

**PENGARUH BERMAIN KUPU-KUPU TERBANG
TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI PAUD ANANDA L.A DESA LAWANG AGUNG
KABUPATEN SELUMA**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah



Di Susun Oleh :

ERMA LAELLI
NIM. 1516250006

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
JURUSAN TARBIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2020/1441-1442 H**



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Erma Laelli

NIM : 1516250006

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama

Nama : Erma laelli

NIM : 1516250006

Judul : Pengaruh bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di paud ananda l.a desa lawang agung kec.air periukan kab.seluma

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang ilmu tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Bengkulu, februari 2020

Pembimbing I

Pembimbing II

Hj. Asiyah, M.Pd

NIP. 196510272003122001

Ahmad Syarifin, M. Ag

NIP. 198006162015031003



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Bermain Kupu-Kupu Terbang Terhadap Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia-5-6 Tahun di PAUD Ananda L.A Desa Lawang Agung Seluma”**. Yang di susun oleh : **Erma Laelli**,

NIM : **1516250006** telah dimunaqasyah oleh tim sidang didepan dewan pengujian skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari jum'at tanggal **07** februari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Ketua

Dr. Husnul Bahri, M.Pd
NIP.196209051990021001

Sekretaris

Ahmad Syarifin, M.Ag
NIP.198006162015031003

Penguji I

Nurlaili, M.Pd.I
NIP.197507022000032002

Penguji II

Wiwinda, M.Ag
NIP.197606042001122004

Bengkulu, Februari 2020

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd
NIP.196903081996031005

M O T T O

*Perbanyak karya bukan drama,
karena karya yang membuat kita besar bukan drama.*

-Erma laelli : 2020-

PERSEMBAHAN

Salam silaturahmi penulis sampaikan, semoga kita semua senantiasa mendapat rahmad dan hidayah dari Allah SWT. Amin...

Teriring do'a dan rasa syukur saya persembahkan karya ini terutama untuk Allah SWT yang telah memberikanku kemudahan, kelancaran, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini walaupun masih jauh dari kesempurnaan dan persembahkan selanjutnya untuk :

1. Kedua orang tuaku tercinta, ayahanda (Edi Parman) dan ibunda (Nuraini) tanda bakti do'a tulus selalu kupersembahkan atas jasa, pengorbanan, senantiasa sabar dalam mendidik, membimbing, membesarkan dengan penuh kasih sayang, dan selalu berdo'a untuk keberhasilanku, menyelesaikan pendidikan di IAIN Bengkulu, hari ini adalah buah dari perjuangan bapak dan emak. Adikku tercinta (Erna Sulastri) yang selalu rela untuk membantu keperluanku, yang rela dimintai tolong, yang selalu mengalah dengan masalah kebutuhan finansial dan lebih mengedepankan keperluanku untuk mengerjakan skripsiku.
2. Keluarga besar (Sanggar Gendang Serunai), terutama bungsu Wiwin dan bungsu Pipin yang selalu memberi semangat dan selalu bertanya ada hambatan atau tidak dalam penulisan skripsi dan memberi nasehat

untuk aku bangkit dari kegagalan, penari dan pemusik yang selalu memberikan dukungan didalam setiap langkah perjuangan skripsiku.

3. Para sahabatku (Merisa Rani Ramadhania, Deni Octa Listina, Nina Herlina, Yuyun Sundari) terima kasih untuk peretemanan dan ikatan persaudaraan yg telah terjalin kurang lebih 8 tahun ini, kita sama-sama berjuang untuk menggapai kesuksesan. Para sahabat seperjuangan (Eli Sagita, Yuli Ermalia) yang telah bersama-sama meraih gelar sarjana ini, terimakasih untuk persahabatan yang begitu indah selama 4 tahun lebih kita berjuang bersama dibangku kuliah.
4. Anak KKN kelompok 55 (Sindi Kurniawan, Mifta Hulkayriah, Yupi Anggriani, Ozied Mulya Ersyah Putra, Riko Prasetyo, Ariska Yulianti Pratiwi, Nismaisi) yang selalu memberiku support. Dan juga Teman-teman seperjuangan PIAUD A 2015 tetap semangat meraih kesuksesan.
5. Almamater tercinta (IAIN bengkulu) yang telah mendewasakanku dalam berfikir, bertindak serta memberikan pengalaman yang sangat berharga untuk membuka pintu dunia kehidupan.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Erma Laelli

NIM : 1516250006

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “*pengaruh bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di paud ananda l.a desa lawang agung kec.air periukan kab.seluma*” adalah asli hasil karya atau penelitian yang saya buat sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari di ketahui skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 21 Januari 2020

Yang Menyatakan,



Erma Laelli

Nim. 151625006

ABSTRAK

Erma laelli, Desember, 2019 : *pengaruh bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A desa lwang agung kec. Air periukan kabupaten seluma*, Skripsi : Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu. Pembimbing : 1. Hj.Aysiah,M.Pd , 2. Ahmad Syarifin M.Ag

Kata kunci : Bermain Kupu-Kupu Terbang, Kecerdasan Kinestetik.

Latar belakang penelitian ini adalah pengembangan kemampuan kinestetik kurang terkoordinasi dengan baik, anak belum dapat mengontrol gerak tubuh atau mengkoordinasi seluruh anggota tubuhnya secara terampil karena kurangnya latihan fisik dalam berlari, melompat, dan berjalan pada garis lurus. Kurangnya kegiatan belajar kemampuan kinestetik yang menuntut anak untuk maju kedepan dalam melakukan kegiatan, karena sekolah lebih banyak melakukan kegiatan motorik halus seperti calistung (baca, tulis, hitung). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kegiatan permainan kupu-kupu terbang dapat meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode rancangan *percobaan pre eksperimental design* dimana variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel inependen. Penelitian ini dilaksanakan dalam empat tahapan yaitu *pretest, posttest ke-1, posttest ke-2* dan *posttes ke-3* . Subjek penelitian adalah seluruh siswa PAUD Ananda L.A, Berjumlah 10 orang, terdiri dari 4 orang laki-laki dan 6 orang perempuan, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *wilcoxon math pairs test*.

Hasil penelitian berdasarkan *output test statistik nonparametrik (uji wilcoxon)*, menunjukkan hasil signifikansi *p-value* sebesar 0.004 ($< 0,05$) maka H_a diterima. Dapat dilihat juga dari sebelum diberi perlakuan bermain kupu-kupu terbang adalah 19,70 sedangkan hasil rata-rata kecerdasan kinestetik setelah diberi perlakuan bermain kupu-kupu terbang adalah 47.60.

Sehingga kesimpulannya terdapat pengaruh antara bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A desa Lawang Agung Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kepada Allah SWT berkat limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di paud anandala ”**. Sholawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatuh hasanah kita, Rasulullah Muhammad Saw. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menghanturkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin.M.,M.Ag,MH. Selaku rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas dalam menimba ilmu selama penulis belajar di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris.
3. Ibu Nurlaili M.Pd selaku ketua jurusan Tarbiyah.
4. Fatrica Syafri, M.Pd. selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
5. Hj. Asiyah, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama penulisan skripsi ini.
6. Ahmad Syarifin, M.Ag. selaku pembimbing II yang juga telah banyak membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada pihak perpustakaan Prodi Bahasa Inggris dan perpustakaan pusat yang telah menyediakan buku-buku referensi kepada penulis.

8. Kepada Paud Ananda L.A yang telah berbaik hati memberikan izin penulis untuk melakukan observasi selama pelaksanaan penelitian
9. Untuk semua teman-teman seperjuanganku dan sahabat-sahabat yang memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga kita bisa menjadi sahabat untuk selamanya dan mencapai kesuksesan bersama

Penulis menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kesalahan serta kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang dan penerapan dilapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Bengkulu, 2020

Erma Laelli

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	1
A. Kajian Teori.....	1
1. Kemampuan kinestetik anak usia dini.....	1
a. Pengertian Kecerdasan Kinestetik	2
b. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik	3
c. Macam-macam Kecerdasan Kinestetik Anak	6
d. Indikator kecerdasan kinestetik.....	7
e. Upaya Pengembangan Kecerdasan Kinestetik	8

2.	Bermain kupu-kupu terbang.....	12
a.	Pengertian Bermain.....	12
b.	Bermain Kupu-kupu Terbang	15
c.	Pelaksanaan bermain Kupu-kupu Terbang	17
B.	Kajian Penelitian yang relevan.....	21
C.	Kerangka pikir.....	24
D.	Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....		1
A.	Metode Penelitian.....	1
B.	Tempat Dan Waktu Penelitian	1
C.	Desain Penelitian.....	1
D.	Populasi Dan Sample	2
E.	Instrumen Penelitian.....	3
F.	Tekhnik Pengumpulan Data.....	4
G.	Tekhnik Analisis Data.....	5
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		1
1.	Profil Tempat Penelitian.	1
a.	Sejarah Berdirinya Paud Ananda L.A.....	1
b.	Letak Geografis Paud Ananda L.A.....	2
c.	Keadaan Sarana Dan Prasarana Paud Ananda L.A.....	2
d.	Fasilitas Bermain Yang Tersedia Di Paud Ananda L.A..	3
e.	Keadaan Tenaga Kependidikan Paud Ananda L.A.....	4
f.	Visi, Misi, Dan Motto Paud Ananda L.A.....	5
2.	Analisis data.	6
a.	Hasil Observasi Pretest.	6
b.	Hasil Observasi Posttest 1	8
c.	Hasil Observasi Posttest 2.....	9
d.	Hasil Observasi Posttest 3.....	11

e. Hasil Pretest Dan Posttest.	12
f. Uji Normalitas.	13
g. Uji Hipotesis.	14
3. Pembahasan.	17
BAB V PENUTUP	1
1. Kesimpulan.	1
2. Saran.	2
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	
Gambar 2.1 Desain Penelitian.....	
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1.1 Hasil Pretest Dan Posttes Bermain Kupu-Kupu Terbang.....

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	
Tabel 3.1 Data Guru Paud Ananda L.A	
Tabel 3.2 Data Siswa Paud Ananda L.A.....	
Tabel 3.3 Hasil Pretest	
Tabel 3.4 Kategori Kecerdasan Kinestetik Pretest.....	
Tabel 3.5 Hasil Posttes Ke-1	
Tabel 4.1 Kategori Kecerdasan Kinestetik Posttes Ke-1	
Tabel 4.2 Hasil Posttes Ke-2.....	
Tabel 4.3 Kategori Kecerdasan Kinestetik Posttest Ke-2	
Tabel 4.4 Hasil Posttes Ke-3	
Tabel 4.5 Kategori Kecerdasan Kinestetik Posttest Ke-3	
Tabel 5.1 Hasil Pretest Dan Posttes Kcerdasan Kinestetik	
Tabel 5.2 Hasil Uji Normalitas	
Tabel 5.3 Uji Wilcoxon Statistik Deskriptif	
Tabel 5.4 Uji Wilcoxon Ranks.....	
Tabel 5.5 Uji Hipotestis	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Izin Penelitian.....	
Lampiran 1.2 RPPH Penelitian	
Lampiran 1.3 Instrumen Penelitian	
Lampiran 2.1 Pola Bermain	
Lampiran 2.2 Hasil Observasi.....	
Lampiran 3.1 Hasil Uji Normalitas.....	
Lampiran 3.2 Hasil Uji Wilcoxon.....	
Lampiran 3.3 Surat Keterangan Penelitian	
Lampiran 3.4 Foto-Foto Kegiatan.....	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Anak usia dini adalah anak dengan usia 0-6 tahun. Beberapa orang menyebut fase atau masa ini sebagai *golden age* karena masa ini sangat menentukan seperti apa mereka kelak jika dewasa, baik dari segi fisik, mental maupun kecerdasan.¹

Usia keemasan (*golden age*) adalah masa yang paling penting untuk pembentukan pengetahuan dan perilaku anak. Pada masa ini kemampuan otak anak untuk menyerap informasi sangat tinggi. Rasulullah saw pun menganjurkan para orang tua untuk memberi bekal kebaikan kepada anak sejak dini dengan pola pendekatan melalui permainan yang menggembarakan, tidak kasar, berdisiplin, dan ajarkan pengetahuan sesuai dengan tingkat usianya.²

Pembelajaran PAUD memegang peranan yang sangat penting dalam perjalanan hidup manusia. Melalui pembelajaran yang tepat, anak usia dini mengalami proses perkembangan dalam berbagai bidang, seperti perkembangan fisik, perkembangan emosional, perkembangan kognitif, perkembangan emosional, perkembangan mental, perkembangan moral.³

¹ Muazar Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini* (Yogyakarta, Cv Budi Utama, 2012) h.3

² Ismail Kusmayadi, *Membongkar Kecerdasan Anak* (Jakarta, Gudang Ilmu, 2011) h.8

³ Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD* (Bandung, Pt Remaja Rosdakarya, 2017) h 15

Seperti halnya dijelaskan dalam Al-Qur'an, sura Al-Maidah ayat 67

يَا أَيُّهَا الرَّسُولُ بَلِّغْ مَا أُنزِلَ إِلَيْكَ مِنْ رَبِّكَ وَإِنْ لَمْ تَفْعَلْ فَمَا بَلَّغْتَ رِسَالَتَهُ وَاللَّهُ يَعْصِمُكَ مِنَ النَّاسِ
إِنَّ اللَّهَ لَا يَهْدِي الْقَوْمَ الْكَافِرِينَ.

