



PERMAINAN ESTAFET MODIFIKASI STIKER BERTEMA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KINESTETIK PADA ANAK USIA DINI DI TK TUNAS MEKAR TIMPAG

Ni Made Vertia Agustine¹⁾, Ni Nengah Selasih¹⁾, I Made Lestiawati¹⁾
Universitas UHN IGBS Denpasar¹⁾
vertiaagustinenimade@gmail.com

ABSTRAK

Minimnya proses pembelajaran di luar ruangan dan variasi permainan membuat kemampuan kinestetik anak masih belum berkembang, maka peneliti merumuskan masalah (1) Bagaimana proses permainan estafet modifikasi stiker bertema dalam meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak usia dini? (2) Bagaimana efektivitas permainan estafet modifikasi stiker bertema dalam meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak usia dini di TK Tunas Mekar Tmpag?. Dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan kinestetik anak melalui permainan estafet modifikasi stiker bertema. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan selama pra siklus ke Siklus II sebagai berikut: Pra siklus 13% atau 2 anak (BSB), 13% atau 2 anak (BSH), 33% atau 5 anak (MB), dan 41% atau 6 anak (BB). Siklus I Jumlah 27% atau 4 anak (BSB), 20% atau 3 anak (BSH), 33% atau 5 anak (MB) dan 20% atau 3 anak (BB). Siklus II berjumlah 41% atau 6 anak (BSB), 53% atau 8 anak (BSH), 6% atau 1 anak (MB) dan 0% (BB). Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan estafet modifikasi stiker bertema dapat meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak usia dini di TK Tunas Mekar.

Kata Kunci: *permainan estafet, kemampuan kinestetik, anak usia dini 5-6 tahun.*

ABSTRACT

The lack of outdoor learning processes and variations in games make children's kinesthetic abilities still not developed, so the researchers formulate problems (1) How is the process of the themed sticker modification relay game in improving kinesthetic abilities in early childhood? (2) How is the effectiveness of the themed sticker modification relay game in improving kinesthetic abilities in early childhood at Tunas Mekar Kindergarten, Tmpag?. With the aim of knowing the children's kinesthetic abilities through the themed sticker modification relay game. This research is a classroom action research (CAR). Results Based on data analysis that has been carried out during the pre-cycle to Cycle II as follows: Pre-cycle 13% or 2 children (BSB), 13% or 2 children (BSH), 33% or 5 children (MB), and 41% or 6 child (BB). Cycle I Total 27% or 4 children (BSB), 20% or 3 children (BSH), 33% or 5 children (MB) and 20% or 3 children (BB). Cycle II amounted to 41% or 6 children (BSB), 53% or 8 children (BSH), 6% or 1 child (MB) and 0% (BB). So it can be said that the themed sticker modification relay game can improve kinesthetic abilities in early childhood in Tunas Mekar Kindergarten.

Keywords: *relay game, kinesthetic ability, early childhood 5-6 years.*

PENDAHULUAN

Perkembangan anak-anak prasekolah di Indonesia menjadi perhatian khusus terutama oleh pemerintah. Anak usia dini menempati tempat yang sangat penting dalam pengembangan sumber daya manusia karena kelompok anak-anak dengan usia 5-6 tahun adalah anak dengan

kemampuan menerima informasi dengan sangat baik sehingga dapat mempengaruhi proses dan hasil pendidikan di masa depan. Masa ini merupakan periode yang berharga untuk menumbuhkan kemampuan atau bakat anak sedini mungkin sesuai dengan minat, karakter untuk bersiap ke tahap selanjutnya.

(Undang-undang SISDIKNAS, 2003, hal. 4) Pasal 1 ayat 14 disebutkan bahwa “PAUD” lembaga pendidikan yang menekankan pada pertumbuhan sebagai pondasi yang membentuk fisik dan spiritual, yaitu koordinasi antara motorik halus dan kasar, kemampuan seperti keterampilan berpikir, keterampilan, kemampuan sosem, bersikap dan berperilaku serta dalam beragama.

