

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK  
ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN SIMPAI  
DI TK KARTIKA 1-63 AIR TAWAR PADANG**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh :**

**RENO HARIDA  
NIM : 2008/ 07834**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING****SKRIPSI**

Judul : **Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini  
Melalui Bermain Simpai di TK Kartika 1-63 Air Tawar  
Padang**

Nama : Reno Harida

NIM : 2008/ 07834

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2011

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd**

NIP. 19610812 198803 2 001

**DR. Dadan Suryana**

NIP. 19750503 200912 1 001

Ketua Jurusan,

**Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd**

NIP. 19620730 198803 2 002

## **PENGESAHAN TIM PENGUJI**

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

### **Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Bermain Simpai di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang**

Nama : Reno Harida

NIM : 2008/ 07834

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 9 Agustus 2011

Tim Penguji,

|               | Nama                          | Tanda Tangan |
|---------------|-------------------------------|--------------|
| 1. Ketua      | : Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd | 1.....       |
| 2. Sekretaris | : DR. Dadan Suryana           | 2.....       |
| 3. Anggota    | : Drs. Indra Jaya, M.Pd       | 3.....       |
| 4. Anggota    | : Elise Muryanti, S.Pd        | 4.....       |
| 5. Anggota    | : Indra Yeni, S.Pd            | 5.....       |

## ABSTRAK

**Reno Harida. 2011. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Bermain Simpai di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Dalam kenyataan yang peneliti lihat bahwa kecerdasan kinestetik anak kelompok B2 di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang masih rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya media dan alat permainan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah melalui bermain simpai dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B2 TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan dua Siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Data yang diperoleh selama penelitian dianalisa menggunakan teknik persentase dengan rumus yang dikemukakan oleh Haryadi.

Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui bermain simpai yaitu pada kategori sangat tinggi dilihat dari sebelum tindakan 17,18%, pada siklus I naik 60,93%, dan pada siklus II meningkat naik menjadi 92,18%. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan sampai dilakukan siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa melalui bermain simpai dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang.

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Salawat beriring salam disampaikan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, dengan ajaran yang beliau bawa dapat menjadikan inspirasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Bermain Simpai di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapatkan bantuan yang sangat berharga baik secara moril ataupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibunda Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak DR. Dadan Suryana selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

3. Ibunda Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman M. S, Kons selaku Dekan Fakultas yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu dan Bapak Dosen serta staf Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Ayah dan Ibu yang selalu menjadi sumber motivasi bagi peneliti, dan kakak- kakak yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti.
7. Ibunda Eni Dewita, selaku kepala TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti melaksanakan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Anak didik TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang khususnya kelompok B2 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman angkatan 2008 yang telah banyak membantu, serta buat kebersamaannya, baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
10. Bang cojek's yang selalu siap membantu dan selalu memberikan motivasi dan dorongan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Teristimewa untuk "Rahmat Sang Haji" yang selalu memberikan dorongan dan semangat yang tiada henti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Semoga bimbingan dan bantuan serta dorongan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan diridhoi oleh Allah SWT. Amin.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaandan tidak luput dari kekurangan dan kelemahan. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti khususnya.

Padang, Agustus 2011

Peneliti

## DAFTAR ISI

|                                     |              |
|-------------------------------------|--------------|
| <b>HALAMAN PESETUJUAN .....</b>     | <b>i</b>     |
| <b>PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b> | <b>ii</b>    |
| <b>SURAT PERNYATAAN .....</b>       | <b>iii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN. ....</b>    | <b>iv</b>    |
| <b>ABSTRAK .....</b>                | <b>vii</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>          | <b>viii</b>  |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>             | <b>xi</b>    |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>           | <b>xiii</b>  |
| <b>DAFTAR GRAFIK .....</b>          | <b>xviii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>        | <b>xix</b>   |

