

**PENINGKATAN PENGEMBANGAN KECERDASAN KINESTETIK  
ANAK MELALUI KEGIATAN MENIRU GERAKAN BINATANG  
DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI PEMBINA  
PADANG TUJUH KABUPATEN  
PASAMAN BARAT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Serjana Pendidikan



**Oleh :**

**IRMA DEFITRY**

**NIM. 2010/58569**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2012**

## PENGESAHAN TIM PENGUJI

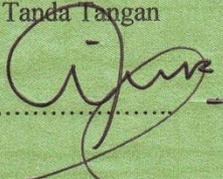
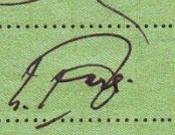
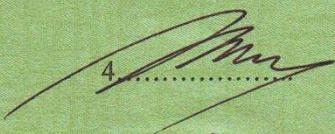
Dinyatakan Lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

### Peningkatan Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Meniru Gerakan Binatang di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Pasaman Barat

Nama : Irma Defitry  
BP/NIM : 2010/58569  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2012

#### Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1..... 
2. Sekretaris	: Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	2..... 
3. Anggota	: Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd	3..... 
4. Anggota	: Dra. Rivda Yetti	4..... 
5. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	5..... 

## ABSTRAK

**Irma Defitri, 2012 : Peningkatan Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Kegiatan Meniru Gerakan Binatang di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Padang Tujuh Kabupaten Pasaman Barat, Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.**

Dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kecerdasan kinestetik anak kelompok B3 di TK Negeri Pembina Kecamatan Pasaman masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media dan alat permainan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui bermain meniru gerakan binatang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B3 TK Negeri Pembina Kecamatan Pasaman.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian ini adalah anak TK Negeri Pembina Kecamatan Pasaman, Kelompok B3 dengan jumlah 20 orang data penelitian diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi diolah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk binatang siklus I pada umumnya masih rendah setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui meniru gerakan binatang seperti kelinci, ayam, gajah, siput, kupu-kupu dan singa, setelah tindakan mengalami peningkatan, maka permainan meniru gerakan binatang telah berhasil meningkatkan kemampuan kecerdasan kinestetik anak.

## KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Meniru Gerakan Binatang Di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Kabupaten Pasaman Barat”**.

Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi dalam menyelesaikan perkuliahan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari dalam penyusunan tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberi bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan.
3. Ibu Dra. Hj Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penyusunan skripsi ini.

4. Teman kolaborasi Yosi Romanda yang telah memberikan bantuan kepada peneliti
5. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Yang telah memberikan kemudahan.
6. Bapak Kasiman, S.Pd.SD selaku kepala UPTPD Kec. Pasaman yang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal.
7. Ibu-ibu Guru TK Negeri Pembina Kecamatan Pasaman yang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal.
8. Buat anak-anak TK Negeri Pembina Khususnya Kelompok B3.
9. Orang tua dan keluarga besar yang telah memberikan bantuan baik moral maupun materi yang tidak dapat diucapkan nilainya.
10. Teman-teman seperjuangan yang telah memberi partisipasi dan dorongan dalam penelitian skripsi ini.

Segala masukan yang yang berharga dari segala pihak sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan penyusunan hasil penelitian ini. Semoga skripsi ini dapar bermanfaat dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Padang, Juni 2012

Peneliti

## DAFTAR ISI

	Hal
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah	
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Perumusan Masalah .....	5
E. Rancangan Permasalahan .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
H. Defenisi Operasional .....	7
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori	
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini .....	9
2. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini .....	11
3. Kecerdasan Kinestetik .....	15
4. Hakikat Bermain .....	16
5. Fungsi Bermain .....	17
6. Manfaat Bermain .....	20
7. Jenis Alat Permainan .....	20
8. Alat Permainan Edukatif .....	21
B. Penelitian Relevan .....	22
C. Kerangka Konseptual .....	23
D. Hipotesis Pendidikan .....	24
<b>BAB III. RANCANGAN PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	25
B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	26
C. Subjek Penelitian .....	26
D. Objek Penelitian .....	26
E. Prosedur Penelitian .....	26
F. Teknik Pengumpulan Data .....	32
G. Analisis Data .....	35

#### BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	
1. Kondisi Awal .....	37
2. Deskripsi Siklus I .....	40
B. Analisis Data .....	80
C. Pembahasan .....	85

#### BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan .....	88
B. Implikasi .....	90
C. Saran .....	90

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 4.1 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	38
Tabel 4.2 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 1 Siklus I (Setelah Tindakan) .....	43
Tabel 4.3 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan) .....	46
Tabel 4.4 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan) .....	50
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Meniru Gerakan Binatang Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) .....	54
Tabel 4.6 Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I .....	56
Tabel 4.7 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan) .....	63
Tabel 4.8 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan) .....	68
Tabel 4.9 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan) .....	73
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Meniru Gerakan Binatang Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) .....	76
Tabel 4.11 Hasil Wawancara Anak pada Siklus II .....	78
Tabel 4.12 Persentase Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Meniru Gerakan Binatang (Kategori Sangat Tinggi) .....	81
Tabel 4.13 Persentase Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Meniru Gerakan Binatang (Kategori Tinggi) .....	82
Tabel 4.14 Persentase Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Meniru Gerakan Binatang (Kategori Rendah) .....	84

## DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik4.1 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	39
Grafik4.2 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 1 Siklus I (Setelah Tindakan) .....	44
Grafik4.3 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan) .....	48
Grafik4.4 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan) .....	52
Grafik4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Meniru Gerakan Binatang Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) .....	55
Grafik4.6 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan) .....	65
Grafik4.7 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan) .....	70
Grafik4.8 Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan) .....	75
Grafik4.9 Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Meniru Gerakan Binatang Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) .....	77
Grafik 4.10 Persentase Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Meniru Gerakan Binatang (Kategori Sangat Tinggi) .....	81
Grafik 4.11 Persentase Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Meniru Gerakan Binatang (Kategori Tinggi) .....	83
Grafik 4.12 Persentase Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Meniru Gerakan Binatang (Kategori Rendah) .....	84

## DAFTAR BAGAN

Kerangka Konseptual .....	24
Siklus Prosedur Penelitian .....	27

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Satuan Kegiatan	
2. Lembar Penilaian Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada siklus I	
3. Lembar Penilaian Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Siklus II	
4. Lembar Hasil Wawancara Siklus I	
5. Lembar Hasil Wawancara siklus II	

## **DAFTAR GAMBAR**

- Gambar 1      Guru Memimpin Anak Berdo'a
- Gambar 2      Guru Memimpin Anak Untuk Bernyanyi
- Gambar3      Guru Memperagakan Gerakan Kelinci Pada Anak
- Gambar 4      Guru Memperagakan Berjalan Maju Menirukan Gerakan Kupu-kupu
- Gambar 5      Guru Memperagakan Berjalan Ke Samping Menirukan Gerakan Kupu-kupu
- Gambar 6      Guru Memperagakan Berjalan Ke Samping Menirukan Gerakan Kupu-kupu
- Gambar 7      Media Kegiatan Meniru Gerakan Binatang
- Gambar 8      Guru Memperlihatkan Alat Peraga (Bentuk Binatang) pada anak
- Gambar 9      Guru Mempraktekkan Bagaimana Cara Menggunakan Alat Peraga
- Gambar 10 Anak Meniru Gerakan Ayam, Kelinci Dengan Berjalan Maju
- Gambar 11 Anak Meniru Gerakan Kupu-kupu, Singa dengan cara berjalan dengan berjinjit
- Gambar 12 Anak Meniru Gerakan Gajah dan Kelinci sambil Berjalan Mundur
- Gambar 13 Anak meniru gerakan Ayam, Kelinci, dan Singa Dengan Cara berjalan Kesamping
- Gambar 14. Anak-anak Meniru Gerakan Binatang (dalam bentuk perlombaan)



## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Taman Kanak-kanak (TK) sebagai lembaga pendidikan formal pertama yang dijalankan anak, memiliki tanggung jawab untuk dapat meningkatkan sumber daya manusia sehingga nantinya anak memiliki sumber daya manusia yang di perlukan dimanapun dia berada.

Pendidikan TK merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) formal yang sesuai dengan UU No. 2003. Pendidikan Anak Usia Dini mengutamakan program pengembangan prilaku / pengembangan dan kemampuan dasar pada diri anak secara optimal. TK adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun. Pada masa ini anak memasuki tahap Pra oprasional Konkrek dalam berfikir dari aktifitas belajar di TK.

Pada masa ini sipat egosentris pada anak semakin nyata . Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidik untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut yang diselenggarakan pada jalur formal ,non formal, dan informal.

Taman Kanak – kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan jalur formal yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini sampai 6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar. Adapun tujuan pendidikan di TK adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupannya. Melalui pendidikan di TK ini diharapkan anak dapat mengembangkan segenap potensi yang dimilikinya baik psikis maupun fisik.

Fisik/ motorik atau kecerdasan kinestetik adalah salah satu kecerdasan Multiple Intelligensi yang harus dikembangkan. Kecerdasan kinestetik ini membutuhkan waktu dan proses yang panjang. Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga apa yang dikatakan oleh pikiran akan terulang dalam bentuk gerakan – gerakan yang mempunyai makna. Kecerdasan kinestetik lebih mengarah pada kemampuan mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan gerakan yang berangkat dari pikirannya.

