

MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI *GAMES BALL* PADA ANAK KELOMPOK B DI TK INDRIYA KELURAHAN LEPO-LEPO KECAMATAN BARUGA KOTA KENDARI

Fira Damayanti¹, La Ode Anhusadar²

¹Mahasiswa Prodi PIAUD, FTIK, Institut Agama Islam Negeri IAIN Kendari

²Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institute Agama Islam Negeri (IAIN) Kendari

*email: rarafira015@gmail.com¹

Abstracts:

This action research aims to improve kinesthetic intelligence through playing activities using Games Ball media in group B children at Taman Indriyah Kindergarten, Lepo-Lepo Village. The research subjects are children aged 5-6 years. Data collection techniques used are observation, documentation, and work. Collecting data using observation sheets and portfolios. The research process was carried out in two cycles with four stages, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The results showed that playing Ball Games could increase the kinesthetic intelligence of B grade children in Taman Indriyah Kindergarten, Lepo-Lepo Village. The development of children's kinesthetic intelligence has undergone very good changes. In cycle 1, the dominant child's kinesthetic intelligence is in the completeness criteria of 58.33% or is in the sufficient category. In cycle 2, it shows that the child's kinesthetic intelligence is in the range of developing assessments as expected. While the completeness criteria are 75% or are in a good category on the eye and hand coordination indicators, the completeness indicators are 75%, the coordination of the whole body, the completeness criteria are 75%, the flexibility indicators for completeness criteria are 66, 66%. Based on data analysis, it can be concluded that through the media Games Ball can improve the kinesthetic intelligence of group B children in Taman Indriyah Kindergarten, Lepo-Lepo Village.

Keywords: *Kinesthetic Intelligence, Media Ball Games (Games Ball), TK, Taman Indriyah*

Abstrak

Penelitian tindakan ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui kegiatan bermain menggunakan media *Games Ball* pada anak kelompok B TK Taman Indriyah Kelurahan Lepo-Lepo. Dengan subjek penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan hasil karya. Pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan portofolio. Proses penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan empat tahapan yakni: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain *Games Ball* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelas B di TK Taman Indriyah Kelurahan Lepo-Lepo. Perkembangan kecerdasan kinestetik anak mengalami perubahan yang sangat baik. Pada siklus 1 menunjukkan kecerdasan kinestetik anak dominan berada pada kriteria ketuntasan 58,33% atau berada pada kategori cukup. Pada siklus 2 menunjukkan kecerdasan kinestetik anak berada pada rentang penilaian berkembang sesuai harapan. Sedangkan kriteria ketuntasan sebanyak 75% atau berada dalam kategori baik pada indikator koordinasi mata dan tangan indikator ketuntasannya 75%, koordinasi seluruh badan kriteria ketuntasannya 75%, indikator fleksibilitas kriteria ketuntasannya 66,66%. Berdasarkan

analisis data maka dapat disimpulkan bahwa melalui media Games Ball dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Taman Indriyah Kelurahan Lepo-Lepo.

Kata Kunci: Kecerdasan Kinestetik, Media Permainan Bola (Games Ball), TK.Taman Indriyah

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Karena rentang anak usia dini merupakan rentangan usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual (Wardani, 2022). Tentunya pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini sesuai dengan prinsip belajar seraya bermain.

Bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak hanya sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Namun kegiatan bermain bebas sering menjadi kunci pembuka bagi gudang-gudang bakat kreatif yang dimiliki setiap manusia (Andayani, 2021). Bermain bagi anak berguna untuk menjelajahi dunianya serta mampu mengembangkan kompetensi anak dalam upaya mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak.

Definisi bermain menurut Rohman adalah bermain merupakan hak dasar anak usia dini. Bermain merupakan kegiatan mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang. Pada anak usia dini, bermain dapat memberikan banyak manfaat terhadap perkembangan anak. Adapun manfaat bermain dapat mengembangkan aspek moral, motorik, kognitif, bahasa, serta perkembangan sosial anak. Manfaat bermain tidak hanya dirasakan ketika dilakukan bersama sekelompok teman, namun bermain sendiri juga dapat memberikan manfaat tersendiri bagi anak usia dini (Rohman, 2016).