## **BAB I      PENDAHULUAN**

|                                        |   |
|----------------------------------------|---|
| A. Latar Belakang Masalah.....         | 1 |
| B. Identifikasi Masalah.....           | 4 |
| C. Pembatasan Masalah .....            | 4 |
| D. Perumusan Masalah .....             | 5 |
| E. Rancangan Pemecahan Masalah.. ..... | 5 |
| F. Tujuan Penelitian .....             | 5 |
| G. Manfaat Penelitian .....            | 6 |
| H. Defenisi Operasional.....           | 7 |

## **BAB II      KAJIAN PUSTAKA**

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| A. Landasan Teori .....                     | 8  |
| 1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini.....   | 8  |
| 2. Perkembangan Motorik Anak Usia Dini..... | 10 |
| 3. Kecerdasan Kinestetik.....               | 14 |
| 4. Hakikat Bermain .....                    | 15 |
| 5. Fungsi Bermain .....                     | 17 |
| 6. Manfaat Bermain.....                     | 19 |
| 7. Jenis Alat Permainan.....                | 20 |

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| 8. Alat Permainan Edukatif..... | 20 |
| 9. Simpai .....                 | 22 |
| 10. Bermain Simpai.....         | 23 |
| B. Penelitian Yang Relevan..... | 23 |
| C. Kerangka Konseptual .....    | 24 |
| D. Hipotesis Tindakan .....     | 25 |

### **BAB III RANCANGAN PENELITIAN**

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian .....            | 26 |
| B. Waktu dan Tempat Penelitian ..... | 27 |
| C. Subjek Penelitian .....           | 27 |
| D. Objek penelitian.....             | 27 |
| E. Prosedur Penelitian.....          | 27 |
| F. Teknik Pengumpulan Data .....     | 33 |
| G. Instrumen Penelitian.....         | 34 |
| H. Analisis Data .....               | 37 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| A. Deskripsi Data .....         | 38  |
| 1. Deskripsi Kondisi Awal ..... | 38  |
| 2. Deskripsi Siklus I .....     | 45  |
| 3. Deskripsi Siklus II.....     | 74  |
| B. Pembahasan.....              | 100 |

### **BAB V PENUTUP**

|                     |     |
|---------------------|-----|
| A. Kesimpulan ..... | 108 |
| B. Implikasi.....   | 110 |
| C. Saran .....      | 111 |

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

|           |                                                                                                                                               |    |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Table 3.1 | Model Format Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Bermain Simpai.....                                          | 34 |
| Tabel 3.2 | Model Format Sikap Anak dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai.....                                       | 35 |
| Tabel 3.3 | Format Wawancara Anak dalam Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai.....                                         | 36 |
| Tabel 4.1 | Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai (Sebelum Tindakan).....                      | 40 |
| Tabel 4.2 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....                      | 41 |
| Tabel 4.3 | Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai (Sebelum Tindakan).....                          | 43 |
| Tabel 4.4 | Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....                          | 44 |
| Tabel 4.5 | Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus I (Setelah Tindakan)..... | 47 |
| Tabel 4.6 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan pertama Siklus I (Setelah Tindakan).....             | 48 |
| Tabel 4.7 | Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus I (Setelah Tindakan).....     | 50 |
| Tabel 4.8 | Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pada Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan).....             | 51 |
| Tabel 4.9 | Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan)..... | 53 |

|            |                                                                                                                                                |    |
|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 4.10 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan).....                    | 54 |
| Tabel 4.11 | Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan).....      | 56 |
| Tabel 4.12 | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pada Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan).....              | 57 |
| Tabel 4.13 | Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....  | 59 |
| Tabel 4.14 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....                    | 60 |
| Tabel 4.15 | Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....      | 63 |
| Tabel 4.16 | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pada Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....              | 64 |
| Tabel 4.17 | Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)..... | 67 |
| Tabel 4.18 | Hasil Wawancara Anak Pada Siklus I (Setelah Tindakan).....                                                                                     | 69 |
| Tabel 4.19 | Rekapitulasi Sikap Anak Melalui Bermain Simpai Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan).....                                              | 72 |
| Tabel 4.20 | Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan)..... | 76 |
| Tabel 4.21 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan).....                   | 77 |