Artinya :

"Wahai Rasul! Sampaikanlah segala apa yang diturunkan kepadamu dari Robb kamu, Dan jika tidak kamu kerja kan, maka (berarti) tiadalah kamu menyampaikan risalah-Nya, dan Allah itu memelihara kamu dari (berbagai gangguan yang direncanakan oleh) manusia. Sesungguhnya Allah itu tidak akan memberi petunjuk kepada kaum yang sama kafir".

Dari surat Al-maidah ayat 67 dapat dijelaskan bahwa nabi Muhammad adalah teladan di dalam alam nyata. Mereka memperhatikan beliau, sedangkan beliau adalah manusia seperti mereka lalu melihat bahwa sifat-sifat dan daya-daya itu menampakan diri di dalam diri beliau. Mereka menyaksikan hal itu secara nyata di dalam diri seorang manusia. Oleh karena itu hati mereka tergerak dan perasaan mereka tersentuh. Mereka ingin mencontoh rasul, masing-masing sesuai dengan kemampuannya dan sesuai dengan kesanggupannya meningkat lebih tinggi. Semangat mereka tidak mengendur, perhatian mereka tidak dipalingkan, serta tidak membiarkannya menjadi impian kosong yang terlalu muluk, karena mereka melihatnya dengan nyata hidup di alam nyata, dan menyaksikan sendiri kepribadian itu secara konkrit bukan omong kosong di alam khayal.

Semuanya itu sudah merupakan ketetapan Allah, dan ketetapan itu sudah terealisasi dengan diturunkannya Al-Qur'an. Islam berpendapat, sebagaimana telah kita singgung didalam permulaan pasal ini, bahwa suri tauladan adalah tehnik pendidikan yang paling baik, dan seorang anak harus memperoleh teladan dari

keluarga dan orang tuanya agar ia semenjak kecil sudah menerima norma-norma Islam dan berjalan berdasarkan konsepsi yang tinggi itu.

Dengan demikian Islam mendasarkan metodologi pendidikannya kepada sesuatu yang akan mengendalikan jalan kehidupan dalam masyarakat. Maka bila suatu masyarakat Islam terbentuk, masyarakat itu akan mengisi anak-anaknya dengan norma-norma Islam melalui suri tauladan yang diterapkan dalam masyarakat dan terlaksana didalam keluarga dan oleh orang tua.

Setiap anak didunia memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak, pada hakikatnya adalah cerdas. Pendapat ini juga dikemukakan oleh seorang pakar pendidikan bernama Howard Gardner, beliau berpendapat “ bahwa tidak ada manusia yang tidak cerdas”. *Multiple intelligences* atau biasa disebut dengan kecerdasan jamak adalah berbagai keterampilan dan bakat yang dimiliki anak untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam pembelajaran. Gardner menemukan delapan macam kecerdasan jamak, yakni kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematika, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan berirama-musik, kecerdasan jasmaniah-kinestetik. Kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalistik.⁴

Anak usia dini menurut pendapat para ahli memiliki pengertian yang cukup beragam. Bahkan pengertian anak usia dini dapat dibedakan kedalam tiga dimensi usia, yaitu usia kronologis, usia pandang filosofis ataupun berdasarkan pada karakteristik perkembangan anak. Pengertian anak bedasar dimensi usia

⁴ Muhammad Yaumi Dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta, Kencana Prenadamedia Group, 2013), h.11

kronologis sebagaimana dikemukakan *National Assosiation For The Education For Young Children* (NAEYC) bahwa anak usia dini adalah yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, TK dan SD.⁵

Sebagaimana yang termaksud tujuan pendidikan nasional dituangkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.⁶

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan anak seluruh aspek kepribadian anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, seni dan agama dan moral.

⁵ Saf rudin Aziz, *Straegi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini* (Yogyakarta : Kalimedia, 2017) h.1

⁶ Suyadi Dan Dahlia, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum Paud 2013* (Bandung, Pt Remaja Rosdakarya, 2004) H 9

Istilah PAUD kini begitu populer dimasyarakat kita, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. PAUD merupakan singkatan dari pendidikan anak usia dini. Pada undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.⁷

Tujuan dari Pendidikan Anak Usia Dini adalah memberikan stimulasi dan rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga negara yang demokratis.

Secara institusional, Pendidikan Anak Usia Dini sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan kepada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik perkembangan keterampilan berbahasa, kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, kecerdasan spritual, sesuai keunikan dan pertumbuhan anak usia dini. Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini di sesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini sendiri.⁸

⁷ Novan Ardy Wijayani, *Konsep Dasar Paud*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), h.1

⁸ Suyadi, Ardy Wijayani, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), h. 22

Sejak dilahirkan sampai tahun-tahun pertama, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Para ahli mengungkapkan bahwa perkembangan pada tahun-tahun awal lebih kritis dibanding dengan perkembangan-perkembangan selanjutnya, sehingga dapat dikatakan bahwa masa kanak-kanak merupakan gambaran awal seseorang sebagai seorang manusia.

Pembelajaran anak usia dini hendaknya tidak menjejali anak dengan hafalan (termasuk membaca menulis dan berhitung), tetapi mengembangkan kecerdasannya. Kunci kecerdasan anak adalah kematangan emosi, bukan pada kemampuan kognisi karena serabut otak kognisi pada anak belum terbentuk atau belum tumbuh dengan baik. Oleh karena itu, ukuran kecerdasan anak bukan pada kemampuan kognitif (*calistung*), melainkan pada kematangan emosi. Dengan demikian, meskipun dengan baik, belum tentu ia anak yang cerdas. Justru sebaliknya, ada kemungkinan stimulasi yang berlebihan untuk pengembangan kognitif sehingga pengembangan kecerdasan yang lain (linguistik, kinestetik, interpersonal, dan seterusnya) menjadi terabaikan. Jika ini terjadi, anak tersebut mengalami distorsi kecerdasan secara besar-besaran.⁹

Pengembangan kecerdasan kinestetik pada anak sangat mempengaruhi aktivitas gerakannya, setiap anak selalu melakukan gerakan-gerakan tubuh tetapi gerakan-gerakan anak belum terarahkan dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak seorang guru dituntut untuk menyediakan sarana berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat menarik minat anak sehingga dapat menunjang perkembangan peserta didik. Untuk mengembangkan motorik kasar

⁹ Suyadi, Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar Paud*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2015) h. 33

anak pendidik dapat memperhatikan kebutuhan anak yang dapat menunjang kecerdasan kinestetik, seorang pendidik harus kreatif dalam menyiapkan alat peraga untuk pembelajaran. Seorang pendidik harus befikir cerdas dalam menyiapkan alat peraga untuk pembelajaran. Seorang pendidik tidak hanya terpaku pada fasilitas yang sudah ada tetapi pendidik harus befikir cerdas dalam mengembangkan kecerdasan kinesetetik sanak melalui permainan-permainan yang belum anak pelajari.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti, pengembangan kemampuan kinestetik kurang terkoordinasi dengan baik, sehingga hal tersebut menjdi masalah yang perlu diperhatikan bagi para guru, misalnya guru lebih menekankan pada pembelajaran baca tulis shingga pembelajaran yang mengembangkan kinestetik kurang berkembang. Permasalahan dalam pengembangan kinestetik juga terjadi pada anak PAUD Ananda L.A. Hal ini tampak dari perkembangan motorik kasar anak belum dapat mengontrol gerak tubuh atau mengkoordinasi seluruh anggota tubuhnya secara terampil karena kurangnya latihan fisik dalam berlari, melompat, dan berjalan pada garis lurus.

Kegiatan pembelajaran di PAUD Ananda L.A dalam pemberian materi untuk mengasah kecerdasan kinestetik masih begitu jarang diterapkan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dalam penyampaianya. Guru hanya mengajarkan yang hubungannya dengan kecerdasan lain yang sifatnya akademik. Sehingga banyaknya anak kurang aktif dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang diberikan oleh guru, dan juga anak cepat merasa bosan. Pada saat anak

diajak berolahraga dalam hal ini yang berhubungan dengan kinestetik, ada sebagian anak yang hanya diam saja tidak ikut aktif dalam kegiatan.

Guru harus berperan aktif untuk membimbing anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, agar kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang dan terstimulasi. Diawali dengan latar belakang diatas, Maka dari itu penulis mengambil judul “ **Pengaruh Bermain Kupu-Kupu Terbang Terhadap Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Anandala Desa Lawang Agung Kec Air Periukan Kab Seluma**”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang penulis temui di lapangan, maka dapat penulis identifikasikan sebagai berikut :

1. Kegiatan belajar cenderung monoton, sehingga membuat anak malas dan tidak bersemangat untuk bergerak.
2. Kurangnya kemampuan kinestetik pada anak karena media dan kegiatan yang disediakan guru kurang menarik, teknik serta metode yang diberikan guru kurang tepat.
3. Kurangnya kegiatan belajar kemampuan kinestetik yang menuntut anak untuk maju kedepan dalam melakukan kegiatan, karena sekolah lebih banyak melakukan kegiatan motorik halus seperti calistung (baca, tulis, hitung).

4. Anak belum dapat mengontrol gerak tubuh atau mengkoordinasi seluruh anggota tubuhnya secara terampil karena kurangnya latihan fisik, melompat, berlari, dan berjalan pada garis lurus,
5. Guru hanya mengajarkan dengan kecerdasan yang bersifat akademik saja.
6. Anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang monoton oleh guru, dan juga anak cepat merasa bosan.
7. Adapun dalam pembelajaran yang bersifat fisik masih ada sebagian anak yang hanya diam saja tidak ikut aktif dalam kegiatan.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kecerdasan kinestetik anak usia dini sebelum menggunakan kegiatan bermain kupu-kupu terbang pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A?
2. Bagaimana pengaruh pelaksanaan kegiatan bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A?
3. Apakah kegiatan bermain kupu-kupu terbang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A ?

D. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A sebelum diberi pelaksanaan kegiatan bermain kupu-kupu terbang.

2. Mengetahui pengaruh pelaksanaan kegiatan bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik pada anak di PAUD Ananda L.A.
3. Mengetahui apakah kegiatan bermain kupu-kupu terbang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak di PAUD Ananda L.A.

E. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

- a. Menambah khazanah pengetahuan tentang bermain kupu-kupu terbang dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak dan sebagai dasar pendahuluan bagi yang berkenaan dengan penelitian ini.
- b. Mampu memberikan sumbangan referensi terkait dengan upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak melalui bermain kupu-kupu terbang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi guru, menambah wawasan guru tentang pembelajaran yang mampu menambah mengoptimalkan kegiatan bermain kupu-kupu terbang pada anak dan menjadi referensi guru dalam melakukan kegiatan melatih kecerdasan kinestetik pada anak..
- b. Bagi anak, dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak melalui kegiatan bermain kupu-kupu terbang.

- c. Bagi peneliti, untuk mengetahui upaya guru dalam mengatasi permasalahan kecerdasan kinestetik pada anak di PAUD.
- d. Bagi sekolah, hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kecerdasan kinestetik anak usia dini

a. Pengertian Kecerdasan Kinestetik

Anak yang mempunyai kecerdasan kinestetik dapat terdeteksi melalui kemampuannya yang berhubungan dengan kelenturan tubuh, misalnya, menari atau olahraga. Untuk mengembangkan kemampuannya perlu diajak menari atau melakukan kegiatan-kegiatan yang memerlukan gerakan-gerakan tubuh.¹⁰

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Jika gerak sempurna bersumber dari gabungan antara pikiran dan fisik tersebut terlatih dengan baik, apapun yang diberikan orang tersebut akan berhasil dengan sempurna. Misalnya seorang dokter bedah yang mempunyai kecerdasan kinestetik baik akan melakukan pembedahan (operasi) dengan sangat terampil, tepat sasaran, tepat waktu, dan cekatan dalam melakukan tugas pembedahannya. Hasilnya pun rapi, memuaskan dan sempurna.¹¹

Kecerdasan jasmaniah-kinestetik juga merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau

¹⁰ Mulyasa, *Strategi Pembelajaran PAUD* (Bandung, Pt Remaja Rosdakarya, 2017) h 30

¹¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung, Pt Remaja Rosdakarya, 2014) h. 132

mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti, koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek.¹²

Kemampuan dari kecerdasan kinestetik bertumpu pada kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan yang tinggi untuk menangani benda. Kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan.

Kecerdasan kinestetik disebut juga kecerdasan olah tubuh karena dapat merangsang kemampuan seorang untuk mengolah tubuh secara ahli, atau untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan. Kemampuan seperti ini dapat diamatai pada anak yang pandai berolahraga dan menari atau berdansa, termasuk kemampuan menangani suatu benda dengan cekatan dan membuat sesuatu. Dengan demikian, karir yang pantas untuk ditekuni oleh mereka yang memiliki kecerdasan kinestetik adalah penari, atlet aktor, pelatih, interpreter bahasa isyarat, ahli bedah, artisan dan lain-lain.¹³

Kecerdasan kinestetik memuat kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah. Hal ini dapat

¹² Muhammad Yaumi Dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta, Kencana Prenadamedia Group, 2013), h. 16

¹³ Ibid h. 17

dijumpai pada peserta didik yang unggul pada salah satu cabang olahraga, seperti bulu tangkis, sepak bola, tenis, renang, dan sebagainya, atau bisa pula tampil pada peserta didik yang pandai menari, terampil akrobat, atau unggul dalam bidang bermain sulap.¹⁴

Komponen inti dari kecerdasan ini adalah kepekaan mengontrol gerak tubuh dan keahlian dalam mengelola objek, respons, dan refleksi.¹⁵

Dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang mampu untuk merangsang tubuh secara keseluruhan yang mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan dalam gerakan tubuh

b. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik

Anak-anak yang mempunyai kecerdasan dibidang kinestetik dapat terdeteksi melalui kemampuannya yang berhubungan dengan kelenturan tubuh, misalnya menari atau olahraga. Untuk mengembangkan kemampuannya, anak-anak tersebut perlu diajak untuk menari atau melakukan kegiatan-kegiatan yang memerlukan gerakan-gerakan tubuh.¹⁶

Ciri khas yang dapat dengan mudah kita lihat pada anak-anak adalah kesukaan mereka untuk bergerak dan tampak tidak bisa diam.