Hakikatnya proses belajar untuk anak adalah program bermain. Bermain merupakan ekspresi jiwa yang efisien dan tinggi nilainya. Bermain juga merupakan salah satu proses pendidikan bagi anak usia dini, karena dengan bermain anak mendapatkan latihan mengenai aturan, larangan, kejujuran dan loyalitas, dan juga melatih semua fungsi kejiwaan dan jasmani, selain itu dengan kegiatan bermain akan membantu anak dalam meningkatkan potensi yang dimilikinya khususnya potensi dalam meningkatkan kecerdasan anak.

Potensi kecerdasan yang ada pada anak usia dini memiliki manfaat yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangan diri terhadap lingkungan dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapinya (Umami dkk, 2016). Pendapat Gardner tentang kecerdasan mendekati pendapat dari Ibnu Sina sebagaimana yang dikutip dalam Hanafi. Dimana menurut Ibnu Sina, setiap kecerdasan umumnya tidak berdiri sendiri melainkan bekerja sama antara kecerdasan yang satu dan kecerdasan yang lainnya dengan cara yang terpadu dan saling mendukung (Hanafi, 2019).

Musfiroh (dalam Acesa, 2019) memaparkan bahwa kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan anggota tubuh untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan keakuratan menerima rangsangan, sentuhan dan tekstur.

Gardner & Checkly (dalam Anggraini, 2015) mengatakan bahwa kecerdasan kinestetik itu merupakan kemampuan untuk menggunakan tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik lain dalam

menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan produk. Contoh yang tampak untuk diamati adalah aktivitas yang menyertai para atlet atau dalam pertunjukan seni seperti menari atau berakting. Menurut Gardner dalam Umama (2016:15) Menjelaskan Kecerdasan kinestetik (Gerak Tubuh) adalah kemampuan seseorang untuk menuangkan perasaannya dalam gerakan tubuh. Menurut Gnantza dalam Madyawati (2017:22) Menjelaskan Kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan ketika saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan, seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan baik dalam menangani atau menciptakan sesuatu. Selain itu, menurut Sujiono (2010:48) kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berfikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas dalam belajar. Salah satu potensi yang perlu dikembangkan dalam diri anak adalah kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik menurut Armstrong adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Sedangkan menurut Gardner (Grafura, 2011:75) kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan menggunakan tubuh secara terampil untuk mengungkapkan ide atau pemikiran dan perasaan, mampu bekerja dengan baik dalam menangani dan memanipulasi objek.

Menurut Richey (dalam Yaumi & Nurdin, 2013) menjelaskan bahwa komponen inti dari kecerdasan kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima atau merangsang dan hal yang berkaitan dengan sentuhan. Kemampuan ini juga merupakan kemampuan motorik halus, kepekaan sentuhan, daya tahan, dan refleks. Menurut Armstrong bahwa Keterampilan kinestetik adalah kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, ketrampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan. (proprioceptiv) dan hal yang berkaitan dengan sentuhan (*tactile dan haptic*) (Sujati, 2012). 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.

Dalam kecerdasan kinestetik dapat diketahui bahwa pengaruh terhadap emosi dan sosial anak itu sangat berkaitan karena kecerdasan emosi sosial anak berbeda-beda. Ada anak yang aktif dan ada anak yang kurang aktif dalam pembelajaran atau dapat dikatakan minat anak sangat berbeda satu sama lain. Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan kinestetik cenderung mempunyai perasaan yang kuat dan kesadaran mendalam tentang gerak-gerakan fisik. Anak mampu berkomunikasi dengan baik melalui bahasa tubuh dan sikap dalam bentuk fisik lainnya. Anak juga mampu melakukan tugas dengan baik setelah meniru dan mengikuti tindakannya. Namun, anak yang memiliki kecerdasan ini sering merasa tidak tenang ketika duduk dalam waktu yang relatif lama dan bahkan merasa bosan jika segala sesuatu yang dipelajari atau disampaikan tanpa disertai dengan tindakan yang bersifat demonstrasi (Muhammad Yaumi, 2012: 106).