Perkembangan fisik atau kecerdasan kinestetik ditunjukkan agar badan anak tumbuh dengan baik sehingga sehat jasmaninya. Perkembangan fisik ditunjukkan untuk mengembangkan lima aspek yang meliputi : kekuatan (*Strength*) ketahanan (*Endurance*), kecepatan (*Speed*), kecekatan (*Agility*) keseimbangan (*Balance*).

Sesuai dengan kurikulum TK, pendidikan anak usia dini mengembangkan berbagai potensinya baik psikis dan fisik. Pada usia TK,

perkembangan gerak tubuh berkembang dengan pesat, ini dapat di lihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang mereka lakukandan banyak nya gerakan makna semakin banyak yang dapat di peroleh ketika anak terampil menguasai gerakan motoriknya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti lakukan selama di TK Pembina Padang Tujuh menunjukkan bahwa kinestetik anak masih kurang, percaya diri melakukan dalam mengerjakan tugas sendiri dan selalu meminta bantuan guru ,sertakurang berani meminta pertolongan guru.Serta kurang berani melakukan kegiatan belajar .Oleh sebab itu peneliti melakukan suatu permainan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak maka guru membuat suatu permainan dengan meniru gerakan binatang seperti meniru gerakan siput menari,dengan menggerakan kedua tangannya kekiri dan kekanan kemudian diikuti dengan gerakan badannya juga ikut bergoyang,gajah yang sedang sakit gigi dengan mengangkat belalainya kemudian menggerakan belalainya kekiri dan kekanan lalu di putar kedepan,kebelakang,ayam yang sedang marah mengangkat kepalanya sambil memutarkekiri dan kekanan badannya juga ikut bergoyang.Melalui kegiatan meniru gerakan binatang dapat dikembangkan bertujuan melatih kemampuan anak mengerjakan dan menghindar agar anak dapat meningkatkan ketangkasan,kecepatan,melatih kesabaran dapat memiliki teman yang banyak dan bersosialisasi anak dapat meningkat serta berkembang secara optimal.

Permasalahan di atas terjadi karena guru kurang menguasai metode-metode dan media yang digunakan kurang tepat sehingga anak cepat merasa bosan, dan kurangnya perencanaan dalam kegiatan –kegiatan yang menuntut anak untuk dapat mengembangkan kecerdasan kinestetiknya. Strategi guru juga kurang meningkatnya kecerdasan kinestetikanak, serta evaluasi guru masih belum terlihat dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Penyediaan lingkungan belajar menggunakan alat peraga yang menarik akan membangkitkan suasana yang menyenangkan bagi anak sesuai dengan prinsip pendidikan di TK.

Berdasarkan uraian di atas peneliti merasa perlu melakukan upaya untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak ,makapeneliti merancang suatu kegiatan yang mengembangkan bagi anak ,dengan judul” Meningkatkan Pengembangan kecerdasan kinestetik Anak Melalui Kegiatan Meniru Gerakan Binatang Di Taman Kanak – Kanak Negeri Pembina Padang Tujuh Kabupaten Pasaman Barat, Mudah- mudahan dengan cara ini dapat meningkatkan kinestetik anak .

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kecerdasan anak dalam kegiatan mengolah tubuhnya.
2. Anak kurang bersemangat dalam menggerakkan tangan, kecepatan dalam melakukan gerakan tubuh

3. Kurangnya minat anak untuk menggerakkan tubuh secara sederhana dengan meniru gerakan yang telah dicontohkan oleh guru.
4. Tidak bisanya anak meniru gerakan seperti gerakan melompat, berlari, berjalan kesamping, berjalan maju, mundur dengan menggerakkan tubuhnya.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penulisan membatasi, permasalahan anak kurang bersemangat dalam menggerakkan tangan, kaki, kecepatan dalam melakukan gerakan tubuh sehingga terciptalah sebuah gerakan yang menirukan gerakan binatang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di TK.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah di uraikan di atas, terlihat masih rendahnya kecerdasan kinestetik anak, maka dapat di rumuskan permasalahan Bagaimanakah meniru gerakan binatang dapat meningkatkan kinestetik anak.

### **E. Rancangan Pemecahan masalah**

Berdasar permasalahan yang ditentukan sesuai dengan batasan masalah, permasalahan di TK Pembina Kecamatan Pasaman masih kurang maksimal pengembangan kecerdasan kinestetik anak di sebabkan oleh kurang bervariasinya media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran

sehingga tidak menarik bagi anak ,maka rancangan pemecahan masalah yang akan peneliti lakukan adalah melalui bermain meniru gerakan binatang dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan kinestetik anak

#### **F. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan meniru gerakan binatang kelompok B3 di TK Pembina Kecamatan Pasaman.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat di peroleh dari pelaksanaan kegiatan bermain meniru gerakan binatang ini adalah :

##### 1. Manfaat secara Teoritis

Dapat memberi kontribusi yang berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

##### 2. Manfaat Secara Praktis

- a. Sebagai bekal dan bahan informasi terpercaya untuk di sebarakan pada rekan –rekan guru .
- b. Sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan peningkatan kecerdasan kinestetik.