¹⁴ Hamzah B. Uno dan Masri Kudrat Umar, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran* (Jakarta, PT bumi aksara, 2009) h. 13

¹⁵ Suyadi Dan Dahlia, *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum Paud 2013* (Bandung, Pt Remaja Rosdakarya, 2004) H 96

¹⁶ Mulyasa, *Manajemen Paud* (Bandung, PT Remaja Rosdakrya, 2012), h. 58

Bahkan beberapa anak terlihat lebih aktif jika dibandingkan dengan anak lain seusianya, dan tampaknya mereka susah untuk duduk diam. Anak yang aktif ini biasanya akan mengeksplorasi sekelilingnya, terlebih jika ia berada di dalam lingkungan atau suasana yang baru. Ketika sudah terbiasa, mereka pun dapat menjadi tenang dengan sendirinya.

Hal ini sering membuat orang tua khawatir, memikirkan anaknya tidak dapat bersikap tenang untuk waktu yang lama. Namun tahukah Anda, bahwa keaktifan anak itu bisa jadi merupakan sesuatu yang positif? Anak yang aktif kemungkinan memiliki kecerdasan kinestetik yang tinggi. Hal ini bukanlah suatu kekurangan, melainkan hanya menunjukkan bahwa anak mengekspresikan dirinya dengan melalui gerakan. Pada anak yang aktif, kecerdasan fisiknya lebih unggul dibandingkan dengan anak lainnya sehingga ia menikmati setiap gerakan yang dilakukan.

Peran keluarga dalam pendidikan anak sangat penting agar tidak terjadi hambatan perkembangan anak dan juga untuk cara meningkatkan prestasi belajar pada anak. Seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik biasanya akan memiliki beberapa kemampuan yang menonjol. Kemampuan tersebut sangat mudah dilihat berdasarkan pergerakan yang dia lakukan, yaitu:¹⁷

¹⁷ Mulyasa, *Manajemen Paud* (Bandung, PT Remaja Rosdakrya, 2012), h.58

- a. Anak mampu berjalan dengan berbagai variasi (maju, mundur, dan menyamping), mampu memanjat pohon atau tangga pendek dan bergelantungan pada ayunan, mampu menendang bola dari jarak 3 meter, mampu melompati gang, parit atau benda lain, mampu mengayuh sepeda roda empat, mampu menggunting kertas.
- b. Anak mampu menjaga keseimbangan badan ketika berjalan diatas papan titian (papan kecil menyerupai jembatan tanpa berpegangan), mampu senam dengan gerakan, mampu melompat dengan satu atau dua kaki secara bervariasi, memakai baju dan sepatu sederhana sendiri tanpa dibantu, mampu mengendarai sepeda roda tiga, mampu melakukan gerakan akrobat, mampu menggunting kertas dan menempelkannya.¹⁸
- c. Anak terlihat aktif, terus bergerak, jarang tampak diam sekalipun dengan tidak enak badan. Berjalan-jalan dikelas pada saat mengerjakan tugas dimeja, sebentar-sebentar keluar masuk kelas lagi, sebentar-sebentar berdiri, berjalan lalu duduk lagi.
- d. Anak memiliki kekuatan otot yang sangat menonjol dari sebayanya, berani berayun, memanjat bola dunia, papan panjatan, melompat dengan kuat, dan mendarat dengan tepat.
- e. Anak suka menyentuh-nyentuh benda yang baru dan dianggap asing, misalnya memegang benda yang baru dibelikan,

¹⁸ Suyadi & dahlia, *implementasi dan inovasi kurikulum PAUD 2013*, h. 96-97

menyentuh tombol lampu, memegang cat yang masih basah, anak-anak juga memiliki kepekaan yang cukup tinggi pada tekstur dan bersepeda.

- f. Anak terlibat dalam kompetensi aktivitas fisik atau olahraga dilingkungan lembaga PAUD seperti TPA, KB, TK, seperti lomba-lomba, berlari merebut bola.
- g. Anak pandai menirukan gerakan-gerakan orang lain, membungkuk seperti orang tua, merangkak seperti bayi, mengayun-ayunkan tangan, menirukan gerakan teman menangis, hantu cina yang melompat, dan menirukan gaya ibu guru mengajar didepan kelas.
- h. Anak menikmati kegiatan bermain tanah atau pasir (usia 2-4 tahun), melukis dengan jari, kegiatan menanam, mengecat (usia 4-6 tahun).
- i. Anak relatif luwes saat berbicara karena menggunakan gerakan tubuh sebagai pendukung, menggerakkan tangan berbicara, serta terlihat luwes saat menari.
- j. Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebayanya, tidak jauh saat meniti titian, memiliki pijakan kaki yang lebih mantap, menggerakkan tangan seperti terbang tanpa jatuh, menikmati kegiatan fisik yang menantang.

- k. Anak memiliki ketahanan fisik yang baik, kuat berdiri satu kaki lebih lama dibandingkan teman sebaya, lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik.

Dapat disimpulkan karakteristik kecerdasan kinestetik pada anak usia dini adalah kita dapat melihat anak-anak cenderung suka bergerak dan tampak tidak bisa diam. Anak juga terlihat lebih aktif jika dibandingkan dengan anak seusia nya.

- c. **Macam-macam Kecerdasan Kinestetik Anak**

Orang yang memiliki kecerdasan kinestetik akan belajar dengan paling baik apabila mereka diijinkan untuk menggunakan pergerakan motoriknya sebagai bagian dari proses belajar. Mereka seringkali lebih memilih terlibat langsung dalam praktek menggunakan materi tertentu daripada belajar dari buku. Murid-murid dengan kecerdasan kinestetik dapat mengerti jauh lebih mudah ketika mereka terlibat secara aktif pada suatu praktek secara langsung. Pada seseorang dapat ditemukan beberapa jenis kecerdasan kinestetik seperti:¹⁹

- 1) *Closed Skills*

Closed skills atau kemampuan tertutup adalah ketika hanya ada satu pilihan dalam kecerdasan kinestetik tersebut dan harus mengikuti suatu pola yang telah ditentukan, seperti belajar menari.

Dalam suatu tari telah ada gerakan-gerakan tertentu yang harus

¹⁹ Hamzah B. Uno dan Masri Kudrat Umar, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, h. 14

diikuti dan tidak dapat dilakukan dengan menyimpang atau akan mengubah makna dari tarian tersebut.

2) *Open Skills*

Yang dimaksud dengan *open skills* adalah keterampilan yang memerlukan lebih banyak fleksibilitas dalam proses belajarnya. Contohnya adalah dalam suatu tim olah raga. Seseorang yang berada dalam sebuah tim akan mempelajari berbagai taktik berbeda, dan juga rutinitas yang berbeda agar dapat menyesuaikan diri dalam berbagai situasi yang mungkin muncul saat pertandingan, karena tidak ada pertandingan olahraga yang berlangsung sama persis antara satu dengan lainnya.²⁰

Jadi dapat disimpulkan anak yang memiliki kecerdasan kinestetik seringkali terlibat langsung dalam berbagai kegiatan praktek dari pada belajar menggunakan materi. jenis kecerdasan kinestetik itu sendiri terdiri dari dua jenis yaitu *closed skills* dan *open skills*.

d. Indikator Kecerdasan Kinestetik

Komponen inti dari kecerdasan kinestetik adalah kepekaan mengontrol gerak tubuh dan keahlian dalam mengelola objek, respons dan refleksi. Pada anak usia dini 5-6 kecerdasan kinestetik terdeteksi melalui beberapa indikator tersebut :

²⁰ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, h. 132

- 1) Keseimbangan, kekuatan otot, tungkai, dan koordinasi anggota badan anak sudah memadai baginya untuk melakukan usaha yang masuk akan untuk melompat dengan satu kaki dilantai. Anak dapat juga berjalan mengikuti garis lurus.
- 2) Anak berusaha untuk melompat tali, walaupun aktivitas ini amat sulit karena kombinasi keterampilan grakan, keseimbangan, dan koordinasi.
- 3) Anak dapat mengendalikan gerakannya ketika berlari, sehingga dia dapat mempertahankan kecepatan dengan cukup mantap sementara diadapat berbelok-belok untuk menghindari halangan yang menghadang di jalan.
- 4) Kemampuan anak bergerak membuatnya dapat mengambil bagian dalam semua aktivitas permainan energik, paling sedikit sampai tingkat tertentu.
- 5) Anak dapat menghadapi tes kegiatan dasar, karena percaya dirinya, keterampilan bergerak, dan kematangan secara umum.
- 6) Anak bersedia mencoba permainan dam mainan yang melibatkan gerakan, walaupun dia akan memerlukan dukungan dan dorongan ketika dia belajar cara menggunakannya.²¹

e. Upaya Pengembangan Kecerdasan Kinestetik

Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan sangat menyukai aktivitas gerak seperti menggambar, memahat, membuat model, menyusun sesuatu, melakukan praktek sains. Profesi yang cocok antara lain seperti penari, atlet, pematung atau pemahat, seniman, dan

²¹ Lara fridani sri wulan dan sri indah pujiastuti, *modul evaluasi perkembangan anak usia dini* (jakarta, universitas terbuka kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2011) h29

pembuat kerajinan tangan. Kecerdasan kinestetik dapat diterapkan melalui cara-cara berikut :²²

a) Menari

Tarian sangat berguna untuk melatih keseimbangan dan meningkatkannya, menyelaraskan gerak tubuh, serta menguatkan dan melenturkan otot tubuh terutama pada masa kanak-kanak.

b) Bermain Peran

Kecerdasan kinestetik juga dapat berkembang melalui kegiatan drama atau bermain peran, melalui tuntutan untuk berekspresi sesuai peran yang didapatkannya.

c) Olahraga

Banyaknya kegiatan olahraga yang dapat dilakukan seorang anak seperti berenang, bermain bola, senam dan lainnya dapat melatih kecerdasan kinestetik anak serta menjaga kesehatan tubuhnya.

d) Melatih Keterampilan Fisik

Latihan ini dilakukan antara lain dengan berlari, melompat, dan berguling atau melakukan senam irama, dengan aktivitas mengayunkan lengan, kaki, membungkuk dan sebagainya untuk melatih kekuatan otot anak dan keseimbangan tubuhnya.

e) Musik

²² Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, h. 132

Mendorong anak untuk bergerak bebas dengan mengikuti irama musik untuk melatih kepekaan gerakannya dan menyesuaikan gerakan dengan tempo serta irama musik.

f) Kerajinan tangan

Menstimulasi motorik halus anak dengan kegiatan seperti membuat prakarya, meronce, menjahit, menggunting, termasuk juga menggambar dan membentuk sesuatu, misalnya membuat benda dari bahan *clay*.

Selain dengan cara penerapan diatas kita juga dapat melatih keseimbangan, keluwesan, koordinasi, refleks, dan daya tahan tubuh anak yang memiliki kecerdasan kinestetik.

- a) Untuk melatih keseimbangan anak, maka lakukan latihan seperti berikut : berdiri dengan satu kaki seperti burung enggang dengan kedua mata tertutup dan lihat berapa lama anak mampu bertahan. Berjalanlah menempuh jarak satu blok gedung dengan cara mengikuti batu pembatas trotoar, atau berjalan cepat dipematang sawah.
- b) Untuk keluwesan, anak dapat melakukan : menulis namanya sendiri dengan menggunakan pensil yang dicengkeram kedua jari kakinya lalu perhatikan, apakah anak mahir menulis dengan kaki kanan atau kaki kirinya. Menggaruk setiap bagian punggung dengan jarinya sendiri. Memindahkan seratus butir biji padi dari satu mangkuk ke mangkuk lain dengan

menggunakan pinset secepat mungkin. Bangunlah miniatur rumah bertingkat dengan setumpuk kartu mainan.

- c) Untuk koordinasi, anak dapat melakukan : lemparkan sehelai kertas yang telah diremas-remas kedalam keranjang sampah dengan jarak dua meter. Lakukanlah dengan jungkir balik menyamping.²³

Anak dengan kecerdasan kinestetik memiliki beberapa ciri tertentu. Walaupun tidak semua ciri-ciri ini akan tampak pada seorang anak ataupun orang dewasa, pada umumnya orang dengan kemampuan kinestetik akan menunjukkan sebagian besar dari beberapa hal di bawah ini:

- (1) Memiliki kebutuhan untuk selalu bergerak dan melakukan aktivitas.
- (2) Mempunyai memori fisik yang hebat.
- (3) Tampak berbakat pada bidang olahraga, menari, dan aktivitas fisik lainnya.
- (4) Memiliki gerakan yang sangat terkoordinasi dan mempunyai naluri yang bagus tentang gerakan tubuhnya, seperti koordinasi tangan- mata dan refleks serta reaksi yang baik.
- (5) Mereka belajar paling baik melalu aktivitas yang menggunakan tangan.
- (6) Cepat kehilangan minat terhadap sesuatu hal.