|            |                                                                                                                                                 |    |
|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 4.22 | Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan).....      | 79 |
| Tabel 4.23 | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan).....                   | 80 |
| Tabel 4.24 | Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan).....  | 82 |
| Tabel 4.25 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan).....                    | 83 |
| Tabel 4.26 | Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan).....      | 85 |
| Tabel 4.27 | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan).....                   | 86 |
| Tabel 4.28 | Lembar Pengamatan Kemampuan Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....  | 88 |
| Tabel 4.29 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....                    | 89 |
| Tabel 4.30 | Lembar Pengamatan Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....      | 91 |
| Tabel 4.31 | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pada Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....              | 92 |
| Tabel 4.32 | Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan)..... | 94 |
| Tabel 4.33 | Hasil Wawancara Anak Pada Siklus II (Setelah Tindakan).....                                                                                     | 96 |

|            |                                                                                                              |     |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 4.34 | Rekapitulasi Sikap Anak Melalui Bermain Simpai Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan).....           | 98  |
| Tabel 4.35 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai (Kategori Sangat Tinggi)..... | 103 |
| Tabel 4.36 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai (Kategori Tinggi).....        | 105 |
| Tabel 4.37 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai (Kategori Rendah).....        | 106 |

## DAFTAR GRAFIK

|             |                                                                                                                                                      |    |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Grafik 4.2  | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....                             | 42 |
| Grafik 4.4  | Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai Pada Kondisi Awal ( Sebelum Tindakan).....                                | 45 |
| Grafik 4.6  | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan).....                     | 49 |
| Grafik 4.8  | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan).....                    | 52 |
| Grafik 4.10 | Hasil Observasi dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan).....               | 55 |
| Grafik 4.12 | Sikap Anak Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 2 Siklus I (Setelah Tindakan).....                    | 58 |
| Grafik 4.14 | Hasil Observasi dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....               | 61 |
| Grafik 4.16 | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....                         | 65 |
| Grafik 4.17 | Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1, 2, 3 Siklus I (Setelah Tindakan).....  | 68 |
| Grafik 4.19 | Rekapitulasi Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1, 2, 3 Siklus I (Setelah Tindakan)..... | 72 |
| Grafik 4.21 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1 Siklus II( Setelah Tindakan).....                    | 78 |

|             |                                                                                                                                                      |     |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Grafik 4.23 | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1 Siklus II (Setelah Tindakan).....                   | 81  |
| Grafik 4.25 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 2 Siklus II (Setelah Tindakan).....                    | 84  |
| Grafik 4.27 | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak pada Pertemuan 2 siklus II (Setelah Tindakan).....                                          | 87  |
| Grafik 4.29 | Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....                    | 90  |
| Grafik 4.31 | Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinesteik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....                    | 93  |
| Grafik 4.32 | Rekapitulasi Hasil Observasi Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1, 2, 3 Siklus II (Setelah Tindakan)..... | 95  |
| Grafik 4.34 | Rekapitulasi Sikap Anak dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik melalui Bermain Simpai pada Pertemuan 1, 2, 3 Siklus II (Setelah Tindakan).....     | 99  |
| Grafik 4.35 | Persentase Perkembangan Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai (Kategori Sangat Tinggi).....                                  | 102 |
| Grafik 4.36 | Persentase Perkembangan Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Bermain Simpai (Kategori Tinggi).....                                         | 105 |
| Grafik4.37  | Persentase Perkembangan Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melaui Bermain Simpai (Kategori Rendah).....                                          | 106 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Satuan Kegiatan Harian