### 3. Bagi Anak

Hasil penulisan ini di harapkan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dan menjadikan pengalaman belajar dan pengembangan belajar berikutnya.

### 4. Bagi Orang Tua

Hasil penulisan ini di harapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman orang tua tentang pembelajaran di TK dan untuk meningkatkan perhatiannya terhadap hal-hal yang dapat mendukung keberhasilan putra- putrinya dalam belajar. Sehingga dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

### 5. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini di harapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak TK.

## **H. Defenisi Operasional**

Kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan di mana saat di gunakan akan mampu melakukan gerakan –gerakan yang bagus,berlari, membangun sesuatu,karya seni ,dan hasta karya. Mereka memiliki kontrol pada gerakan, keseimbangan, ketangkasan, dan kegunaan dalam bergerak. Kecerdasan kinestetik tidak dapat berkembang begitu saja, kecerdasan kinestetik akan berkembang apabila di beri rangsangan. Oleh sebab itu peneliti memberikan

kegiatan meniru gerakan binatang untuk membantu meningkatkan kecedasan kinestetik anak .

Bermain adalah suatu proses yang berlangsung secara spontan di lakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan benda –benda di sekitarnya dengan senang , sukarela menggunakan perasaan, tangan seluruh anggota tubuhnya. Anak dapat meniru gerakan binatang dengan berbagai variasi gerakan binatang yang ada di sekitarnya yaitu menirukan gerakan siput menari, gajah yang sedang sakit gigi , menirukan gerakan ayam yang sedang marah,kodok melompat dan lain-lain. Dalam permainan ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Hakekat Pendidikan Anak Usia Dini**

Anak usia dini menurut Sujiono (2009) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya . Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat.

Karakter anak usia dini menurut Sujiono (2009:7) adalah :

- a. Egosentris
- b. Ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- c. Memiliki *curiosity* yang tinggi.
- d. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakutkan. Bagi anak ,apapun yang dijumpai adalah istimewa dalam persepsinya.
- e. Makhluk sosial
- f. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah. Karena sekolah adalah tempat terlama anak berada. Disana ia akan membangun kepuasan melalui penghargaan diri.
- g. *The unique person*

- h. Setiap anak berbeda. Mereka memiliki bawaan, minat, Kapabilitas dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda satu sama lainnya. Sehingga penanganan pada setiap anak berbeda pula caranya.
- i. Kaya dengan fantasi
- j. Mereka senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif, sehingga pada umumnya mereka kaya dengan fantasi. Anak dapat bercerita melebihi dari pengalaman aktualnya atau kadang bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.
- k. Daya konsentrasi yang pendek
- l. Sepuluh menit adalah waktu yang wajar bagi anak sekitar usia 5 tahun untuk dapat duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang mengesankan.
- m. Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial
- n. Masa anak Usia Dini disebut sebagai masa "*golden age*" atau *magic year*. Pada periode ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Oleh karena itu, pada masa ini anak sangat membutuhkan stimulasi dan rangsangan dari lingkungannya. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah makhluk sosial yang unik di mana anak kaya akan fantasi, daya konsentrasi, dan pada masa ini anak dalam masa pertumbuhan.

## 2. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini

Anak Usia dini sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat, sel – sel tubuh anak tumbuh dan berkembang amat cepat jika anak mempunyai fisik atau motorik yang baik maupun akan memungkinkan anak suka bergerak misalnya dengan bermain bola, memanjat, berlari, berjalan, melompat.

Motorik adalah terjemahan dari kata “ motor “ yang menurut Gallue (Samsudin, 2007: 10) adalah suatu dasar biologi atau meka nika yang menyebabkan terjadinya suatu gerak. Dengan kata lain, gerak (*movement*) kulminasi dari suatu tindakan yang didasari suatu motorik.

Muhibbin (Samsudin, 2007: 10) juga menyebut motorik dengan istilah “ motor”.Menurutnya, motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan suatu hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjer-kelenjer juga sekresinya ( pengeluaran cairanya / getah ). Secara singkat, motor dapat pula di pahami sebagai segala keadaan yang meningkatkan atau menghasilkan stimulasi / rangsangan terhadap kegiatan organ- organ fisik.