²³ Ismail kusmayadi, *membongkar kecerdasan anak*, h 50-51

(7) Kesulitan memahami prosedur atau langkah-langkah dari suatu kegiatan.

(8) Mudah teralihkan oleh lingkungannya.

Dalam konteks anak-anak, gerak sempurna tersebut lebih mudah dibentuk atau dilatih semenjak ia masih berusia dini karena pada usia ini fisik sedang mengalami pertumbuhan yang baik, disamping perkembangan otaknya yang sedang pesat-pesatnya. Kondisi ini sangat memungkinkan anak usia dini memaudakan pikiran dan gerakan tubuhnya sehingga menghasilkan gerak elastis yang sangat sempurna. Sebenarnya, gerak fisik-motorik tersebut masih dalam kendali pusat saraf dalam pikiran anak. Artinya, kecerdasan kinestetik merupakan koordinasi yang baik antara urat saraf (pikiran) dengan organ tubuh yang lain.

Perpaduan antara urat saraf (pikiran) dan organ tubuh yang baik akan menghasilkan kecerdasan kinestetik yang tinggi. Keterampilan mengoordinasikan pikiran dan organ tubuh dalam bentuk berbagai gerakann tersebut mampu memperkuat rasa kepercayaan diri pada anak-anak sehingga tertanam dalam hati mereka bahwa dirinya sanggup melakukan pekerjaan apapun dengan hasil yang terbaik. Perasaan demikian akan mendorong anak melakukan berbagai aktifitas pembelajaran dengan penuh semangat dan rasa senang. Bahkan tidak segan-segan ia bisa

mempunyai optimisme keberhasilan terhadap segala bentuk usaha yang dilakukan.²⁴

Kemampuan kinestetik akan berkembang pesat apabila orang tua mampu mengenali secara sederhana beberapa ciri yang ditunjukkan anak. Pola asuh anak usia dini yang dilakukan orang tua akan menjadi cara membentuk karakter anak usia dini dan tahap perkembangan emosi anaknya dengan benar sehingga kemampuannya pun dapat berkembang. Begitu juga dengan para pendidik yang perlu memahami psikologi, pendidikan serta aspek kognitif, afektif dan psikomotorik dari seorang anak untuk menyalurkan kemampuannya dengan benar.

Kebanyakan orang tua akan merasa kewalahan dengan tingkah laku anak yang aktif terlebih lagi jika ada orang luar yang awam langsung menyatakan anak tersebut sebagai hiperaktif. Sebaiknya tidak terburu-buru memberi label pada anak yang tidak bisa diam sebagai anak hiperaktif, karena untuk mencapai diagnosa tersebut dibutuhkan perjalanan yang sangat panjang melalui konsultasi dengan psikolog anak yang kompeten dengan mengamati berbagai ciri-ciri anak hiperaktif.

Dalam hal ini, Deborah Stipek mengemukakan sebuah penemuan yang mengejutkan. Ia menulis hingga usia enam atau tujuh tahun anak-anak menaruh harapan yang tinggi untuk berhasil,

²⁴ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 132

meskipun kinerja pada usaha-usaha yang dilakukannya hampir selalu buruk. Jika kepercayaan diri mereka dibuktikan sendiri melalui keberhasilan yang terbaik, daya optimisme dalam meraih keberhasilan semakin menguat. Daya optimisme dalam meraih keberhasilan semakin semakin menguat. Daya optimisme inilah yang sekarang ini dikenal dengan sebutan kecerdasan emosional (EQ). Dengan demikian, kecerdasan kinestetik merupakan embrio bagi berkembangnya kecerdasan emosional anak. Oleh karena itu, kecerdasan kinestetik juga bisa disebut sebagai kemampuan untuk menggabungkan antara kinerja pikiran dan kinerja fisik untuk meraih tujuan yang diharapkan.²⁵

2. Bermain kupu-kupu terbang

a. Pengertian Bermain

Bermain bagi anak usia dini tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, disitu pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak. Bermain merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apapun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini.²⁶

²⁵ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2014), h 133

²⁶ M.Fadillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini* (Jakarta, Kencana, 2017) h 6

Kegiatan belajar pada anak usia dini ini berbeda dengan anak lainnya, tidak seperti anak di SD maupun SMP. Mereka belajar melalui bermain, mereka diajak untuk bereksplorasi menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan dari berbagai benda yang ada disekitarnya setra berbagai peristiwa yang melingkupinya.²⁷

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dari pihak luar. Sebagian orang mengatak bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja.²⁸

Minat bermain anak-anak mengikuti suatu pola yang sangat dipengaruhi oleh kematangan dalam bentuk permainan tertentu dan oleh lingkungan dimana ia dibesarkan. Pada permulaan masa awal kanak-kanak, bermain dengan mainan merupakan bentuk yang dominan. Minat bermain dengan mainan mulai agak berkurang pada akhir awal masa kanak-kanak pada saat anak tidak lagi dapat membayangkan bahwa mainannya mempunyai sifat-sifat hidup, seperti yang dikhayalkan sebelumnya. Lagi pula, dengan meningkatkan minat terhadap bermain dalam kelompok, anak menganggap bermain dengan

²⁷ Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta, Gava Media, 2014) h 32-33

²⁸ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014) h 133

mainan yang umumnya bersifat bermain sendiri tidak lagi menyenangkan.²⁹

Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak. Dengan demikian, dalam proses pembelajaran PAUD bukan menekankan terhadap kemampuan menguasai materi melainkan proses belajar melalui bermain. Dengan bermain dapat menumbuhkan kesenangan anak terhadap belajar. Selanjutnya, anak akan dapat memperkaya/ memperluas pengalaman bermain yang bermakna.³⁰

Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif dan orientasi tujuan. Bermain sangat penting bagi anak, penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal.

Dalam kaitannya dengan perkembangan anak usia dini, bermain dapat dikategorikan menjadi dua jenis sebagai berikut :

(a) Bermain aktif

²⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta : Erlangga, 1980) h 121-122

³⁰ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori* (Jakarta : Pt Bumi Aksara, 2017) h.97

Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan individu, apakah dalam bentuk kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan lilin atau cat.

(b) Bermain pasif

Dalam bermain pasif (hiburan), kesenangan diperoleh dari kegiatan orang lain. Pemain menghabiskan sedikit energi. Anak-anak yang menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku adalah bermain tanpa mengeluarkan tenaga, tetapi kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan tenaganya ditempat olahraga atau tempat bermain.³¹

Dalam masyarakat umum memang ada anggapan bahwa anak bisa pintar dengan belajar. Jika bermain terus menerus, anak tidak bisa pintar. Pendapat ini ada benarnya terutama jika kepintaran hanya berhubungan dengan kemampuan akademik, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Tapi, dalam kehidupan sehari-hari, kepintaran bukan hanya sekedar membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan akademik bukan satu-satunya hal yang penting dan dibutuhkan. Ada hal lain yang penting dan dibutuhkan, misalnya kemampuan berkomunikasi, memahami cara pandang orang lain, dan bernegosiasi dengan orang.

³¹ Muhammad, Fadlillah, *Desain Pembelajaran Paud Tinjauan Teoritik Dan Praktik*, (Yogyakarta : AR-Ruzz Media, 2012) H 168-169

Hal-hal tersebut tidak bisa didapatkan hanya dengan belajar. Perasaan senang, menikmati, bebas memilih, dan lepas dari segala beban karena tidak punya target, dan juga tidak bisa didapatkan dari kegiatan belajar. Ketika bermain anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dia miliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru. Dan, semua itu dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya.³²

b. Bermain Kupu-kupu Terbang

Secara bahasa, bermain diartikan sebagai sesuatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, berbagai benda disekitarnya, dilakukan dengan senang hati (gembira) atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinasi), menggunakan panca indra serta seluruh anggota tubuhnya. bermain juga dapat diartikan sebagai setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain adalah aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini, bahkan banyak pakar PAUD yang mengungkapkan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Ketika anak berjalan, ia bisa melakukan permainan sopir-sopiran. Ketika anak mandi, ia juga melakukan sesuatu permainan, seperti bermain perahu-perahuan. Ketika ia makan,

³² Imam, Musbikin, *Buku Pintar Paud*, (Yogyakarta : Laksana, 2010) H 94-95

ia melakukan kegiatan bermain helikopter menggunakan sendok yang berisi nasi. Ketika hendak tidur, ia masih saja melakukan kegiatan bermain, seperti membuat rumah-rumahan dengan bantal. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain, bahkan anak usia dini pun belajar dengan cara bermain.³³

Bermain kupu-kupu terbang adalah aktivitas bermain memperagakan gerakan kupu-kupu terbang sebagai pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak dengan menirukan gerakan kupu-kupu terbang. Permainan kupu-kupu terbang adalah jenis permainan kelompok yang setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 anak sesuai dengan jumlah huruf-huruf penyusun sebuah kata, misalnya dari kata, B-A-J-U (4 anak).

Tujuan bermain kupu-kupu terbang ini adalah anak dapat memperagakan gerakan kupu-kupu terbang dengan baik, anak dapat melatih keseimbangan, anak dapat melatih koordinasi mata, tangan dan kaki, anak dapat melatih kelincihan, anak dapat mengeja 4-3 huruf menjadi sebuah suku kata secara bersama-sama dengan benar.

Permainan kupu-kupu terbang mengandung komponen-komponen kebugaran motorik yakni dapat melatih keseimbangan, koordinasi, dan kelincihan.

- 1) Melatih keseimbangan : pada saat anak melakukan gerakan berlari kecil dengan kedua ujung kaki menjijit sebagai tumpuan

³³ Novan Ardy Wijayani, *Konsep Dasar Paud*, (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), h 150

beban tubuh. Gerakan tersebut dapat melatih anak untuk mempertahankan posisi tubuh dalam keadaan stabil dan melatih kemampuan mengontrol sistem *neuromuscular* dalam kondisi statis.

- 2) Melatih koordinasi : koordinasi mata-tangan-kaki (*e-hand-foor*) pada gerakan ayunan kedua tangan memperagakan sayap kupu-kupu, diikuti gerakan lari kecil dan pandangan ke sirkuit. Anak dilatih atau diajarkan koordinasi antara mata–tangan-kaki (*e-hand-foor*) permainan tematik *frategratif foor* yakni dengan menyatukan berbagai sistem syaraf gerak ke dalam satu keterampilan gerakan (kupu-kupu terbang).
- 3) Melatih kelincihan: pada saat anak melakukan gerakan merubah arah melewati pancang-pancang diikuti gerakan memperagakan sayap kupu-kupu anak diajarkan atau dilatih dalam kemampuan mengubah arah dengan tepat tanpa kehilangan keseimbangan

c. Pelaksanaan Bermain Kupu-kupu Terbang

Deskripsi tata cara pelaksanaan permainan kupu-kupu terbang

- 1) Pita garis: terbuat dari kain bekas wama-wami yang dijahit dan disambung-sambung sepanjang 3m. Alteratif dapat dibuat dari tali rapia dan juga dapat digaris menggunakan kapur wama-wami.
- 2) Pancang : terbuat dari pipa paralon yang kemudian dicat warna warni, tinggi pancang kurang lebih 150cm.

- 3) Jemuran : tali jemuran sepanjang 3m, tiang jemuran tinggi tiang jemuran 2m. Ketinggian jemuran menyesuaikan dengan rata-rata tinggi badan anak.
- 4) Flashcard huruf : kartu huruf dibuat dengan menyerupai bentuk baju bahan dari kertas yang di *printout*, dilaminating ukuran kartu baju lebar 15cm dan panjang 17cm, setiap huruf dicetak dengan warna berbeda agar lebih menarik, kemudian dipasang penjepit (penjempit jemuran).
- 5) Sirkuit permainan dapat di modifikasi sesuai dengan lapangan halaman sekolah masing-masing.
- 6) *Reward*/hadiah: hadiah berupa imitasi bintang dan bentuk hati, hadiah diberikan sebagai bentuk penghargaan kepada anak-anak setelah melakukan permainan bentuk hadiah yang diberikan kepada anak bisa dalam bentuk apapun dengan catatan menarik bagi anak-anak.

Adapaun langkah-langkah pembelajarannya dapat dijabarkan sebagai berikut :

Kegiatan awal

- (a) Anak-anak dibariskan dengan formasi bershaf.
- (b) Salam.
- (c) Berdoa.
- (d) Pemanasan sederhana yakni: guru dapat memandu anak untuk pemanasan dengan gerak dan lagu sesuai dengan yang telah

diajarkan kepada anak-anak. Sebagai saran: anak dipandu lari di tempat dengan hitungan 2x8. Jalan di tempat dengan hitungan 2x8, kedua tangan di angkat ke atas diikuti gerakan kaki dijinjit dengan hitungan 1x8, dilanjutkan dengan badan dimiringkan ke kanan dengan hitungan 1x8, badan dimiringkan ke kiri dengan hitungan 1x8, badan dibungkukkan kebawah kedua tangan disentuh ke ujung sepatu disarankan bentuk pemanasan sesuai dengan kemampuan guru bisa berupa gerak dan lagu yang biasa diajarkan kepada anak

- (e) apersepsi, yakni guru menyampaikan dan mempraktikkan tata cara permainan kupu-kupu terbang secara bersama-sama, kemudian membagi kelompok bermain. Yakni terdiri dari 2 kelompok bermain dimana 1 kelompok berisi 4-5 orang siswa.
- (f) Guru membariskan anak untuk bermain. Anak yang belum mendapatkan kesempatan bermain disarankan untuk memberikan semangat kepada teman-teman yang tampil dengan benyanyi-nyanyi. Bersorak-sorai sambil mengibar-ngibarkan bendera sebagai bentuk aktivitas anak menunggu kesempatan bermain kupu-kupu terbang.