Lembar Pengamatan

Hasil Wawancara

Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan menduduki peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena merupakan kekuatan pembangunan nasional, maka dengan demikian mutu pendidikan akan menentukan berhasil atau tidaknya pembangunan. Pembangunan sektor pendidikan perlu diarahkan dan ditingkatkan agar sesuai dengan Tujuan Pendidikan Nasional yang telah dirumuskan oleh Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 Bab II Pasal 3 dinyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang ada pada anak, agar memiliki kecakapan dalam hidup dimasa yang akan datang.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan dasar 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- 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 Intelegensi* yang harus dikembangkan dan dilatih sejak usia dini, karena untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik ini membutuhkan waktu dan proses yang panjang. Menurut Muhyi (2007: 3) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga apa yang dikatakan oleh pikiran akan tertuang 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 ditujukan agar badan anak tumbuh dengan baik sehingga sehat dan kuat jasmaninya. Menurut Slamet (2005 : 48) perkembangan fisik ditujukan untuk mengembangkan lima aspek yang meliputi : Kekuatan (*Strength*), Ketahanan (*Endurance*), Kecepatan (*Speed*), Kecekatan (*Agility*), Keseimbangan (*Balance*).

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

perkembangan gerak tubuh berkembang dengan pesat, ini dapat dilihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang mereka lakukan dan banyaknya bergerak maka semakin banyak yang dapat diperoleh ketika anak terampil menguasai gerakan motoriknya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan selama di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang menunjukkan bahwa kinestetik anak masih kurang. Terlihat anak yang pasif dalam belajar, anak tidak berminat dalam belajar, anak kurang percaya diri dalam mengerjakan tugas sendiri dan selalu meminta bantuan guru, serta kurang berani dalam melakukan kegiatan belajar. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan tidak menarik bagi anak.

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 dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, serta evaluasi guru masih belum terlihat dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Penyediaan lingkungan belajar dan menggunakan alat peraga yang menarik akan membangkitkan suasana yang menyenangkan bagi anak sesuai dengan prinsip pendidikan TK.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa perlu melakukan upaya untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, maka penulis merancang suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dengan judul “Upaya

Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Bermain Simpai di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang”. Mudah- mudahan dengan cara ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Perencanaan guru dalam kegiatan yang menuntut anak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik belum tepat.
2. Strategi guru masih kurang dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
3. Media yang digunakan kurang menarik.
4. Evaluasi guru dalam menentukan tingkat perkembangan kecerdasan kinestetik belum terlihat.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini, didasari permasalahan pada upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan menggunakan bermain simpai:

1. Kurangnya strategi guru untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di kelompok B2 TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang.
2. Kurangnya media yang menarik untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di kelompok B2 TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, terlihat masih rendahnya kecerdasan kinestetik pada anak, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu : “ Apakah melalui bermain simpai dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang? ”.

#### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang ditentukan sesuai dengan batasan masalah, permasalahan di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang masih kurang maksimal pengembangan kecerdasan kinestetik anak disebabkan oleh kurang bervariasinya media yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga tidak menarik bagi anak, maka rancangan pemecahan masalah yang akan penulis lakukan adalah melalui bermain simpai dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan kinestetik anak.

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan simpai dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B2 di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang.

## **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari pelaksanaan kegiatan bermain sampai ini adalah :

### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

a. Sebagai bekal dan bahan informasi terpercaya untuk disebarkan pada rekan- rekan guru.

b. Sebagai bahan masukan tentang proses pembelajaran yang mengupayakan peningkatan kecerdasan kinestetik.

### **3. Bagi Anak**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dan menjadikan pengalaman belajar dan pengembangan belajar berikutnya.

### **4. Bagi Orang Tua**

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

## H. Defenisi Operasional

Kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan dimana saat digunakan akan mampu melakukan gerakan- gerakan yang bagus, berlari, membangun sesuatu, karya seni, dan hasta karya. Mereka memiliki kontrol pada gerakan, keseimbangan, ketangkasan, dan keanggunan dalam bergerak. Kecerdasan kinestetik tidak dapat berkembang begitu saja, kecerdasan kinestetik akan berkembang apabila diberi rangsangan. Oleh sebab itu peneliti memberikan kegiatan bermain simpai untuk membantu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Bermain simpai adalah bermain dengan menggunakan media yaitu simpai yang dilakukan dengan cara menggerak- gerakkan simpai di pinggang. Anak dapat memainkan simpai dengan berbagai variasi gerakan yaitu memainkan simpai sambil berjalan maju, berjalan dengan berjinjit, berjalan mundur, dan berjalan kesamping. Dalam permainan ini, simpai yang digunakan adalah simpai yang terbuat dari bahan plastik. Kegiatan bermain simpai dalam penelitian ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