Selanjutnya menurut Zulkifli (2002 : 31) motorik ialah segala sesuatu yang ada hubungannya dengan gerak =gerakan tubuh. Dalam perkembangan motoris, unsur- unsur yang menentukan ialah otot, saraf, dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing perencanaannya secara “ interaksi positif“, artinya unsur-unsur yang

satu saling berkaitan, saling menunjang, saling melengkapi dengan unsur yang lainnya untuk mencapai kondisi motoris yang lebih sempurna keadaannya. Selain mengandalkan kekuatan otot, rupanya kesempurnaan otak juga menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerak-gerakkan tubuhnya.

Menurut Gordon dkk (Moeslichatoen, 2004: 15-16) Perkembangan motorik anak merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Keterampilan motorik anak diperlukan untuk mengendalikan tubuh . Ada dua macam keterampilan motorik : keterampilan koordinasi otot halus, dan keterampilan koordinasi motorik kasar. Keterampilan koordinasi otot halus biasanya diperlukan dalam kegiatan belajar di dalam ruangan, sedangkan keterampilan koordinasi otot kasar dilaksanakan diluar ruangan. Kemampuan koordinasi motorik kasar. Meliputi kegiatan gerak seluruh tubuh atau bagian besar tubuh. Dengan menggunakan bermacam koordinasi kelompok otot-otot tertentu anak dapat belajar untuk merangkak, melempar, atau meloncat. Koordinasi keseimbangan, kelenturan, kekuatan, kecepatan dan ketahanan merupakan kegiatan yang menggunakan otot halus pada kaki dan tangan. Gerakan ini memerlukan kecepatan, ketepatan dan keterampilan menggerakkan.

Sedangkan menurut Soemiarti (1995:26) keterampilan motorik kasar anak adalah koordinasi sebagian besar otot tubuh misalnya melompat, main jungkat jungkitan dan berlari. Keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama bagian tangan, misalnya kegiatan membalik halaman buku, menggunakan gunting dan menggabungkan kepingan apabila bermain *puzzle*.

Menurut Gassel, Ames dan Illingswort (Slamet, 2005: 51) perkembangan motorik pada anak mengikuti delapan pola umum sebagai berikut:

1. *Continuity* (bersifat kontinyu), dimulai dari sederhana ke yang lebih kompleks sejalan dengan bertambahnya usia anak.
2. *Uniform sequence* (memiliki tahapan yang sama), yaitu memiliki pola tahapan yang sama untuk semua anak, meskipun kecepatan tiap anak untuk mencapai tahapan tersebut berbeda.
3. *Maturity* (Kematangan), yaitu dipengaruhi oleh perkembangan sel syaraf. Sel syaraf telah terbentuk semua saat anak lahir, tetapi proses mielinasinya masih terus berlangsung sampai beberapa tahun kemudian. Anak tidak dapat melakukan suatu gerak motorik tertentu yang terkoordinasi sebelum proses mielinasi tercapai.
4. Umum ke khusus, yaitu dimulai dari gerak yang bersifat umum ke gerak yang bersifat khusus. Gerakan secara menyeluruh dari badan terjadi lebih dahulu sebelum gerakan bagian-bagiannya. Hal ini

disebabkan karena otot-otot besar (*gross muscles*) berkembang lebih dulu ketimbang otot-otot halus (*fine muscles*).

5. Dimulai dari gerak reflek bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi . Anak lahir di dunia telah memiliki reflek , seperti menangis bila lapar , haus ,sakit , atau merasa tidak enak. Reflek tersebut tidak berubah jadi gerak yang terordinasi dan bertujuan . Orang dewasa tidak lagi menangis hanya karena lapar , misalnya
6. Bersifat *cephalo-caudal direction*, artinya bagian yang mendekati kepala berkembang lebih dahulu dari bagian yang mendekati ekor. Otot pada leher berkembang lebih dahulu dari pada otot kaki .
7. Bersifat *proximo- distal* ,artinya bahwa kegiatan yang mendekati suhu tubuh ( tulang belakang ) berkembang lebih dahulu dari yang lebih jauh. Otot dan syaraf lengan berkembang lebih dari dahulu dari pada otot jari .Oleh karena itu anak TK menangkap bola dengan lengan, dan bukan dengan jari .
8. Koordinasi *bilateral*  
Menuju *crosslateral*, artinya bahwa koordinasi organ yang sama berkembang lebih dahulu sebelum bisa melakukan koordinasi organ bersilangan . Contoh pada saat anak TK melempar bola tenis , tangan kanan terayun , disertai ayunan kaki kanan. Bagi orang dewasa, justru kaki kiri maju, diikuti ayunan tangan kanan.

Dari pendapat tersebut di atas dapat di simpulkan bahwa motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan – gerakan yang anggota tubuh perkembangannya mengikuti perkembangan , dan dinilai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks. Yang perkembangannya sejalan dengan bertambahnya usia anak.