Kegiatan inti

- (a) Pos (start) anak-anak diberikan sebuah kata dari tema yang sudah ditentukan seperti tema pakaian. Seperti b-a-j-u , kemudian anak dituntun untuk menyebutkan huruf demi huruf dan dieja, setelah itu

anak mengambil dan menjepitkan kartu huruf ke seragam masing-masing untuk dibawa ke pos mengenal huruf (jemuran).

Anak-anak bersiap-siap untuk melakukan permainan kupu-kupu terbang, anak ditanya kesiapannya dengan pertanyaan, misalnya: apakah kalian sudah siap anak manis ? ya, siap ibu guru !!, kemudian teman-teman bersama-sama memberikan aba-aba hitungan 1-3 bisa hitungan bahasa indonesia, atau bahasa inggris, anak mulai melakukan permainan.

- (b) pos kupu-kupu terbang anak memperagakan gerakan kupu-kupu terbang yakni: kedua tangan direntangkan dengan gerakan melambai lambai mengepak naik turun menyerupai kupu-kupu yang sedang terbang, diikuti gerakan ujung kaki menjinjit naik turun disetiap langkah-langkah jarak pos kupu-kupu terbang dengan pos pancang adalah 3m.
- (c) pos pancang anak memperagakan gerakkan kupu-kupu terbang melewati pancang-pancang dengan meliuk-liuk ke kiri atau ke kanan. Jarak antara pancang satu dengan yang lain adalah 60cm.
- (d) pos kupu-kupu terbang anak memperagakan gerakan kupu-kupu terbang yakni: anak berlari kecil di atas garis pita wama, kedua tangan direntangkan dengan gerakan melambai-lambai naik turun, diikuti juga gerakan ujung kaki menjinjit naik turun jarak pos kupu-kupu terbang dengan pos pancang adalah 3m.

(e) pos mengenal huruf anak memadupadankan kartu huruf yang di gantung sebagai jemuran, setiap huruf ada 2 yang sama dengan dibedakan oleh bentuk huruf dan warna untuk melatih tingkat ketelitian anak.

Setelah semua anak sudah memadupadankan kartu huruf ke jemuran, selanjutnya anak dipandu oleh guru untuk mengeja kata yang telah disusun di jemuran secara bersama-sama, contoh kata dari tema pakaian, misalnya : B-A-J-U = baju , T-O-P-I = topi, dan seterusnya.

(f) Pos finish: anak-anak kembali ke pos start dengan memperagakan gerakan kupu-kupu terbang seperti yang telah dilakukan.

Disarankan kepada guru untuk memberikan penguatan ketika anak akan melakukan permainan, saat melakukan permainan dan setelah melakukan permainan penguatan tersebut adalah penguatan verbal berupa kata-kata misalnya; bagus, semangat, hebat, dan nonverbal seperti: acungan jempol, tepuk tangan dan lain-lain".

Setelah selesai melakukan permainan anak diberikan hadiah berupa imitasi bintang atau yang lainnya sebagai penghargaan apa yang telah anak lakukan, kemudian dilanjutkan anak kelompok berikutnya.

Kegiatan akhir

(a) Pendinginan: permainan jalan kereta api, anak-anak dibariskan dengan formasi berbanjar membawa bendera indonesia dan reward hadiah kemudian berjalan

mengelilingi halaman, sambil menyanyikan lagu "naik kereta api", diikuti dengan mengibarkan bendera indonesia.

- (b) masuk ke dalam kelas.
- (c) refleksi kebermaknaan permainan: anak-anak masuk kelas, membahas tema dan kata-kata yang ada di dalam permainan dengan saling bertukar informasi dari guru dan dari anak-anak
- (d) berdoa
- (e) salam.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Ana Mulia yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinesetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Gerak Dan Lagu Di RA An-Nida Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan".³⁴

Adapun hasil penerapan yang dilakukan : Strategi yang digunakan :

- (1) memberikan anak-anak kesempatan untuk beraktifitas dan ajak mereka berpartisipasi.
- (2) menyediakan ruangan diamana anak-anak bisa bermain, apabila tidak memungkinkan ajak mereka keluar.
- (3) mengajak anak melihat pertandingan misalnya olahraga dan balet.
- (4) mengajak anak-anak berpartisipasi dalam aktifitas diri.

³⁴ Ana Mulia, *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinesetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Gerak Dan Lagu Di RA An-Nida Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan*". (Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri, Sumatera Utara, Medan, 2017)

Berdasarkan uji coba yang dilakukan : (1) kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki meningkat. (2) kemampuan keluwesan dan kelenturan gerak anak meningkat. (3) anak dapat meniru gerakan sesuai dengan contoh yang diberikan meningkat. (4) anak dapat melakukan gerakan tanpa malu-malu dan percaya diri. (5) anak dapat melakukan keseluruhan gerak dan lagu dengan lancar. (6) tertib dalam melakukan kegiatan meningkat.

Berdasarkan uji keefektifan terhadap metode gerak dan lagu : (1) menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak. (2) terlihat dari peningkatan presentase aspek yang diamati pada kecerdasan kinestetik.

Berdasarkan penelitian di atas, yang membedakan penelitian diatas dengan penelitian penulis adalah metode yang digunakan jika penelitian terdahulu memakai metode gerak dan lagu yang digunakan saat pembelajaran namun penulis menggunakan metode permainan kupu-kupu terbang.

2. Aulia Umami, dengan judul Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Estafet.³⁵

Rancangan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah anak-anak di B kelompok di PAUD Lestari Srikaton Blok V yang terdiri dari 15 anak, 8 laki-laki dan 7 perempuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah

³⁵ Aulia Umami, *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Estafet*. (Jurnal Ilmiah Potensia, 2016, Vol. 1 (1), 15-20)

observasi. Analisis data Teknik yang digunakan adalah nilai rata-rata, ketuntasan belajar dan uji-t. Hasil ini Penelitian menunjukkan peningkatan kecerdasan anak kinestetik melalui permainan menyampaikan hasilnya rerata nilai baik, sedangkan ketuntasan belajar 93,33% dan uji-t bahwa $t_{hitung} = -10 \geq t_{tabel}$ (5% 2,14 dan 1% = 2,97). Fron hasil rekomendasi ini untuk guru tentang ini Penelitian adalah salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa adalah dengan menggunakan permainan relai.

Berdasarkan penelitian diatas yang membedakan penelitian diatas dengan penelitian penulis adalah metode yang digunakan Aulia Umami menggunakan permainan estafet, sedangkan pada penelitian ini menggunakan permainan kupu-kupu terbang. Serta metode penelitian yang digunakan oleh Aulia Umami adalah penelitian tindakan kelas sedangkan penulis sendiri menggunakan penelitian kuantitatif.

3. Siti Syamsiah, dengan judul Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Games Ball (Permainan Bola) Pada Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada.³⁶

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan bola (games ball) pada anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Subjek

³⁶ Siti Syamsiah, *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Games Ball (Permainan Bola) Pada Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada*. (Skripsi Pdf, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, tahun 2014)

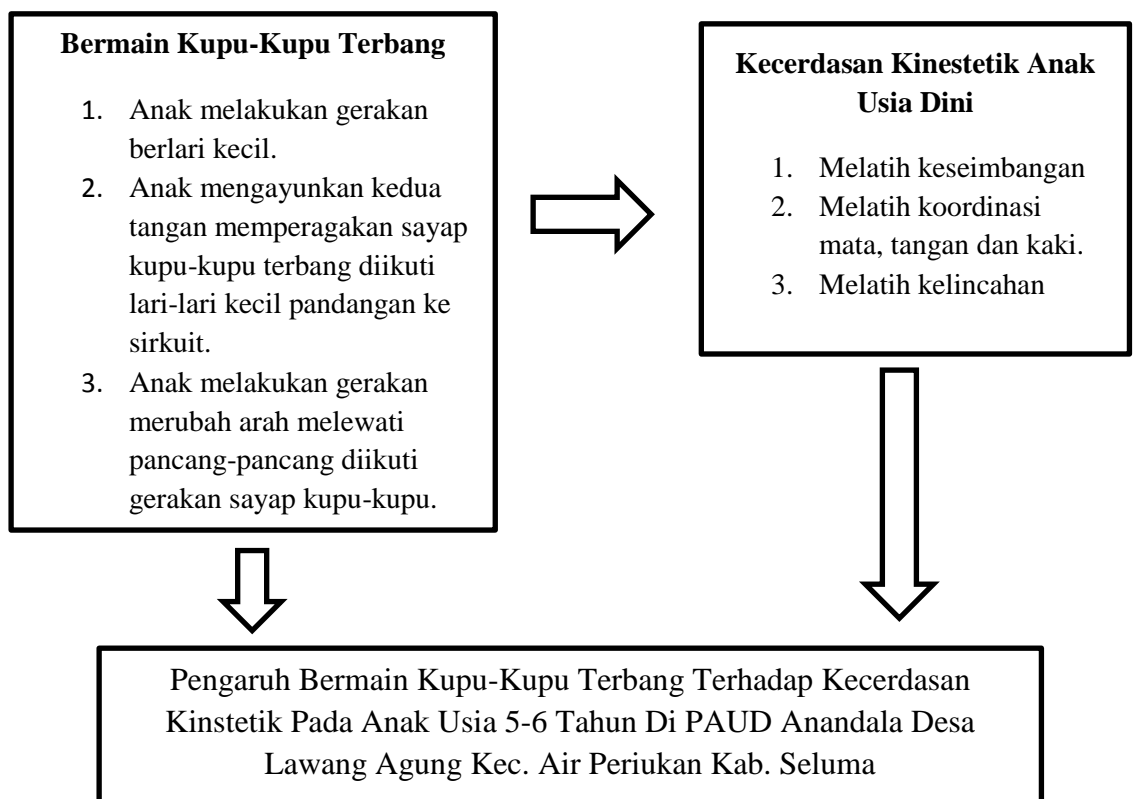
penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada, sejumlah 10 anak. Objek penelitian adalah kecerdasan kinestetik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa games ball yang dilakukan dengan kegiatan melempar, menangkap dan menendang menggunakan bola yang dilakukan secara berulang-ulang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Peningkatan dapat dilihat pada hasil penelitian. Pada kondisi awal kriteria belum berkembang sejumlah 5 anak (50%), mulai berkembang sejumlah 2 (20%), berkembang sesuai harapan sejumlah 2 anak (20%), dan berkembang sangat baik sejumlah 0 anak (0%). Setelah dilakukan tindakan pada siklus I hasilnya pada kemampuan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan melempar, menangkap, dan menendang mengalami peningkatan yang dapat dilihat yaitu untuk kriteria belum berkembang sejumlah 2 anak (20%), mulai berkembang sejumlah 3 anak (30%), berkembang sesuai harapan sejumlah 4 anak (40%), dan berkembang sangat baik sejumlah 1 anak (10%). Pada siklus II meningkat pada kriteria berkembang sangat baik sejumlah 6 anak (60%), berkembang sesuai harapan sejumlah 2 anak (20%), mulai berkembang 1 anak (10%) dan belum berkembang sejumlah 1 anak (10%). Penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan.

Berdasarkan penelitian diatas yang membedakan penelitian diatas dengan penelitian penulis adalah metode yang digunakan Adapun

perbedaannya adalah : Metode yang digunakan Siti Syamsiah menggunakan *game ball*, sedangkan pada penelitian ini menggunakan permainan kupu-kupu terbang. Serta metode penelitian yang digunakan oleh siti syamsiah adalah penelitian tindakan kelas sedangkan penulis sendiri menggunakan penelitian kuantitatif.

C. Kerangka Pikir



Gambar 1.1
Kerangka Pikir Penelitian

Permainan kupu-kupu terbang ini dibuat sebaik dan semenarik mungkin sebagai bahan ajar untuk anak usia dini. Desain pembelajaran harus sesuai dengan usia anak, supaya tercapainya tahap perkembangan anak khususnya

usia 5-6 tahun. Selain itu harus menggunakan alat dan bahan yang aman bagi anak dan mudah dipahami oleh anak.

Dalam proses pembelajaran khususnya usia 5-6 tahun harus sesuai dengan metode yang ada, karena hal tersebut akan memudahkan anak dalam proses pembelajaran. Dan juga bahasa yang digunakan pada saat menjelaskan arahan permainan harus bahasa yang sederhana supaya anak bisa memahami dan mengerti alur permainan yang akan dilaksanakan.

Setelah desain pembelajaran ini dirasa cukup maksimal, desain ini diharapkan bisa dipahami oleh pendidik dan bisa diimplementasikan dalam lembaga pendidikan tersebut.

D. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, selanjutnya disusun hipotesis. Perumusan hipotesis penelitian merupakan langkah ketiga dalam penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berfikir. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.³⁷

³⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. (Bandung: Alfabeta, 2009), h 63-64

Berdasarkan pada uraian diatas, hipotesis yang diajukan oleh peneliti sebagai berikut :

Ho : tidak terdapat pengaruh antara permainan kupu-kupu terbang terhadap kemampuan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di paud anandala desa lawang agung kec. Air periukan kab.seluma.