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

Anak usia dini menurut Sujiono (2009: 6) 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 kepentingan nya sendiri.
- c. Memiliki *curriosity* yang tinggi.
- d. Anak mengira dunia ini penuh dengan hal-hal yang menarik dan menakjubkan. 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. Di sana 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 secara nyaman. Daya perhatian yang pendek membuat ia masih sangat sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu yang lama, kecuali terhadap hal-hal yang menyenangkan.
- m. Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial.
- n. Masa anak usia dini disebut sebagai masa “*golden age*” atau *magic years*. 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 lingkungan nya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah makhluk sosial yang unik dimana anak kaya akan fantasi, kaya 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 akan memungkinkan anak suka bergerak misalnya dengan bermain bola, memanjat, berlari, berjalan dan melompat.

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

Muhibbin (Samsudin, 2007: 10) juga menyebut motorik dengan istilah “motor”. Menurutnya, motor diartikan sebagai istilah yang menunjukkan pada hal, keadaan, dan kegiatan yang melibatkan otot-otot juga gerakannya, demikian pula kelenjar-kelenjar juga sekresinya (pengeluaran cairan/getah). Secara singkat, motor dapat pula dipahami

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 gerakan- gerakan tubuh. Dalam perkembangan motoris, unsur- unsur yang menentukan ialah otot, syaraf, dan otak. Ketiga unsur itu melaksanakan masing-masing peranannya 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 turut menentukan keadaan. Anak yang pertumbuhan otaknya mengalami gangguan tampak kurang terampil menggerak- gerakan tubuhnya.

Menurut Gordon & Browne (Moeslichatoen, 2004: 15-16) perkembangan motorik merupakan proses memperoleh keterampilan dan pola gerakan yang dapat dilakukan anak. Keterampilan motorik diperlukan untuk mengendalikan tubuh. Ada dua macam keterampilan motorik: keterampilan koordinasi otot halus, dan keterampilan koordinasi otot kasar. Keterampilan koordinasi otot halus biasanya dipergunakan dalam kegiatan belajar di dalam ruangan, sedangkan keterampilan koordinasi otot kasar di laksanakan di luar 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 motorik kasar. Sedang motorik halus 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 adalah koordinasi sebagian besar otot tubuh misalnya melompat, main jungkat jungkit dan berlari. Keterampilan motorik halus adalah koordinasi bagian kecil dari tubuh, terutama tangan, misalnya kegiatan membalik halaman buku, menggunakan gunting dan menggabungkan kepingan apabila bermain *puzzle*.

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

1. *Continuity* (bersifat kontinyu), dimulai dari yang 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 refleks bawaan ke arah gerak yang terkoordinasi. Anak lahir didunia telah memiliki reflek, seperti menangis bila lapar, haus, sakit, atau merasa tidak enak. Reflek tersebut tidak akan berubah jadi gerak yang terkoordinasi 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 bagian yang mendekati sumbu tubuh (tulang belakang) berkembang lebih dulu dari yang lebih jauh. Otot dan syaraf lengan berkembang lebih

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 dulu 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 disimpulkan bahwa motorik adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan gerakan- gerakan anggota tubuh yang perkembangannya mengikuti pola perkembangan, dan dimulai dari yang sederhana ke yang lebih kompleks, yang perkembangannya sejalan dengan bertambahnya usia anak.

### **3. Kecerdasan Kinestetik**

Menurut Gardner dalam (Reineg, 2011: 3) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan anggota tubuhnya untuk mengekspresikan ide-ide dan 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 pantomim, atlet, atau penari) dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu (misalnya sebagai pengrajin, pematung, ahli mekanik, dokter bedah). Kecerdasan ini meliputi kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi 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, 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.