### **3. Kecerdasan Kinestik**

Menurut Gardner dalam Reineg,(2011 : 3 ) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan anggota tubuh nya untuk mengekspresikan ide –ide perasaan – perasaan atau menggunakan tangan tangan untuk menghasilkan dan mentransformasikan sesuatu . Kecerdasan ini mencakup keahlian –keahlian fisik khusus seperti koordinasi , keseimbangan , ketangkasan, kekuatan , kelenturan dan kecepatan . sedangkan kecerdasan kinestetik menurut Saifullah (2004:37) adalah keahlian menggunakan anggota tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan ( misalnya sebagai aktor, pemain pantomin , atlet, atai, penari) dan keterampilan menggunakan tangan menciptakan atau mengubah sesuatu ( misalnya sebagai pengrajin, pematung , ahli mekanik, dokter bedah ) kecerdasan ini meliputi kemampuan - kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi yang, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun menerima rangsangan (*proprioceptive*) dan hal yang berkaitan dengan sentuhan (*tactile & haptic*).

Jadi menurut peneliti kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan dalam menggerakkan anggota tubuh untuk mengekspresikan ide – ide dan perasaan – perasaan melalui gerakan – gerakan yang melibatkan keseimbangan , ketangkasan, kekuatan , dan kelenturan dan kecepatan. Kecerdasan kinestetik berhubungan erat dengan motorik. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot ,dan otak.

Menurut Sujono (2009:10.14) menyatakan bahwa: “Permainan meniru gerakan binatang merupakan permainan yang sangat menyenangkan bagi anak.

#### **4. Hakikat Bermain**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, juga merupakan suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak . Dengan demikian anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati, dan tanpa adanya paksaan dalam mengembangkan keterampilan anak, sehingga anak lebih siap menghadapi lingkungan dan untuk menghadapi pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi.

Indra (2009 : 16 ) bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan – kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjejaki dirinya dan lingkungannya dengan cara – cara yang beragam. Bermain juga banyak mempunyai makna, yaitumakna fisik maupun, makna sosial, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Para ahli mengemukakan bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar, karena bermain dan belajar adalah satu kesatuan dan proses terus menerus yang terjadidalam satu kehidupan. Menurut Hulock ( Kamtini dkk 2005 : 47 ) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewjiban.

Menurut kak Seto ( 2204 : 47 ) bermain adalah hal yang sangat penting dalm kehidupan anak, meskipun nampak atau terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan untuk kesenangan saja, bermain adalah hal yang sangat serius karena merupakan hal cara untuk meniru bagi anak dan menguasai prilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Berdasarkan pengertian bermain di atas dapat disimpulkan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dilakukan anak dengan menggunakan kemampuan untuk senangan dirinya sendiri dan dilakukan secara sukarela dan tanpa ada paksaan yang dapat mengembangkan keterampilan anak supaya bisa untuk menghadapi pendidikan yang lebih tinggi .

## **5. Fungsi Bermain**

Sesuai dengan pengertian yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi pengembangan Anak Usia Dini ( AUD ), menurut

Hertly , Frank,dan Goldenson ( Moeslichatoen , 2004 : 33 ) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

1. Menirukan apa yang di lakukan oleh orang dewasa,contohnya meniru ibu memasak di dapur, dokter dokter mengobati orang sakit.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai mobil.
3. Untuk mencerminkan hubungan di dalam meluarga dan pengalaman kehidupan yang nyata, Contoh ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk- nepuk air.
5. Untuk melepaskan dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas.
6. Untuk kilas balik peran-pran yang bisa dilakukan seperti menggosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota.
7. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya, semakin bertambah pertumbuhan, semakin gemuk badannya.
8. Untuk memecahkan maslah dan mencoba untuk menyelesaikan permasalahan seperti meghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Menurut Hetherington &Parke Moeslichaton, (2004 : 34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya.Bermain juga dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa kelak.

Baik Piaget maupun Vygosky Musfiroh (2005 : 37 ) menandakan bahwa bermain berkaitan erat dengan presentasi

(gambaran ), yakni pada bagai mana anak menggambarannya dunia dan mengekspresikan dan kebutuhannya.

Bermain sangat penting bagi perkembangannya pribadi juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya dan belajar bergaul dan memahami aturan atau pun tata cara pergaulan dan berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak .

Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi jug perkembangan bahasa, disiplin, moral, kreatifitas, perkembangan fisik anak, dan juga sebagai bentuk penyesuaian diri yang dapat membantu anak menguasai kecemasan dan komplik pribadinya

Fungsi bermain diatas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak untuk menghayati kehidupan sehari –hari.Ini berguna menumbuhkan kebiasaan anak. Dan anak bisa mengenal berbagai jenis binatang contohnya menirukan gerakan burung perkutut, kodok berjalan, bebek berjalan, sikut menari, ayam yang sedang marah, harimau yang sakit gigi.Dalam kelompok teman sebaya nya, anak akan berbagi peran dan bermain drama. Situasi seperti ini akan mendorong anak bermain sebagai menirukan gerakan binatang yang ada di sekitarnya.