Ha : terdapat pengaruh antara permainan kupu-kupu terbang terhadap kemampuan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di paud anandala desa lawang agung kec. Air periukan kab. Seluma.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode rancangan *percobaan pre eksperimental design* dimana variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dikarenakan tidak adanya variabel control.³⁸

Adapun metode *pre eksperimental design* yang digunakan adalah *one grup pretest-posttest design* yaitu pengukuran yang dilakukan sebelum dan sesudah intervensi terhadap satu kelompok sampel. Pada penelitian ini akan melihat pengaruh permainan kupu-kupu terbang terhadap kemampuan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di paud anandala desa lawang agung kec air periukan kab seluma.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di paud anandala desa lawang agung kecamatan air periukan kabupaten seluma. Waktu penelitian dilakukan dari setelah dikeluarkannya surat izin penelitian yaitu 23 oktober 2019 sampai dengan 29 november 2019.

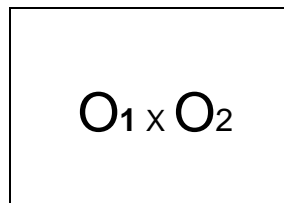
C. Desain penelitian

Sebagai rambu-rambu agar penelitian tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan maka penulis membuat desain penelitian. Desain ini

³⁸. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung, Alfabeta, 2012), Hal 74

dikembangkan berdasarkan analisis permasalahan kedalam unit-unit penelitian yang diorganisasikan secara sistematis sehingga dijadikan pedoman penelitian. Dalam desain ini menggunakan desain *one-group pretest-posttest* desain ini terdapat posttest, sebelum dari perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Gambar 2.1
Desain penelitian



Keterangan

O_1 : nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 : nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

D. Populasi, Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada

obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.³⁹

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa di paud anandala desa lawang agung kec air periukan kab seluma yang masih tercatat aktif sebagai siswa di sekolah selama penelitian ini dilakukan. Dimana siswa di paud anandala berjumlah 10 siswa, terdiri dari 4 laki-laki dan 6 perempuan.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang memberikan keterangan atau data yang diperlukan dalam suatu penelitian. Mengenai ukuran sampel, apabila subyek penelitian kurang dari seratus, lebih baik diambil seluruhnya, sedangkan apabila jumlah seluruh subyek cukup besar dapat diambil dengan sampel sebanyak 10% atau 20% sampai 25% atau lebih. Untuk menentukan besarnya sampel, penulis mengaju pada pernyataan jika populasi kurang dari 100 orang maka diambil seluruhnya (total sampling).⁴⁰

Dalam penelitian ini yang menjadi sample adalah anak kelas B usia 5-6 tahun di paud anandala desa lawang agung kec air periukan kabupaten seluma. Kelompok siswa yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *permainan kupu-kupu terbang* yakni sebanyak 10 siswa.

³⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). (Bandung: Alfabeta, 2009), h.80

⁴⁰ Yuyun Wahyuni, *Dasar-Dasar Statistik Deskriptif*, (Yogyakarta: Nuha Medika, 2011) , h. 4.

E. Instrumen penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Meneliti dengan data yang sudah ada lebih tepat kalau dinamakan membuat laporan dari pada melakukan penelitian. Namun demikian dalam skala yang paling rendah laporan juga dapat dinyatakan sebagai bentuk penelitian.

Karena pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun fenomena sosial yang diambil secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.

Titik tolak dari penyusunan instrumen penelitian adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel-variabel tersebut diberikan definisi operasionalnya, dan selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan.⁴¹

Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen sebagai berikut :

Tabel 1.1
Kisi-kisi instrumen penelitian

No	Variabel	Indikator	No item instrumen
----	----------	-----------	-------------------

⁴¹ Sugiyono. *Metode Penelitian* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). (Bandung: Alfabeta, 2009), h 102-103

1	Bermain kupu-kupu terbang	1. Melakukan gerakan berlari kecil.	1.2
		2. mengayunkan kedua tangan memperagakan sayap kupu-kupu terbang diikuti lari-lari kecil pandangan ke sirkuit.	3.4
		3. Melakukan gerakan merubah arah melewati pancang-pancang diikuti gerakan sayap kupu-kupu.	5.6
2	Kecerdasan kinestetik	1. Keseimbangan	7.8
		2. Koordinasi	9.10
		3. Kelincahan	11.12

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data atau teknik penelitian, merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sedangkan instrumen penelitian merupakan alat penelitian atau alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data tersebut. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, penilaian unjuk kerja, dan teknik dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data untuk mendapatkan informasi melalui pengamatan langsung terhadap sikap dan perilaku

anak. Untuk kepentingan tersebut, diperlukan pedoman yang mengacu pada indikator yang telah ditetapkan.⁴²

2. Teknik dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan, gambar, atau karya monumental dari sebuah peristiwa yang sudah berlalu. Hasil penelitian dari observasi, akan lebih kredibel atau dapat dipercaya kalau didukung oleh foto-foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Studi dokumen merupakan salah satu pelengkap dari penggunaan metode bermain kupu-kupu terbang.⁴³

G. Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *wilcoxon math pairs test*. *Wilcoxon math pairs test* digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sample yang berkolerasi, bila skala pengukurannya ordinal maka *Wilcoxon math pairs test* dapat digunakan untuk mengukur urutan suatu kejadian, pengujian dilakukan atau data hasil pengamatan melalui data sample. Jika jumlah sample lebih besar dari 25, maka distribusinya akan mendekati normal. Untuk itu digunakan rumus z dalam pengujiannya.

$$z = \frac{T - \mu_T}{\sigma_T}$$

Keterangan :

T : jumlah jenjang/ranking yang kecil

μ_T : harga (mean)

⁴² Mulyasa, *Manajemen Paud* (Bandung, PT Remaja Rosdakrya, 2012), h. 199

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : Alfabeta, 2015), h. 329

σ_T : simpangan baku

BAB IV

HASIL PENELITIAN

1. Profil Tempat Penelitian

a) Sejarah Berdirinya PAUD Ananda L.A Desa Lawang Agung

PAUD Ananda L.A yang beralamatkan di Desa Lawang Agung Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma, yang merupakan suatu lembaga yang sudah melaksanakan program pendidikan anak usia dini (PAUD) Sejak tahun 2007 adapun program yang telah dilaksanakan adalah taman kanak-kanak (TK), kelompok bermain (KOBER), dan satuan paud sejenis (SPS).

Fokus pendidikan yang dilaksanakan di PAUD Ananda L.A yaitu pada peletakan dasar-dasar pengembangan imtaq, sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan anak. Kebutuhan masyarakat terhadap layanan pendidikan anak usia dini (PAUD) cukup besar. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya masyarakat yang mengikutsertakan anak-anaknya pada program PAUD. Sementara itu kualitas pelayanan dan penyelenggaraan lembaga PAUD, khususnya di desa Lawang Agung Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma dari data yang ada dilapangan masih banyak jumlah anak $0 < 6$ tahun di Desa Lawang Agung yang belum mendapatkan layanan PAUD, hal ini karena kurangnya kesadaran masyarakat tentang pendidikan anak usia dini (PAUD).

Proses pembelajaran di PAUD Ananda L.A dilaksanakan setiap hari senin sampai dengan sabtu, yang dimulai dari pukul 08.00 WIB dan berakhir pukul 11.00 WIB. Fasilitas yang dimiliki seperti ruang kelas yang luas, ruang kantor, kamar

kecil/WC, rak buku dan lainnya. Dalam ruang kelas tersebut jumlahnya adalah 10 orang anak. Pada peralatan alat permainan baik indoor maupun outdoor, cukup tersedia untuk anak dengan beraneka macam alat permainan motorik kasar dan motorik halus.

b) Letak Geografis PAUD Ananda L.A Desa Lawang Agung

PAUD Ananda L.A terletak di daerah yang strategis, berada dipinggir jalan utama mudah dijangkau oleh masyarakat dari seluruh lapisan baik segi transport maupun jalan kaki. PAUD Ananda L.A berdiri di atas tanah seluas +- 1566 m² (panjang 58 meter, lebar 27 meter) yang sudah diukur/belum diukur oleh petugas , sket terlampir. Batas tanah tersebut sebagai berikut :

Utara	: tanah riuas	ukuran 58 m.
Selatan	: tanah maliki	ukuran 58 m.
Timur	: jalan raya	ukuran 29 m.
Barat	: sawah maliki	ukuran 25 m.

c) Keadaan Sarana Dan Prasarana PAUD Ananda L.A Desa Lawang Agung

Dalam rangka melaksanakan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak- Kanak, dimana prinsip Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain serta untuk mewujudkan keberhasilan didalam proses belajar mengajar tentunya harus ditunjang dengan adanya sarana dan prasarana di PAUD Ananda L.A desa lawang agung. Kondisi nyata PAUD Ananda L.A desa Lawang Agung didirikan pada tahun 2007 didukung dengan fasilitas sebagai berikut:

a) Gedung

PAUD Ananda L.A memiliki lahan dan gedung sendiri dengan kondisi fisik gedung sangat baik, yang terdiri dari: 1 Ruang Kantor, 2 Ruang Belajar, 2 Kamar Mandi.

b) Fasilitas pembelajaran

(a) Didalam kelas

PAUD Ananda L.A menyediakan berbagai fasilitas yang dapat menunjang dan memperlancar kegiatan belajar mengajar seperti meja anak, kursi, rak buku, papan tulis, spidol, penghapus, penggaris, meja guru, kursi guru, Jam, program semester 1 dan 2, balok bangunan, puzzle, congklak, pohon hitung, keset kaki, tempat sampah, lap tangan, tempat cuci tangan, portofolio (hasil kerja anak), serta aneka pajangan.

(b) Diluar kelas

Untuk kegiatan pembelajaran diluar kelas, PAUD Ananda L.A menyediakan berbagai fasilitas diantaranya sebagai berikut: 1 ayunan, 2 papan luncur, 1 bola dunia, 1 jungkat jungkit.

(c) Fasilitas pendukung

Untuk memperlancar kegiatan, PAUD Ananda L.A memiliki fasilitas-fasilitas pendukung yang terdapat di ruang kepala sekolah dan guru. Fasilitas tersebut diantaranya: meja tulis, kursi, meja dan kursi tamu, rak buku, gambar presiden dan wakil, lambang negara, kalender pendidikan, program tahunan, program semester 1 dan 2, sturktur sekolah, struktur yayasan, tempat sampah, keset kaki,

dan perlengkapan alat tulis, laptop, dan printer. Terdapat juga fasilitas tempat tidur anak, kipas angin, kotak obat, timbangan, pengukur tinggi badan anak, dan didapur terdapat tempat cuci piring, piring, gelas, sendok, rak piring, galon air, dan lain-lain.

d) Fasilitas Bermain Yang Tersedia Di PAUD Ananda L.A Desa Lawang Agung

(a) Pengembangan motorik kasar

Untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri anak berupa kemampuan motorik kasar, maka PAUD Ananda L.A menyediakan fasilitas bermain berupa perosotan, ayunan, bola dunia, bola keranjang, jungkat-jungkit dan balok.

(b) Pengembangan motorik halus

Pengembangan motorik halus dikembangkan dengan menyediakan fasilitas bermain berupa plastisin, puzzle, gunting, alat tulis, krayon, kertas lipat, buku gambar, menjepit, boneka tangan, lem, alat untuk mencocok, dan mozaik.

(c) Pengembangan moral dan agama

Pentingnya pendidikan moral dan agama bagi anak memerlukan fasilitas pula. Di antara fasilitas yang diperlukan untuk pengembangan moral agama anak yaitu alat perlengkapan untuk ibadah, iqro, maket huruf hijaiyah, patung gerakan shalat, gantungan rukun iman dan rukun islam angka arab, dan buku-buku cerita islam.

(d) Pengembangan intelektual

Kemampuan intelektual anak dapat dikembangkan dengan menyediakan permainan berupa telpon mainan, percobaan pencampuran warna (dengan cat air,

krayon, pewarna pasta), benda padat dimasukan kedalam air, memasukkan air kedalam botol, dan masih banyak lagi bentuk pengetahuan anak.

e) Keadaan Tenaga Kependidikan PAUD Ananda L.A Desa Lawang Agung

Di dalam suatu proses belajar mengajar pada sebuah lembaga pendidikan, tentunya tidak terlepas dari unsur-unsur dalam pendidikan. Unsur pendidikan yang dimaksud adalah tenaga pendidik yang perannya adalah sebagai motivasi atau penggerak bagi peserta didik, sehingga materi yang disampaikan dapat tercapai dengan baik.