#### **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 mempunyai banyak makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, 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 terjadi dalam suatu kehidupan. Menurut Hurlock (Kamtini dkk 2005: 47) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Menurut Seto (2004: 47) bermain adalah suatu yang amat penting dalam kehidupan anak, meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak hanya dilakukan demi kesenangan saja, bermain adalah hal yang sangat serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Berdasarkan pengertian bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan menggunakan kemampuan untuk memperoleh kesenangan dirinya

sendiri dan dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan yang dapat mengembangkan keterampilan anak supaya bisa 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 dilakukan oleh orang dewasa, contohnya meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman kehidupan yang nyata. Contohnya 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-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota.
7. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Menurut Hetherington & Parke (Moeslichatoen, 2004: 34) bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan,

mempelajari segala 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 Vygotsky (Musfiroh 2005: 37) menandakan bahwa bermain berkaitan erat dengan representasi (gambaran), yakni pada bagaimana anak menggambarkan dunia dan mengekspresikan dan kebutuhannya.

Bermain sangat penting bagi perkembangan pribadi juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi; senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya dan belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan dan berkaitan erat dengan perkembangan kognitif anak.

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

Fungsi bermain di atas dapat disimpulkan bahwa bermain bagi anak untuk menghayati kehidupan sehari-hari. Ini berguna untuk

menumbuhkan kebiasaan anak. Dan anak bisa mengenal berbagai pekerjaan contohnya petani, dokter dan polisi. Dalam kelompok teman sebaya nya, anak akan berbagi peran dan bermain drama. Situasi seperti ini akan mendorong anak bermain sebagai polisi kecil, petani yang rajin dan dokter yang baik hati.

## **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 dengan sesama teman, menambahkan perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan tertekan pada diri anak dan dapat mengembangkan imajinasi yang ada pada diri anak.

Menurut Tedjasaputra (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 penginderaan.
- g. Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.
- h. Manfaat bermain sebagai media terapi.
- i. Manfaat bermain sebagai media intervensi.

Dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai aspek- aspek yang ada pada diri anak. Dan

anak dapat memperoleh kepuasan dari hasil bermainnya dan mampu bersosialisasi dengan orang-orang yang ada disekitarnya.

## **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 di pedesaan alatnya dapat berupa bebatuan, biji-bijian, pelepah pisang, buah pisang, tempurung kelapa, jerami padi, lidi kelapa dan lain sebagainya. Sedangkan anak yang tinggal di perkotaan, alat permainannya dapat berupa kaleng kue, kaleng minuman, tutup botol, bekas suntikan, balon, ember plastik dan lain sebagainya.
2. Alat permainan buatan, yaitu alat permainan yang dirancang khusus oleh pabrik mainan anak-anak.

Jenis alat permainan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah alat permainan buatan yang terbuat dari bahan plastik.

## **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 pendidikan 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) ciri-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 simpai adalah alat permainan yang cocok untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini.

## 9. Simpai

Menurut Hasan ( 2000 :1067 ) simpai adalah lingkaran atau gelang-gelang dari rotan atau logam (pengikat bingkai dan sebagainya) untuk mengeratkan atau mengangkat / menegangkan.

Namun dalam penelitian ini peneliti tidak menggunakan simpai yang terbuat dari rotan, melainkan menggunakan simpai buatan pabrik yang terbuat dari bahan plastik.