## 6. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak, bermain merupakan pengalaman yang sangat berguna bagi anak, anak dapat memperoleh pengalaman dan pembinaan hubungan sesama teman – temannya, menambahkan pembendaharaan kata, menyalurkan perasaan tertekan pada diri anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak.

Menurut Tejhasaputra (2001:39-49) manfaat bermain adalah :

- a. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik.
- b. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus.
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek moral.
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian.
- e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognitif.
- f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman pengenderaan.
- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan perkembangan olah raga dan menari.
- h. Manfaat bermain sebagai media terapi.
- i. Manfaat bermain sebagai media intervensi

Dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai aspek yang ada pada diri anak. Dan anak dapat memperoleh kepuasan dari hasil bermainnya dan mampu bersosialisasi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

## 7. Jenis Alat Permainan

Menurut Suratno (2005 : 90) dilihat dari sumbernya alat permainan anak dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu :

1. Alat permainan dari lingkungan, misalnya anak yang tinggal dipedesaan alatnya dapat berupa bebatuan, biji-bijian, pelepah

pisang, buah pisang, tempurung kelapa, jerami padi, lidi kelapa dan lain sebagainya. Sedangkan anak yang tinggal dipertanian, alat permainannya dapat berupa kaleng kue, kaleng minuman, tutup botol, bekas suntikan, balon, ember plastic dan lain sebagainya.

2. Jenis alat permainan yang peneliti rancang alat permainan buatan yang di buat dari bambu dan kertas yang menyerupai bentuk binatang.

## **8. Alat Permainan Edukatif**

Dunia anak tidak dapat lepas dari dunia bermain dan hampir semua kegiatan bermain anak menggunakan alat permainan, oleh karena itu alat permainan edukatif untuk anak usia dini selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam sesuai dengan rentang usia anak. Alat permainan dikembangkan khusus untuk dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia TK.

Menurut Tedjasaputra (2001 : 81) alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan yang bertujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang dirancang secara khusus untuk pendidikan dan alat tersebut berfungsi untuk meningkatkan aspek perkembangan yang ada pada anak.

Menurut Tedjasaputra (2001 :81) cirri-ciri alat permainan edukatif adalah :

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah yang berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik anak.
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
4. Membuat anak terlibat secara aktif.
5. Sifatnya konstruktif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa bermain dengan menirukan gerakan binatang yang menggunakan kertas bergambar yang menyerupai bentuk binatang tersebut adalah alat permainan yang cocok untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

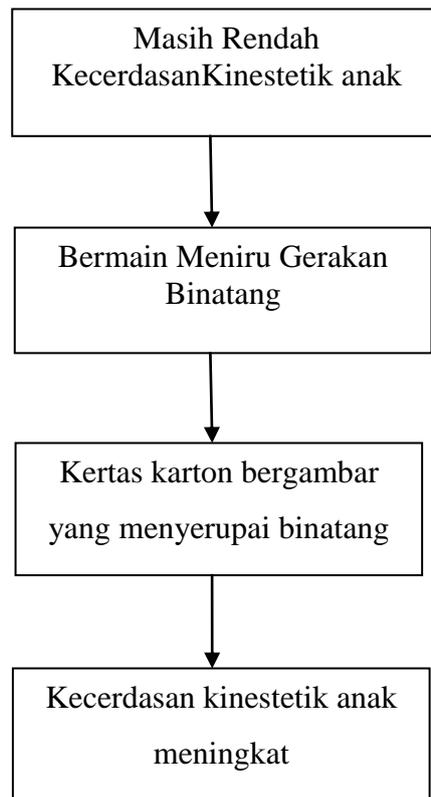
Penelitian yang sudah dilakukan tentang kecerdasan kinestetik Anak Usia Dini Melalui Permainan Loncat-loncatan dan Tarian Alam di TK Lignita Kecamatan Kupitan, Kabupaten Sijunjung Oleh Desafita Sari tahun (2009), dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan

kecerdasan kinestetik anak melalui dua kegiatan permainan loncat-loncatan dan tarian alam. Sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang “Peningkatan Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Meniru gerakan Binatang di TK Negeri Pembina Kecamatan Pasaman, Kabupaten Pasaman Barat. Hubungan dari kedua penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, hanya saja pada penelitian Desfita Sari meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan loncat-loncatan dan tarian alam sedangkan peneliti meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui meniru gerakan binatang.