Tabel 3.1
Data Guru PAUD Ananda L.A Desa Lawang Agung
Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma

No	Nama Guru	Jabatan	L/P	Pendidikan Terakhir	Status Kepegawaian
1	Dra. Meri hastuti	Kepala sekolah	P	SE	Honorar
2	Merda hayanti	Bendahara	P	PGPAUD	Honorar
3	Yuliana	Sekretaris	P	SMA	Honorar
4	Eli sumiarti	Pendidik	P	PGPAUD	Honorar
5	Yanti	Pendidik	P	PGSD	Honorar

Tabel 3.2

Data Siswa P A U D A n a n d a L . A D e s a L a w a n g A g u n g

K e c a m a t a n A i r P e r i u k a n K a b u b a t e n S e l u m a

No	Nama Anak	Keterangan	Tempat Tanggal Lahir
1	Alesha Famaera	Perempuan	Lawang Agung, 06-05-2014
2	Deti Agustina Sari	Perempuan	Bengkulu, 17-07-2014
3	Deko Syaputra	Laki-Laki	Lawang Agung, 20-08-2014
4	Najwa Tri Anggita	Perempuan	Lawang Agung, 30-12-2013
5	Tio Rizqy Ramadhansya	Laki-Laki	Seluma, 21-11-2013

6	Marwa Anastasyah	Perempuan	Lawang Agung, 02-05-2011
7	Titan Hidayah	Laki-Laki	Nanti Agung, 11-06-2014
8	Raka Al Fikri	Laki-Laki	Bengkulu, 24-06-2014
9	Ayuni Sulistyawati	Perempuan	Lawang Agung, 30-04-2015
10	Khinara Vlacentia Al	Perempuan	Lawang Agung, 15-05-2013

f) Visi, Misi, Dan Motto PAUD Ananda L.A Desa Lawang Agung

a. Visi PAUD Ananda L.A

Visi PAUD Ananda L.A sendiri adalah menyelenggarakan pendidikan anak usia dini yang berkualitas sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.

b. Misi PAUD Ananda L.A

Misi PAUD Ananda L.A sendiri adalah, membentuk anak didik yang cerda, berbudi pekerti luhur yang dilandasi iman dan taqwa. membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan keterangna, daya cipta dan moral yang diperlukan anak didik dan menyesuaikan diri dengan lingkungan. Membantu menumbuhkan dan mengembangkan minat bakat dan keterampilan anak sesuai dengan tujuan perkembangan. Membantu anak yang cerdas, kreatif dan berilmu. Menumbuh kembangkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan anak usia dini yang langsung berhubungan dengan alam. Dan melatih anak untuk langsung melihat, mengamati, merasakan dan menganalisa permasalahan dan menemukan pemecahan msalahnya sendiri.

c. Motto paud ananda l.a

Bertumbuh, berakar, dan berbuah adalah motto yang mendasari visi dari paud ananda l.a yang di jabarkan menjadikan seluruh komunitas sekolah (anak didi, pendidik, pengelola, orang tua, yayasan) untuk tumbuh sesuai dengan perannya

masing-masing, berakar kuat secara lahir bathin serta membuahakan manfaat bagi masyarakat disekitarnya terutama dibidang pendidikan.

2. Analisis Data

a. Hasil observasi pre test kecerdasan kinestetik anak di paud ananda l.a

Hasil observasi kecerdasan kinestetik yang dilakukan pada tanggal 4 november 2019 dengan menggunakan instrumen lembar *checklist* disajikan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 3.3
Hasil Observasi *PreTest* Kecerdasan Kinestetik Anak
Di Paud Ananda L.A

No Responden	Nama Anak	Nilai	Kategori
1	Alesha Famaera	18	Belum berkembang
2	Deti Agustina Sari	18	Belum berkembang
3	Deko Syaputra	19	Belum berkembang
4	Najwa Tri Anggita	20	Mulai berkembang
5	Tio Rizqy R	20	Mulai berkembang
6	Marwa Anastasyah	21	Berkembang sesuai harapan
7	Titan Hidaya	22	Berkembang sesuai harapan
8	Raka Al Fikri	20	Mulai berkembang
9	Ayuni Sulistyawati	18	Belum berkembang
10	Khinara Vlacentia Al	21	Berkembang sesuai harapan
Σ		197	
Rata-rata		19,7	

Hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

$$\text{Rentang setiap kategori} = \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{jumlah kategori}}$$

$$= \frac{48-12}{4}$$

$$= 9$$

Dari data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan kinestetik di PAUD Ananda L.A dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.4
Kategori Kecerdasan Kinestetik anak
Di Paud Ananda L.A

Hasil	Frekuensi	Presentase	Kategori
40-48	0	0 %	Berkembang sangat baik
31-39	3	30 %	Berkembang sesuai harapan
22-30	3	30 %	Mulai berkembang
12-21	4	40 %	Belum berkembang

Berdasarkan hasil perhitungan pada pre test dapat dilihat kecerdasan kinestetik anak di awal sebelum adanya tindakan bermain kupu-kupu terbang. Adapun hasil pre test untuk kategori belum berkembang sebanyak 4 orang anak (40%), kategori mulai berkembang sebanyak 3 (30%), berkembang sesuai harapan 3 (30%) dan belum ada anak yang memiliki kecerdasan kinestetik dengan kategori berkembang sangat baik.

- b. Hasil observasi *post test* kecerdasan kinestetik anak di paud ananda l.a.

Tabel 3.5
Hasil Observasi *PostTest* Kecerdasan Kinestetik
Pertemuan 1

Nomor Responden	Hasil	Kategori
1	29	Mulai berkembang
2	32	Berkembang sesuai harapan
3	29	Mulai berkembang
4	27	Mulai berkembang
5	30	Mulai berkembang

6	32	Berkembang sesuai harapan
7	29	Mulai berkembang
8	27	Mulai berkembang
9	12	Belum berkembang
10	29	Mulai berkembang
Σ	276	
Rata-rata	27,6	

Hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{jumlah kategori}} \\
 &= \frac{48 - 12}{4} \\
 &= 9
 \end{aligned}$$

Dari data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan kinestetik di

PAUD Ananda L.A dapat dilihat pada tabel ini :

Tabel 4.1
Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak
Di PAUD Ananda L.A

Hasil	Frekuensi	Presentase	Kategori
40-48	0	0	Berkembang sangat baik
31-39	2	20%	Berkembang sesuai harapan
22-30	7	70%	Mulai berkembang
12-21	1	10%	Belum berkembang

Bermain kupu-kupu terbang yang dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dimana berdasarkan hasil perhitungan pada post test pertemuan 1 dapat dilihat kecerdasan kinestetik anak setelah adanya tindakan bermain kupu-kupu terbang. Adapun hasil post test untuk kategori belum berkembang sebanyak 1 orang anak (10%),

kategori mulai berkembang sebanyak 7 (70%), berkembang sesuai harapan 2 (20%) dan belum ada anak yang memiliki kecerdasan kinestetik dengan kategori berkembang sangat baik.

Tabel 4.2
Hasil Observasi *PostTest* Kecerdasan Kinestetik
Pertemuan 2

Nomor Responden	Hasil	Kategori
1	39	Berkembang sesuai harapan
2	41	Berkembang sangat baik
3	39	Berkembang sesuai harapan
4	38	Berkembang sesuai harapan
5	37	Berkembang sesuai harapan
6	37	Berkembang sesuai harapan
7	39	Berkembang sesuai harapan
8	34	Berkembang sesuai harapan
9	34	Berkembang sesuai harapan
10	36	Berkembang sesuai harapan
Σ	374	
Rata-rata	37,4	

Hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

$$\text{Rentang setiap kategori} = \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{jumlah kategori}}$$

$$= \frac{48 - 12}{4}$$

$$= 9$$

Dari data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan kinestetik di PAUD

Ananda L.A dapat dilihat pada tabel ini :

Tabel 4.3
Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak
Di PAUD Ananda L.A

Hasil	Frekuensi	Presentase	Kategori
40-48	1	1 %	Berkembang sangat baik
31-39	9	9 %	Berkembang sesuai harapan
22-30	0	0 %	Mulai berkembang
12-21	0	0 %	Belum berkembang

Berdasarkan hasil perhitungan pada post test pertemuan 2 dapat dilihat kecerdasan kinestetik anak setelah adanya tindakan bermain kupu-kupu terbang. Adapun hasil post test untuk kategori belum berkembang sebanyak 0 orang anak (0%), kategori mulai berkembang sebanyak 0 (0%), berkembang sesuai harapan 9 (90%) dan anak yang memiliki kecerdasan kinestetik dengan kategori berkembang sangat baik sebanyak 1 (10 %).

Tabel 4.4
Hasil Observasi *PostTest* Kecerdasan Kinestetik
Pertemuan 3

Nomor Responden	Hasil	Kategori
1	47	Berkembang dengan baik
2	48	Berkembang dengan baik
3	47	Berkembang dengan baik
4	48	Berkembang dengan baik
5	48	Berkembang dengan baik
6	48	Berkembang dengan baik
7	48	Berkembang dengan baik
8	48	Berkembang dengan baik
9	46	Berkembang dengan baik

10	48	Berkembang dengan baik
Σ	476	
Rata-rata	47,6	

Hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

$$\begin{aligned} \text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{jumlah kategori}} \\ &= \frac{48 - 12}{4} \\ &= 9 \end{aligned}$$

Dari data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan kinestetik di PAUD

Ananda L.A dapat dilihat pada tabel ini :

Tabel 4.5
Kategori Kecerdasan Kinestetik Anak
Di PAUD Ananda L.A

Hasil	Frekuensi	Presentase	Kategori
40-48	10	100 %	Berkembang sangat baik
31-39	0	0 %	Berkembang sesuai harapan
22-30	0	0 %	Mulai berkembang
12-21	0	0 %	Belum berkembang

Berdasarkan hasil perhitungan pada post test pertemuan 3 dapat dilihat kecerdasan kinestetik anak setelah adanya tindakan bermain kupu-kupu terbang. Adapun hasil post test untuk kategori belum berkembang sebanyak 0 orang anak (0%), kategori mulai berkembang sebanyak 0 (0%), berkembang sesuai harapan 0 (0%) dan anak yang memiliki kecerdasan kinestetik dengan kategori berkembang sangat baik sebanyak 10 (100%).

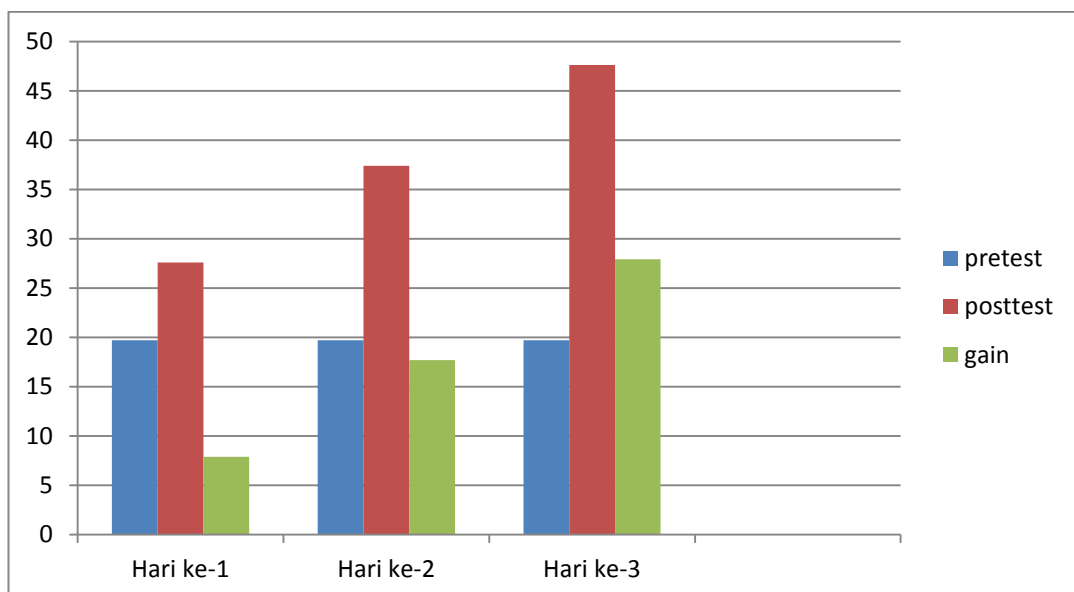
Untuk melihat bagaimana perbedaan kecerdasan kinestetik anak dari mulai pretest sampai dengan posttest maka dapat dilihat dari tabel dan grafik di bawah ini :

Tabel 5.1
Hasil *PreTest* Dan *Posttest* Kecerdasan Kinestetik Anak
Di PAUD Ananda L.A

No	Bermain Kupu-Kupu Terbang	Pre Test	Post Test	Gain
1	Hari Ke 1	19,7	27,6	7,9
2	Hari Ke 2	19,7	37,4	17,7
3	Hari Ke 3	19,7	47,6	27,9

Dari data diatas dapat diketahui bahwa hasil bermain kupu-kupu terbang *pretest* dan *posttest* perlakuan bermain kupu-kupu terbang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A desa Lawang Agung Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma.

Grafik 1.1
Hasil *Pretest* Dan *Posttest*
Bermain Kupu-Kupu Terbang



Dari grafik diatas dapat diketahui bahwa pengaruh bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik anak usia dini di PAUD Ananda L.A desa Lawang Agung. Pada awal pretest menunjukkan kriteria kurang dengan frekuensi 1 (10%) dan terus mengalami peningkatan setelah posttest ke-1 dengan frekuensi 2 (20%), posttest ke-2 dengan frekuensi 3 (30%), dan posttest ke-3 dengan frekuensi 4 (40%).

Dapat dilihat bahwa kecerdasan kinestetik anak mengalami pengaruh yang signifikan, jadi kecerdasan kinestetik anak berkembang sangat baik dan bermain kupu-kupu terbang berpengaruh dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang akan digunakan berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan data yang diperoleh dari perhitungan hasil uji *kolmogrov smirnov* dengan menggunakan *software spss 22.0 for windows* dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal.