Games Ball merupakan suatu permainan yang menggunakan alat yang terbuat dari karet yang

disebut dengan bola dengan tujuan untuk bermain dan memperoleh kesenangan. *Games Ball* pada penelitian ini adalah permainan bola yang menekankan pada kegiatan melempar, menangkap dan

menendang dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Kecerdasan kinestetik pada anak melalui Games Ball (permainan bola) yang dimiliki anak di Tk Taman Indriyah kelurahan Lepo- Lepo pada prakteknya masih belum optimal. Dari pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa *games ball* merupakan suatu permainan yang menggunakan alat yang terbuat dari karet yang disebut dengan bola dengan tujuan untuk bermain dan memperoleh kesenangan.

Pada umumnya anak belum menguasai kegiatan Games Ball. Anak cenderung masih melakukan kegiatan Games Ball khususnya dalam melakukan gerakan melempar, menangkap dan menendang dengan gerakan yang seadanya karena anak belum mengetahui cara yang tepat dalam melakukan gerakan tersebut. Faktor yang mempengaruhi gerakan yang belum optimal pada kecerdasan kinestetiknya disebabkan karena kematangan dari diri anak dan pengetahuan anak tentang cara melakukan kegiatan Games Ball belum ada sehingga hasilnya belum optimal. Upaya yang akan dilakukan dalam mengatasi permasalahan terkait kecerdasan kinestetik pada lingkup perkembangan anak yaitu dengan memberikan pengalaman belajar yang berkesan bagi anak TK Taman Indriyah Kelurahan Lepo-lepo Kecamatan Baruga dan hasil pembelajaran lebih optimal melalui proses kegiatan bermain melalui Games Ball (Permainan Bola) Pada Anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui Observasi, dokumentasi dan tes. Adapun prosedur penelitian yang dilakukan dengan menggunakan dua siklus yang dilakkan dalam tiga kali pertemuan dengan empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi disetiap siklusnya. Data-data dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistic deskripti yang dimaksud untuk memberikan gambaran distribusi kemampuan konsentrasi anak. Penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 01 Februari – 04 April 2021 yang dilakukan pada lingkup TK Taman Indriyah yang beralamat di Kelurahan Lepo-Lepo Kecamatan Baruga Kota Kendari. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, wawancara, dan observasi. Subjek dari penelitian tindakan ini adalah anak kelompok B dengan jumlah 12 anak yang terdiri dari 3 anak laki-laki dan 9 anak perempuan dengan usia rata-rata 5-6 tahun. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila 75 % dari jumlah 12 anak mengalami perkembangan kecerdasan kinestetik minimal berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil observasi mengenai perkembangan kecerdasan kinestetik pada anak di TK Taman Indriyah Kelurahan Lepo-Lepo Kecamatan Baruga Kota Kendari melalui Games Ball yaitu untuk hasil prasiklus yang belum berkembang kecerdasan kinestetiknya sebanyak 6 anak (50%) dari 12 peserta didik. Hasil pada kondisi awal atau pratindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1

Hasil Kondisi Awal / Prasiklus Kecerdasan Kinestetik Anak di TK Taman Indriyah

NO Anak	Jumlah	Nilai Akhir/Presentase			
		BB	MB	BSH	BSB

1.	6	50%			
2.	4		33,33%		
3.	2			16,67%	
4.	0				0%
Jumlah: 12 anak					

Berdasarkan hasil data prasiklus di atas dapat disimpulkan indikator perkembangan kecerdasan kinestetik anak berada pada rentang penilaian belum berkembang dan mulai berkembang dengan uraian koordinasi mata dan tangan ketika anak melakukan kegiatan bermain Games Ball sebanyak 50% atau 6 anak yang berada pada rentang BB, 33,33% atau 4 anak berada pada rentang MB, 16,67% atau 2 anak berada rentang BSH. Anak mampu mengkoordinasikan seluruh badan sebanyak 50% atau 6 anak berada pada rentang BB, 33,33% atau 4 anak berada pada rentang MB, 16,67% atau 2 anak berada pada rentang BSH. Fleksibilitas yang dimiliki anak sebanyak 50% atau 6 anak yang berada pada rentang BB, 33,33% atau 4 anak yang berada pada rentang MB, 16,67% atau 2 anak berada pada rentang BSH.