Gambar 1 : Simpai

## **10. Bermain Simpai**

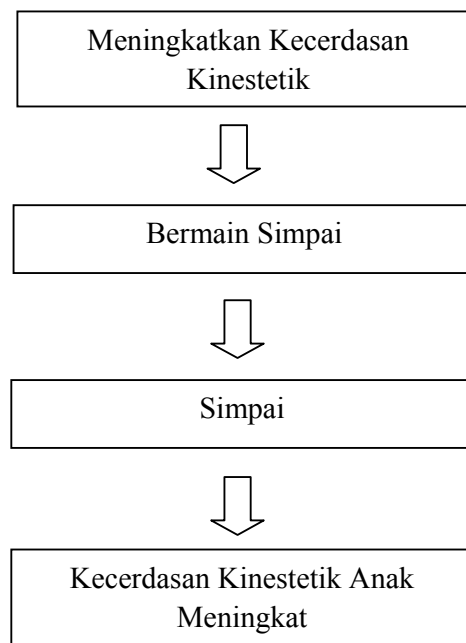
Bermain simpai adalah bermain dengan menggunakan media yaitu simpai yang dilakukan dengan cara menggerak-gerakkan simpai di pinggang. Anak dapat memainkan simpai dengan berbagai variasi gerakan yaitu memainkan simpai sambil berjalan maju, berjalan dengan berjinjit, berjalan mundur, dan berjalan kesamping. Melalui bermain simpai ini anak juga dapat mengenal konsep geometri dan konsep warna.

### **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang sudah dilakukan tentang Perbedaan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Permainan Loncat-loncatan dan Tarian Alam di TK Lignita Kecamatan Kupitan Kabupaten Sijunjung oleh Desfita Sari ( 2009 ), dari hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui 2 kegiatan permainan loncat-loncatan dan tarian alam. Sedangkan peneliti melakukan penelitian tentang Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Bermain Simpai di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang. 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 anak melalui kegiatan bermain simpai.

### 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 simpai. Di TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang kecerdasan kinestetik anak sangat rendah, ini disebabkan karena strategi guru dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak belum terlihat dan media yang digunakan juga kurang menarik bagi anak. Peneliti berharap dengan melakukan kegiatan bermain simpai ini kecerdasan kinestetik pada anak dapat meningkat.



**D. Hipotesis Tindakan**

Dengan melakukan kegiatan bermain simpai dengan cara berjalan maju, berjalan dengan berjinjit, berjalan mundur, dan berjalan kesamping 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 salah 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 kinestetik anak adalah melalui kegiatan bermain simpai.
5. Pembelajaran melalui kegiatan bermain simpai dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B2 TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang.

6. Alat permainan sangat penting bagi anak untuk membantu merangsang pertumbuhannya yang dapat digunakan untuk memenuhi naluri bermainnya.
7. Sikap positif anak- anak kelompok B2, dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain simpai.
8. Tujuan dari bermain simpai ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, yang mana anak berani melakukan kegiatan dengan menggunakan simpai dengan berbagai variasi gerakan.
9. Mampu berjalan maju sambil membawa simpai pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 62,5% pada siklus II meningkat naik menjadi 93.75%.
10. Mampu berjalan dengan berjinjit sambil membawa simpai pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 62,5% pada siklus II meningkat naik menjadi 93,75%.
11. Mampu berjalan mundur sambil membawa simpai pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 56,25% pada siklus II meningkat naikmenjadi 87,5%.
12. Mampu berjalan kesamping sambil membawa simpai pada siklus I yang memperoleh nilai sangat tinggi dengan persentase 62,5% pada siklus II meningkat naik menjadi 93,75%.
13. Dengan menggunakan simpai 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 60,93% pada siklus II meningkat naik menjadi 92,18%.

## **B. Implikasi**

Setiap anak melalui jalan yang sama pada perkembangannya, tiap langkah perkembangannya bervariasi antara anak yang satu dengan yang lain. Begitu juga dengan kecerdasan kinestetik anak. Kita dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak dengan suasana yang menyenangkan.

Pada kenyataannya anak menemui kesulitan disebabkan karena kurangnya media dan upaya guru untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Dengan adanya penelitian tindakan kelas ini imbasnya terhadap guru adalah dapat meningkatkan wawasan dan keterampilan guru dalam membimbing anak dalam kegiatan bermain simpai. Sedangkan imbasnya terhadap anak kelompok B2 TK Kartika 1-63 Air Tawar Padang adalah meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

### 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 Kartika 1-63 Air Tawar Padang 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 Tindakan 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.