(Gardner, 1983, hal. 43) menjelaskan bahwa ada 9 kecerdasan atau kemampuan yang dapat dimiliki oleh manusia yang dapat diasah sejak sedini mungkin, yaitu kecerdasan verbal-linguistik (kecerdasan kata), kecerdasan logis-matematis (kecerdasan angka), kecerdasan visual-spasial (kecerdasan spasial), kecerdasan musikal (musik), kecerdasan interpersonal (kecerdasan sosial), kecerdasan intrapersonal (kecerdasan diri), kecerdasan naturalistik (kecerdasan alami), kecerdasan ekstensional (kecerdasan esensi) dan terakhir kecerdasan kinestetik, adalah kecerdasan untuk mengelola tubuh dan gerak sehingga apa yang dilakukan anak akan berhasil dengan baik dan juga sempurna. Kecerdasan kinestetik dapat berkembang dengan cara bermain, bergerak, menyanyi, berlari, merangkak, menempelkan sesuatu, olahraga. Metode-metode ini ditujukan untuk merangsang keterampilan fisik tertentu, seperti kemampuan menggerakkan anggota tubuh yang mengkoordinasikan tubuh, keseimbangan, kelenturan, kecepatan dan kelincahan, daya tahan. Pada anak paling baik belajar melalui bermain, anak dapat mempelajari hal-hal baru tanpa merasa terbebani atau dipaksakan, dan bermain juga sangat menyenangkan, sehingga sangat penting bagi pendidik untuk membimbing anak.

(Sujiono, Yuliani Nuraini, 2009, hal. 6) berpendapat bahwa kemampuan kinestetik adalah kecerdasan yang digunakan oleh seseorang yang dapat menggunakan anggota tubuh seperti tangan, kaki, dan kepala untuk membuat gerakan seperti berlari, tarian, menciptakan sesuatu, pameran seni dan karya seni. (Sumantri, 2005, hal. 13) Keterampilan kinestetik sangat penting dan mempengaruhi perkembangan anak. Perkembangan motorik adalah proses bertahap yang berkaitan dengan usia yang secara bertahap dan terus menerus meningkatkan gerakan individu dari keadaan ketidakdewasaan yang sederhana dan abnormal ke munculnya keterampilan motorik yang kompleks, terorganisir dengan baik, yang pada akhirnya mengarah pada penyesuaian keterampilan yang datang dengan usia.

Maka dari itu kemampuan kinestetik untuk anak usia dini menjadi salah satu aspek yang penting yaitu sebagai pondasi awal gerak tubuh agar pertumbuhan fisik di usia selanjutnya berjalan dengan baik. Pada anak usia dini, keterampilan kinestetik dipandang sebagai adanya keterampilan refleks dan keterampilan motorik sederhana, dan kemudian, berpikir, gerakan, kecepatan, keseimbangan, kelenturan, kekuatan, ketangkasan, keseimbangan, kelenturan, dan keindahan yang berkembang menjadi kemampuan untuk mengontrol keseimbangan dan fleksibilitas gerakan yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

Mengajarkan suatu pengetahuan yang baru kepada anak usia dini akan sangat efektif melalui suatu kegiatan permainan dikarenakan anak bisa belajar dengan praktek secara langsung dan tanpa merasa adanya paksaan sehingga lebih mudah menyerap pengetahuan baru dan mempraktekkannya hal ini sejalan dengan pendapat dari (Hurlock, 1988,

hal. 320) dalam bukunya *Perkembangan Anak* mengatakan bahwa : “Permainan (game) adalah istilah yang secara bebas digunakan, artinya secara harfiah mungkin sudah berbeda. Makna yang paling tepat adalah segala aktivitas yang dilakukan untuk kesenangan, apapun hasil akhirnya, permainan dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari eksternal atau kewajiban”