PERKEMBANGAN KEMAMPUAN KECERDASAN KINESTETIK SIKLUS 1

Data perkembangan kecerdasan kinestetik anak yang diperoleh dari hasil pratindakan, selanjutnya ditindak lanjuti oleh peneliti dengan menyusun perencanaan pelaksanaan tindakan melalui kegiatan bermain Games Ball pada 12 anak didik di TK Taman Indriyah. Pelaksanaan tindakan siklus satu dilaksanakan selama 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 01, 09 dan 15 Februari 2021. Data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus satu dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2

Indikator keterampilan	Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus 1											
	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSB	
Kinestetik										B		
										S		
										H		
1. Koordinasi mata dan tangan	50% 33,3		16,67 %	58,33	25% 33,3		16,67 %			58,3 3%	33,3 4%	8,33 %
2. Koordinasi seluruh badan	58,3 3%	33,3 3%		8,34% 33,3	- 3%	41,67 %		25% -		- 58,3 3%	41,6 7%	-
3. Fleksibilitas	58,3 33,3 3%	33,3 3%		8,34% 33,3	- 3%	58,33 %	8,34% -	- -		83% 16,6 7%	16,6 -	-

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 1 yaitu dengan kegiatan bermain Games Ball untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di TK Taman Indriyah Kelurahan Lepo-Lepo Kecamatan Baruga Kota Kendari diperoleh sebagai berikut:

Hasil penilaian berdasarkan skala capaian perkembangan anak yaitu pada indikator koordinasi mata dan tangan anak dalam melakukan kegiatan bermain melalui media Games Ball sebanyak 58,33% atau 7 orang anak berada pada rentang penilaian mulai berkembang, 33,34% atau 4 orang anak berada pada rentang penilaian berkembang sesuai harapan, dan 8,33% atau 1 orang anak berada pada rentang penilaian berkembang sangat baik. Indikator yang kedua koordinasi seluruh badan melalui media Games Ball sebanyak 58,33% atau 7 orang anak berada pada rentang penilaian mulai berkembang, 41,67% atau 5 orang anak berada pada rentang perkembangan berkembang sesuai harapan.. Dan indikator yang terakhir yaitu indikator fleksibilitas anak dalam melakukan kegiatan bermain sebanyak 83% atau 10 orang anak berada pada rentang penilaian belum berkembang, 16,67% atau 2 orang anak berada pada rentang penilaian berkembang sesuai harapan.

Berdasarkan hasil data diatas dinyatakan bahwa dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan bermain Games Ball belum berhasil, hal ini disebabkan indikator berkembang sesuai harapan masih 16,67% berkembang sesuai harapan belum sesuai dengan target yang telah ditentukan yakni 75% minimal berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH).

PERKEMBANGAN KEMAMPUAN KECERDASAN KINESTETIK SIKLUS II

Data perkembangan kecerdasan kinestetik anak yang diperoleh dari hasil tindakan siklus I, menunjukkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak yang belum menunjukkan peningkatan yang signifikan sehingga belum sesuai dengan target capaian perkembangan yang telah peneliti tentukan. Selanjutnya ditindak lanjuti oleh peneliti dengan menyusun perencanaan pelaksanaan tindakan siklus dua yang dilaksanakan selama 3 kali pertemuan yaitu pada tanggal 19, 24 Februari dan 4 Maret 2021. Data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus dua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3
Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Siklus II