### **C. Kerangka Konseptual**

Banyak hal yang dapat dilakukan di TK untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang ada dalam diri anak salah satunya adalah meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak. Kinestetik adalah keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan. Kecerdasan kinestetik ini perlu ditanamkan sejak usia dini. Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak dapat dilakukan salah satunya adalah melalui kegiatan bermain meniru gerakan binatang. Di TK Negeri Pembina Kecamatan, Kabupaten Pasaman Barat kecerdasan kinestetik anak sangat rendah, ini disebabkan karena strategi guru dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak belum terlihat dan media yang digunakan kurang menarik bagi anak. Peneliti berharap dengan melakukan kegiatan bermain

meniru gerakan binatang ini kecerdasan kinestetik pada anak dapat meningkat.



Bagan 1  
**Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Dengan melakukan kegiatan bermain meniru gerakan binatang dengan cara berjan maju, berjalan dengan berjinjit, berjalan mundur, berjalan kesamping kanan dan kiri dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan sebelum anak masuk ke jenjang pendidikan sekolah dasar untuk membantu meletakkan dasar kearah pembentukan sikap, perilaku dan pengetahuan yang diperlukan anak dalam menyesuaikan diri dengan keluarga dan lingkungannya.
2. Kecerdasan kinestetik merupakan salahg satu kecerdasan *multiple intelegensi* yang ada pada anak.
3. Untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak secara optimal sebagai bekal kesuksesan hidupnya kelak tidak dapat tumbuh secara instant dan perlu dilatih sejak usia dini.
4. Salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan bermain meniru gerakan binatang
5. Pembelajaran melalui kegiatan bermain meniru gerakan binatang kecerdasan kinestetik anak kelompok B3 TK Negeri Pembina Padang Tujuh. Kecamatan Pasaman
6. Alat permainan sangat penting bagi anak untuk membantu merangsang pertumbuhannya yang dapat digunakan utnuk memenuhi naluri bermainnya.

7. Sikap positif anak-anak kelompok B3, dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain meniru gerakan binatang.
8. Tujuan dari bermain meniru gerakan binatang ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, yang mana anak berani melakukan kegiatan dengan menggunakan alat yang berupa bentuk binatang) meniru gerakan binatang dengan berbagai variasi gerakan.
9. Mampu berjalan maju sambil meniru gerakan binatang pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 5% pada siklus II meningkat naik menjadi 30%.
10. Mampu berjalan dengan berjinjit pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 5% pada siklus II meningkat naik menjadi 30%
11. Mampu berjalan mundur pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 5% pada siklus II meningkat naik menjadi 25%.
12. Mampu berjalan ke samping pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 5% pada siklus II meningkat naik menjadi 25%.
13. Dengan menggunakan meniru gerakan binatang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II yaitu pada siklus I nilai rata-rata yang terdapat pada anak yang sangat tinggi dengan persentase 5% pada siklus II meningkat naik menjadi 27,5%.

## **B. Implikasi**

1. Dengan melakukan permainan meniru gerakan binatang dapat meningkatkan pengenalan cara berjalan maju, berjinjit, mundur, jalan kesamping sambil membawa beban dan selalu diingat anak terus menerus
2. Diharapkan guru dapat menggunakan permainan meniru gerakan binatang sebagai kegiatan dalam pembelajaran, dengan menggunakan media yang menyerupai bentuk binatang sangat efektif untuk menstimulasi otak anak dan motorik kasar anak.
3. Permainan meniru gerakan binatang diharapkan dapat dilaksanakan di TKN Pembina sebagai kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, dengan mensosialisasikan terlebih dahulu dikelompok kerja guru.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan.
2. Untuk merangsang dan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

3. Kepada pihak sekolah TK Negeri Pembina Kecamatan Pasaman hendaknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
4. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
5. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui metode dan media yang lain.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
7. Bagi anak diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hariyadi, Mohammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Prestasi Pustaka Raya.
- Hasan, Alwi. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia. Edisi Ke Tiga*. Jakarta : Depdiknas.
- Indra, Soefandi. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bee Media Indonesia.
- Kamtini & Husni Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Moeslicathoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muhyi, Faruq Mohammad. 2007. *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: Grasindo.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Saifullah, Ach dan Nine Adien Maulana. 2004. *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak (Mewujudkan Dambaan Memiliki Anak Berakal Brilian Berhati Gemilang)*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Samsudin. 2007. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Litera Prenada Media Group.
- Seto, Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreatifitas*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti.
- Slamet, Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dikti.
- Soemiarti, Patmonodewo. 1995. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sujiono, Nuraini Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Suratno, 2005. *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Tedjasaputra, Maykes 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo

Zulkifli. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.