Pada pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan pembelajaran Gugus I Bunga Kenanga yang terdiri dari 9 Taman Kanak-Kanak di kecamatan Kerambitan, lalu peneliti memutuskan untuk menjadikan Kelompok B dengan rentang usia 5-6 Tahun di TK Tunas Mekar Timpag sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan hasil pengamatan pra siklus dan *interview* bersama dengan kepala sekolah sekaligus guru, yaitu 41 % anak belum berkembang, 33 % anak mulai berkembang, 13 % anak berkembang sesuai harapan, 13 % berkembang sangat baik serta menemukan permasalahan sebagai berikut: kurangnya optimalisasi kemampuan gerak kinestetik di sekolah, sarana yang disediakan dan media untuk membuat minat anak terhadap kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan kinestetik kurang bervariasi, kurangnya proses belajar di luar ruangan dan kegiatan yang bervariasi bagi anak. Berdasarkan indikator yang muncul pada observasi awal adalah kemampuan kinestetik pada anak masih belum dilakukan secara optimal. Fasilitas pembelajaran yang diberikan guru untuk merangsang perkembangan motorik kurang variatif, hal ini terlihat ketika aktivitas anak terutama di dalam kelas seperti menulis, menempel, menggunting saat anak diminta belajar di luar ruangan cenderung sulit dikondisikan dasar anak seperti keseimbangan berjalan di papan titian,

berlari dengan cepat, melakukan permainan beregu dan bekerja sama antar tim masih sangat sulit dilakukan hal ini bertentangan dengan indikator kemampuan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun.

Atas dasar hasil pengamatan awal yang dijabarkan diatas peneliti mengembangkan suatu permainan estafet dengan modifikasi stiker bertema yang dikemas dalam bentuk permainan kelompok, dengan disertai beberapa peraturan dan tema stiker yang menarik sesuai indikator perkembangan anak usia 5-6 tahun. Bermain estafet, berisi gerakan lari cepat, gerak memindahkan stiker, berjalan di atas pola dan lompat, maka peneliti mengangkat judul Permainan Estafet Modifikasi Stiker Bertema Dalam Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Pada Anak Usia Dini Tk Tunas Mekar Timpag. Tujuannya adalah untuk mengetahui proses dan efektivitas dari permainan estafet modifikasi stiker bertema dalam meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu bentuk penelitian yang unik bagi para pendidik. Dengan kata lain, masalah yang diidentifikasi dan dialami oleh pendidik pendidikan diperiksa untuk mencari solusi. Model penelitian PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc. Taggart, sebuah evolusi dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh Kurt Lewin. Dikarenakan metode penelitian ini praktis, langsung relevan untuk situasi yang aktual dengan kerangka kerja yang teratur sehingga memudahkan dalam penelitian. Desain Kemmis dan Mc. Taggart menggunakan model yang disebut Sistem Reflektor Spiral terdiri

dari empat komponen: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dengan subjek yang diteliti merupakan siswa kelompok B usia 5-6 Tahun sejumlah 15 orang anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah instrumen yang telah *di export* oleh validator ahli pada bidang kecerdasan majemuk serta kemampuan kinestetik, observasi, wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi yang dilanjutkan dengan teknik analisis data menggunakan (Miles & Huberman, 1992) terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.

Tabel 1. Indikator Kemampuan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun.

Dimensi Kemampuan Kinestetik	Indikator
Koordinasi	Anak mampu menggerakkan pikiran dan tubuh secara bersamaan
	Anak mampu menggerakkan tangan dan kaki secara bersamaan
	Anak mampu melakukan koordinasi dengan rekannya
Keseimbangan	Anak mampu berdiri selama 10 detik
	Anak mampu dengkleng dengan satu kaki sebanyak 3 kali
	Anak mampu melompat kearah depan dengan kedua kaki sebanyak tiga kali
Kekuatan	Anak mampu berlari hingga garis finish
	Anak mampu melompati balok rintangan sebanyak 3 kali
	Anak mampu berjalan cepat sesuai garis
Kelincahan	Anak mampu melakukan lari zig-zag melewati rintangan
	Anak mampu menempelkan stiker di papan dengan secepat mungkin

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Permainan Estafet Modifikasi Stiker Bertema Dalam Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Pada Anak Usia Dini

Dalam upaya mengetahui kemampuan gerak kinestetik pada anak, maka peneliti secara langsung mempraktekkan pembelajaran menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) berupa Estafet Modifikasi Stiker Bertema yang berpedoman

dengan teori dari Howard Gardner (Kecerdasan Kinestetik) dan Vygotsky (Konstruktivisme).