Indikator keterampilan Kinestetik	Pertemuan 1				Pertemuan 2				Pertemuan 3			
	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1. Koordinasi mata dan tangan	- 41,6	7%	41,67 %	16,6 6%	- 8,33	%	75% 16,6 7%		8,33 %	75%	16,6 7%	
2. Koordinasi seluruh badan	- 33,3		58,33 %	8,34 %	- 8,33		75% 16,6 7%		8,33 %	75%	16,6 7%	
3. Fleksibilitas		3%	33,33 %	8,34 %	- 33,3	3%	58,33 %	8,33 %	16,6 7%	66,66 %	16,6 7%	

Setelah pelaksanaan tindakan pada siklus II yaitu dengan kegiatan bermain Games Ball untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di TK Taman Indriyah Kelurahan Lepo-Lepo Kecamatan Baruga Kota Kendari diperoleh sebagai berikut:

Hasil penilaian berdasarkan skala capaian perkembangan anak yaitu pada indikator koordinasi mata dan tangan anak dalam melakukan kegiatan bermain melalui Games Ball sebanyak 8,33% atau 1 orang anak berada pada rentang penilaian mulai berkembang, 75% atau 9 orang anak berada pada rentang penilaian berkembang sesuai harapan dan 16,67% atau 2 orang anak berada pada rentang penilaian berkembang sangat baik. Indikator yang kedua koordinasi seluruh badan sebanyak 8,33% atau 1 orang anak berada pada rentang penilaian mulai berkembang dan 75% atau 9 orang anak berada pada rentang penilaian berkembang sesuai harapan dan 16,67% atau 2 orang anak berada pada rentang penilaian berkembang sangat baik. Dan indikator yang terakhir yaitu indikator fleksibilitas sebanyak 16,67% atau 2 orang anak berada pada rentang penilaian mulai berkembang, 66,66% atau 8 orang anak berada pada rentang penilaian berkembang sesuai harapan, dan 16,67% atau 2 orang anak berada pada rentang penilaian berkembang sangat baik.

PEMBAHASAN

Kecerdasan kinestetik pada anak termasuk ke dalam kecerdasan majemuk, kecerdasan majemuk terdiri 9 kecerdasan, yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan logika, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalistik, dan terakhir kecerdasan spritual. Kecerdasan sendiri merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai dalam suatu budaya (Fadillah, 2014). Kecerdasan kinestetik pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara seperti bermain, gerak dan lagu (bernyanyi) atau menari, lari, merangkak, kolase, atau pun dengan berolahraga, cara tersebut bertujuan untuk merangsang kemampuan fisik yang spesifik meliputi kemampuan menggerakkan anggota tubuh, kemampuan mengatur keseimbangan tubuh, kemampuan kelenturan tubuh, kecepatan dan ketangkasan gerak, daya tahan dan kepekaan sentuhan.

Menurut Sonawat dan Gogri kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide dan menggunakan tangan untuk menghasilkan sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan untuk mengontrol gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek (Indragiri A, 2010: 16).

Permainan Bola (Games Ball) cukup mampu untuk menstimulasi perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun dengan mengekspresikan diri melalui kegiatan bermain. Pada dasarnya proses belajar untuk anak usia dini adalah dengan program bermain. Bermain merupakan penggambaran jiwa yang efisien dan tinggi nilainya. Melalui permainan, anak mampu bersosialisasi, mengukur kemampuan dan potensi dirinya, mengaplikasikan imaginasi yang dimiliki, bakat, dan kecenderungannya, menghayati berbagai emosi, mendapatkan rasa kepuasan serta kepuasan, memperoleh pendidikan, mendapatkan latihan mengenai aturan, larangan, kejujuran dan loyalitas, dan juga melatih semua fungsi kejiwaan dan jasmani (Anggraini, 2015). Jenis permainan yang dapat dikembangkan pada anak usia dini berorientasi pada kemampuan kondisi fisik, mental, emosional, intelektual, dan sosial anak. Jenis permainan yang dapat diberikan kepada anak usia dini menurut Toho Cholik M (1997: 69) adalah sebagai berikut: (a) permainan kecil, (b) permainan besar, (c) permainan bola kecil, dan (d) permainan bola besar.