Hasil output menggunakan *software spss 22.0 for windows* sebagai berikut :

Tabel 5.2
Uji Normalitas Menggunakan
software sppss 22.0 for windows

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
kinestetik sebelum	.185	10	.200 [*]	.905	10	.249
kinestetik setelah	.416	10	.000	.650	10	.000

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
kinestetik sebelum	.185	10	.200*	.905	10	.249
kinestetik setelah	.416	10	.000	.650	10	.000

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Output tersebut menunjukkan hasil perhitungan signifikansi : tes kolmogorov-smirnov = 0.00 < 0,05 (data nilai tidak berdistribusi normal), dan signifikansi hasil perhitungan shapiro-wilk = 0.00 < 0.05 (data nilai tidak berdistribusi normal).

Karena data tidak berdistribusi normal maka pengujian yang digunakan untuk pengambilan hipotesis yaitu menggunakan perhitungan statistika *non parametrik*, yaitu dengan uji *wilcoxon* sebagai pengganti pengujian statistika *parametrik t sample tes*.

d. Uji Hipotesis

Berdasarkan penyajian diatas dapat dikatakan bahwa salah satu syarat untuk menggunakan pengujian *parametrik* tidak terpenuhi. Syarat menggunakan pengujian *parametrik* adalah ketika data tersebut normal, sedangkan data nilai yang telah diuji diatas tidak berdistribusi normal sehingga pengujian hipotesis menggunakan pengujian *non parametrik* yaitu uji *wilcoxon*.

Output uji *wilcoxon* dengan menggunakan *software spss 22.0 for windows* adalah sebagai berikut :

Tabel 5.3
Uji Wilcoxon Dengan Menggunakan
Software Spss 22.0 For Windows (1)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
kinestetik sebelum	10	18	22	19.70	1.418
kinestetik setelah	10	46	48	47.60	.699
Valid N (listwise)	10				

Hasil out put tersebut diketahui bahwa rata-rata dari kecerdasan kinestetik sebelum diberi perlakuan bermain kupu-kupu terbang adalah 19,70 sedangkan hasil rata-rata kecerdasan kinestetik setelah diberi perlakuan bermain kupu-kupu terbang adalah 47.60. sementara hasil output pada kolom *ranks* menunjukkan :

Tabel 5.4
Uji Wilcoxon Dengan Menggunakan
Software Spss 22.0 For Windows (2)

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
kinestetik setelah - kinestetik sebelum	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		

- a. kinestetik setelah < kinestetik sebelum
- b. kinestetik setelah > kinestetik sebelum
- c. kinestetik setelah = kinestetik sebelum

- a. *Negative ranks* atau selisih (negatif) antara kecerdasan kinestetik untuk pre test dan post test adalah 0. Baik itu pada nilai N, mean rank maupun sum of rank. Nilai 0 ini menunjukkan bahwa tidak adanya penurunan (pengurangan) dari nilai *pre test* dan *post tes*.
- b. *Positif ranks* atau selisih (positif) antara kecerdasan kinestetik untuk pre test dan post test. Disini terdapat 10 anak mengalami peningkatan kecerdasan kinestetik dari nilai *pre test* ke nilai *post test*. Mean rank atau rata-rata peningkatan tersebut adalah sebesar 5.50, sedangkan jumlah ranking positif atau *sum of ranks* adalah sebesar 55.00.
- c. *Ties* adalah kesamaan pre test dan post test, disini nilai ties adalah 0, sehingga dapat dikatakan bahwa tidak ada nilai yang sama antara *pre test* dan *post test*.

Rumusan hipotesis :

H_0 : tidak terdapat pengaruh antara bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A desa Lawang Agung.

H_a : terdapat pengaruh antara bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A desa Lawang Agung.

Hasil out put untuk pengambilan hipotesis menunjukkan :

- a. Jika nilai *asyp.sig* < 0,05 maka hipotesis diterima
- b. Jika nilai *asmyp.sig* > 0,05 maka hipotesis ditolak

Tabel 5.5
Uji Wilcoxon Dengan Menggunakan
Software Spss 22.0 For Windows (3)

Test Statistics ^b	
	kinestetik setelah - kinestetik sebelum
Z	-2.842 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.004

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Berdasarkan output test statistic tersebut, hasil signifikansi p-value sebesar 0.004 (< 0,05) maka H_a diterima. Sehingga kesimpulannya terdapat pengaruh antara bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A desa Lawang Agung Kecamatan Air Periukan Kabupaten Seluma.

3. Pembahasan

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Jika gerak sempurna bersumber dari gabungan antara pikiran dan fisik tersebut terlatih dengan baik, apapun yang diberikan orang tersebut akan berhasil dengan sempurna. Misalnya seorang dokter bedah yang mempunyai kecerdasan kinestetik baik akan melakukan pembedahan (operasi) dengan sangat terampil, tepat sasaran, tepat

waktu, dan cekatan dalam melakukan tugas pembedahannya. Hasilnya pun rapi, memuaskan dan sempurna.⁴⁴

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh antara bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A. Berdasarkan hasil perhitungan penelitian diketahui bahwa bermain kupu-kupu terbang berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A.

Hal ini dikarenakan Permainan Kupu-Kupu Terbang Mengandung Komponen-Komponen Kebugaran Motorik Yakni Dapat Melatih Keseimbangan, Koordinasi, Dan Kelincahan.

- a. Melatih keseimbangan : pada saat anak melakukan gerakan berlari kecil dengan kedua ujung kaki menjijit sebagai tumpuan beban tubuh. Gerakan tersebut dapat melatih anak untuk mempertahankan posisi tubuh dalam keadaan stabil dan melatih kemampuan mengontrol sistem *neuromuscular* dalam kondisi statis.
- b. Melatih koordinasi : koordinasi mata-tangan-kaki (*e-hand-foot*) pada gerakan ayunan kedua tangan memperagakan sayap kupu-kupu, diikuti gerakan lari kecil dan pandangan ke sirkuit. Anak dilatih atau diajarkan koordinasi antara mata–tangan-kaki (*e-hand-foot*) permainan tematik *frategratif foot* yakni dengan menyatukan

⁴⁴ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains* (Bandung,Pt Remaja Rosdakarya, 2014) h. 132

berbagai sistem syaraf gerak ke dalam satu keterampilan gerakan (kupu-kupu terbang).

- c. Melatih kelincihan: pada saat anak melakukan gerakan merubah arah melewati pancang-pancang diikuti gerakan memperagakan sayap kupu-kupu anak diajarkan atau dilatih dalam kemampuan mengubah arah dengan tepat tanpa kehilangan keseimbangan

Penggunaan kegiatan bermain dalam pembelajaran dapat melayani perbedaan belajar anak. Pengembangan kecerdasan kinestetik pada anak sangat mempengaruhi aktivitas gerakannya, setiap anak selalu melakukan gerakan-gerakan tubuh tetapi gerakan-gerakan anak belum terarahkan dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak seorang guru dituntut untuk menyediakan sarana berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat menarik minat anak sehingga dapat menunjang perkembangan peserta didik. Untuk mengembangkan motorik kasar anak pendidik dapat memperhatikan kebutuhan anak yang dapat menunjang kecerdasan kinestetik, seorang pendidik harus kreatif dalam menyiapkan alat peraga untuk pembelajaran. Seorang pendidik harus befikir cerdas dalam menyiapkan alat peraga untuk pembelajaran. Seorang pendidik tidak hanya terpaku pada fasilitas yang sudah ada tetapi pendidik harus befikir cerdas dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

Adapun yang telah peneliti lakukan di paud anandala desa lawang agung yang dapat dikembangkan kecerdasan kinestetik melalui bermain kupu-kupu terbang adalah anak bermain kupu-kupu terbang kemudian peneliti bertanya bagaimana cara kupu-kupu terbang, peneliti juga bertanya sesuai tema RPPH tentang

diriku/pakaian, peneliti bertanya sesuai dengan gambar yang ada di *flash card* dan menyebutkan huruf dan warna yang ada di gambar tersebut. Anak tidak hanya dapat menyebutkan menyebutkan huruf yang ada di gambar, tetapi anak juga bisa mengurutkan huruf menjadi sebuah kata. Anak tidak hanya bisa berjalan lurus, tetapi anak juga bisa berjalan dengan kaki menjinjit sambil tangan direntangkan seperti kupu-kupu yang sedang terbang diatas 1 pita warna, kemudian anak juga bisa melewati pancang-pancang dengan kombinasi zig-zag, anak juga bisa berjalan meniti 2 pita warna-warni kemudian mengaitkan kartu huruf di tali jemuran.

Pada awal pretest menunjukkan kriteria kurang dengan frekuensi 1 (10%) dan terus mengalami peningkatan setelah posttest ke-1 dengan frekuensi 2 (20%), posttest ke-2 dengan frekuensi 3 (30%), dan posttest ke-3 dengan frekuensi 4 (40%) . Dapat dilihat bahwa kecerdasan kinestetik anak mengalami pengaruh yang signifikan, jadi kecerdasan kinestetik anak berkembang sangat baik dan bermain kupu-kupu terbang berpengaruh dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Dari hasil penelitian kecerdasan kinestetik anak melalui bermain kupu-kupu sebelum diberi perlakuan bermain kupu-kupu terbang adalah 19,70 sedangkan hasil rata-rata kecerdasan kinestetik setelah diberi perlakuan bermain kupu-kupu terbang adalah 47.60. Maka terdapat pengaruh bermain kupu-kupu terbang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A desa Lawang Agung

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A desa Lawang Agung dapat dilihat hasil perhitungan menggunakan SPSS yakni kecerdasan kinestetik anak sebelum diberi perlakuan bermain kupu-kupu terbang adalah 19,70 sedangkan hasil rata-rata kecerdasan kinestetik setelah diberi perlakuan bermain kupu-kupu terbang adalah 47.60. maka terdapat pengaruh bermain kupu-kupu terbang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A desa lawang agung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan mengenai pengaruh bermain kupu-kupu terbang terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usi 5-6 tahun di PAUD Ananda L.A, ada beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan agar lebih baik lagi kedepannya, antara lain :

1. Bagi sekolah

Perlunya memberikan kegiatan bermain kupu-kupu terbang , dengan menggunakan berbagai media pembelajaran dan model pembelajaran agar anak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik yang dimilikinya dan penyediaan

sarana prasarana yang digunakan untuk menunjang kegiatan bermain kupu-kupu terbang.

2. Bagi peneliti

Dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengalaman dan pengetahuan. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan kajian yang lebih mendalam tentang bermain kupu-kupu terbang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik. Selain itu, perlu adanya penelitian yang lebih kreatif dan inovatif untuk mengembangkan permainan yang digunakan dengan berbagai jenis permainan lainnya atau metode yang berbeda sehingga kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang secara optimal

C. Penutup

Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji hanya milik Allah SWT, karena berkat kasih sayang serta rahmat Nya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan islam anak usia dini, Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi orang tua yang mengharapkan pendidikan anak-anaknya berhasil dengan baik, terutama dalam meningkatkan rasa kepercayaan sebagai modal awal dalam menghadapi perkembangan dewasa ini. Atas kekhilafan dan keikhlasan penulis mohon maaf dan makhfiroh di hadapan Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian : suatu pendekatan praktek*. Jakarta : Pt, Rineka Cipta.
- Asih, Suharman Maman. 2016. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka Setia.
- Dahlia, Suyadi. 2014. *Implementasi Dan Inovasi Kurikulum Paud*. Bandung : Pt, Remaja Rosdakarya.
- Habibi, Muazar,2012. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini* . Yogyakarta, Cv Budi Utama.
- Hasnida, 2015. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta : Pt. Luxima Metro Media
- Hurlock, Elizabeth, 1980. *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*, Jakarta : Erlangga.
- Kusmayadi, Ismail, 2011. *Membongkar Kecerdasan Anak (Mendeteksi Bakat & Potensi Anak sejak Dini)*, Jakarta : Gudang Ilmu
- M.Fadillah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana.
- M.Fadillah. 2012. *Desain Pembelajaran Paud*, Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Maulidya Ulfa, Suyadi. 2015. *Konsep Dasar Paud*, Bandung : Pt Remaja Rosdakarya.
- Mulyani, Novi. 2016. *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Gava Media.
- Mulia, Ana. 2017. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinesetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Gerak Dan Lagu Di RA An-Nida Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan* : Medan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri.
- Mulyasa, 2017. *Strategi Pembelajaran PAUD*, Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya.

- Mulyasa, 2012. *Manajemen PAUD*, Bandung : Pt. Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar Paud*, Yogyakarta : Laksana.
- Puji Astuti Indah, Sri Wulan, Dan Lara Fridani. 2011. *Modul Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini* : Jakarta, Universitas Terbuka Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan
- Syamsiah, Siti, 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Games Ball (Permainan Bola) Pada Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada.* (Skripsi Pdf, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta)
- Susanto, Ahmad. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)* : Jakarta: Pt. Bumi Aksara.
- Sandjaja, Bernardus. 2015. *Pengantar Pembangun Teori Penelitian*, Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Sugiyono,2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D* : Bandung, Alfabeta.
- Suyadi.2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Umami, Aulia. *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Estafet.* (Jurnal Ilmiah Potensia, 2016, Vol. 1 (1), 15-20)
- Uno, Hamzah B.Dan Masri Kudrat Umar.2009. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran* : Jakarta,Pt.Bumi Aksara.
- Wiyani, Novan Ardi, 2016. *Konsep Dasar Paud* : Yogyakarta, Gava Media.
- Wiyani, Novan Ardi, 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* : Yogyakarta, Gava Media
- Yaumi, Muhammad Dan Nurdin Ibrahim. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak* : Jakarta,Kencana Prenadamedia Group