Pendekatan pembelajaran dengan bermain merupakan aktivitas mengajar yang melibatkan anak-anak yang secara aktif, terbuka dan dalam suasana gembira, menyenangkan dan bebas sehingga anak tidak akan merasa terpaksa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Teori bermain menurut Simanjuntak (2002: 3) membahas tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, sederhana serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan (Sukinta, 1991: 3) Melalui kegiatan bermain pula anak akan sangat terbantu dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak, sebab anak akan terlatih pada kemampuan gerak motor khususnya pada gerakan motorik halus anak, seperti yang di katakan oleh Gardner & Checkly (2013:16) bahwa kecerdasan jasmaniah kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan tangan, jari-jari,

lengan, dan berbagai kegiatan fisik lain dalam menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan produk. Contoh yang tampak untuk diamati adalah aktivitas yang menyertai para atlet atau dalam pertunjukan seni seperti menari atau berakting.

Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan kinestetik cenderung mempunyai perasaan yang kuat dan kesadaran mendalam tentang gerak-gerakan fisik. Anak mampu berkomunikasi dengan baik melalui bahasa tubuh dan sikap dalam bentuk fisik lainnya. Anak juga mampu melakukan tugas dengan baik setelah meniru dan mengikuti tindakannya. Namun, anak yang memiliki kecerdasan ini sering merasa tidak tenang ketika duduk dalam waktu yang relatif lama dan bahkan merasa bosan jika segala

sesuatu yang dipelajari atau disampaikan tanpa disertai dengan tindakan yang bersifat demonstrasi (Yaumi, 2012). Menurut Suyadi (2014:15) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna artinya kecerdasan kinestetik merupakan koordinasi yang baik antara urat saraf (pikiran) dengan tubuh lainnya. Kecerdasan kinestetik dapat dikembangkan dengan kegiatan melempar, menangkap, bermain bola, memanjat, bergelantung, menari, estafet, dan lain sebagainya (Musfiroh, 2010).

Games Ball atau bermain bola merupakan suatu permainan yang menggunakan alat yang terbuat dari karet yang disebut dengan bola dengan tujuan untuk bermain dan memperoleh kesenangan. Games Ball pada penelitian ini adalah permainan bola yang menekankan pada kegiatan melempar, menangkap dan menendang dengan tujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan bola dapat dilakukan melalui berbagai macam kegiatan. Adapun kegiatan yang bisa dilakukan dalam Games Ball (permainan bola) ini yaitu: (1) melempar, (2) menangkap, dan (3) menendang. Aktivitas melempar bola merupakan gerakan mengarahkan satu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Gerakan ini dilakukan dengan menggunakan kekuatan tangan dan lengan serta memerlukan koordinasi beberapa unsur gerakan. Adapun bentuk keterampilan dalam melempar yang dapat dikembangkan untuk anak usia dini yakni melempar dengan dua tangan, melempar dengan satu tangan, melempar jarak jauh, melempar dengan ketepatan sasaran dan melempar dengan menggunakan dua tangan dari depan dada.

Adapun kegiatan menangkap bola merupakan kemampuan anak dalam menggunakan penglihatan dalam mengikuti arah dan jalan bola (tracking) kemudian menangkap bola dengan menggunakan bagian tubuh seperti tangan dan kaki (trapping). beberapa bentuk keterampilan dalam menangkap bola pada anak usia dini yaitu: (1) Menangkap bola dengan menggunakan satu tangan, (2) Menangkap bola dengan berbagai ukuran dan bentuk bola, dan (3) Menangkap bola dengan menggunakan dua tangan. Selanjutnya kegiatan menendang bola merupakan gerakan dengan menggunakan salah satu kaki yang dikenakan pada bola yang berada di tanah agar bola dapat berguling kearah yang diinginkan dengan menyesuaikan keras tidaknya tendangan. Berikut beberapa teknik dalam menendang bola untuk anak usia dini yakni (1) Menendang bola dengan punggung kaki, (2) Menendang bola dengan kaki bagian dalam dan (3) Menggiring bola dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar.

Menurut Sujiono (2009) karakteristik perkembangan motorik kasar yang dimiliki anak usia dini adalah sebagai berikut: (1) Anak sangat senang dengan kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan atau aktivitas otot. (2) Sangat bergantung pada kegiatan fisik melompat, memanjat, lari, menangkap, jalan jinjit dan sebagainya. (3) Melempar dan merebut semua macam benda. (4) Sangat menyukai mainan dengan ukuran yang kecil dan mulai menyelidiki sifat dari permainan tersebut. (5) Mendorong sebuah benda dan mencoba mengemudikannya. (6) Mulai memainkan dan mengkoordinasikan tangan dan jarinya kurang lebih pada usia 5-6 tahun. Karakteristik motorik kasar anak usia 5 – 6 tahun dalam penelitian ini adalah anak sangat senang melakukan gerakan menangkap, melempar dan menendang bola.

KESIMPULAN

Ada tiga aspek indikator perkembangan kecerdasan kinestetik anak sebelum pemberian tindakansiklus satu masih dominan berada pada rentang penilaian belum

berkembang dan mulai berkembang sehingga peneliti merencanakan suatu media pembelajaran yang dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan kinestetik. Hasil pelaksanaan siklus satu hingga siklus dua dapat peneliti simpulkan bahwa melalui kegiatan bermain melalui media Games Ball dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak didik TK Taman Indriyah. Peningkatan perkembangan kecerdasan kinestetik anak dapat

dilihat melalui hasil observasi yang menunjukkan sebanyak 75% anak berada pada rentang penilaian berkembang sesuai harapan (BSH) dengan kriteria ketuntasan sangat baik perkembangan kinestetiknya. Adapun kekurangan dari games ball adalah Rentan saling tabrakan antar teman serta anak mudah bosan dan lelah jika terlalu lama

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimah kasih penulis ucapkan kepada kedua orang tua, serta kepada bapak ibu guru yang telah mau bekerja sama sehingga artikel ini dapat terselesaikan dengan baik, dan juga tentunya semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penulisan artikel ini. Peneliti menyadari bahwa penyusunan aetikel ini masih terbilang jauh dari kata sempurna. Sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat di harapkan sertapenulis berharap semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Indragiri. (2010a). *Kecerdasan Optimal Cara Ampuh Memaksimalkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Star Book.
- Anggraini, D. D. (2015). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola (Penelitian Tindakan di Kelompok A TK Al Muhajirin Malang Jawa Timur. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 2(1).
- Acesta, A. (2019). Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal serta Pengembangannya. Media sahabat cendekia.
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN- NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan dan Keislaman*, 7(01).
- Grafura Lubis, dkk. 2011. *Permainan Edukatif Untuk Pembelajaran Atraktif*. Jakarta: Prestasi Pustaka publisher.
- Hanafi M. Zakaria. (2019). *Implementasi Metode Sentra Dalam Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Deepublish
- Lahay Rukmini. (2014). Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Egrang Pada Kelompok B TK Garuda Gorontalo.
- Madyawati, Lilis. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta : PT
- Puspita, E., & Fauzy, T. (2020). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KINESTETIK-JASMANI MELALUI PERMAINAN SEPAK BOLA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SEGAR JAYA DESA SEGAYAM. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1).
- Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. Tarbawi: *Jurnal Pendidikan Islam*, 13(2).
- Sujati, S. (2012). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Kinestetik Melalui Bermain Bola Di Kelompok Bermain Terampil I Mojodoyong Kedawung Sragen Tahun 2011/2012* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Umami, A., Kurniah, N., & Delrefi, D. (2016). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Estafet. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1).
- Umama. (2016). *Pojok Bermain*. Jogjakarta : Stiletto Book
- Wardani, E. A., & Alim, M. L. (2022). MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI GAMES BALL DI KELOMPOK BERMAIN NURUL FALAH DESA TERATAK. *Journal on Teacher Education*, 3(2).
- Yus, Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Yaumi, M., & Nurdin, I. (2013). *Pembeajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.