Pendapat Howard Gardner (Gardner, 1983) kemampuan kinestetik pada anak dapat dilihat dari indikator kemampuan kinestetik seperti keterampilan Koordinasi, keseimbangan, kelenturan, kekuatan dan kecepatan yang dikuasai dan dikendalikan dengan baik. Dalam permainan estafet modifikasi stiker bertema anak dilatih menjaga keseimbangan saat anak melakukan kegiatan meloncat dengan satu kaki, berjalan jinjit, berjalan sesuai pola, berlari zig-zag saat melakukan lari cepat ketangkasan anak akan sangat dibutuhkan dan diasah sehingga bisa lebih tangkas dan berlari secepat mungkin menuju garis finish. Selain itu, anak perlu mengkoordinasikan keseimbangan dan kecepatan, dan anak juga membutuhkan keterampilan koordinasi yang baik antara gerakan tubuh dan koordinasi dengan teman satu tim saat mengumpulkan stiker bertema dari pelari yang pertama hingga pelari yang terakhir yang membawa stiker ke garis finish. Permainan estafet stiker bertema ini juga dirancang dengan beregu atau bertim agar anak terbiasa berbaur dengan yang lainnya namun masih ada anak yang hanya berdiam diri dan bergabung apabila sudah dikelompokkan oleh guru bukan dikarenakan inisiatif dari diri sendiri.

Pernyataan diatas diperkuat dengan pendapat dari (Tadkiroatun, 2012, hal. 9) Salah satu ciri kecerdasan kinestetik adalah menyukai bergerak aktif dan aktivitas yang melibatkan gerakan fisik. Pada permainan estafet modifikasi stiker bertema anak dilatih untuk melibatkan gerak fisik dalam melakukan permainan dengan mengerahkan tenaga serta gerakan tubuh dari bagian kepala hingga kaki. Anak-anak kelompok B sebagian besar

dari siswa sudah bergerak dengan aktif saat memainkan permainan estafet stiker, tetapi satu atau dua anak belum melakukannya secara maksimal.

Menggunakan permainan estafet modifikasi stiker bertema sebagai media untuk meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun adalah suatu hal yang tepat ini dapat diperkuat dengan teori dari Vygotsky (Vygotsky. S.L, 1979, hal. 122) Pengetahuan dibagi antara manusia dan lingkungan. Ini termasuk benda, artefak, alat, buku, dan komunitas tempat orang tinggal. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan pengetahuan dicapai melalui interaksi dengan orang lain dalam kegiatan kolaboratif. Dalam diskusi ini, Vygotsky mengintegrasikan ide-ide unik dan kuat tentang pembelajaran dan pengembangan yang berasal dari situasi sosial seperti bermain ke dalam konsep zona proksimal (ZPD). Oleh karena itu permainan estafet dengan modifikasi stiker bertema yang dilakukan secara beregu dapat mengkonstruksi pengetahuan baru kepada anak, membantu mengembangkan potensi yang ada pada anak baik secara fisik dan mental selain mempengaruhi kemampuan fisik anak yang semakin aktif dikarenakan permainan estafet modifikasi stiker bertema menggunakan banyak aktivitas fisik, secara mental anak juga mendapatkan perasaan bahagia dikarenakan dapat mengekspresikan dirinya dalam bentuk gerakan dan menaklukkan rintangan hingga ke garis finish.

Pernyataan diatas dapat diperkuat oleh pendapat (Alex, 2003, hal. 135) Mereka mengatakan bahwa anak-anak masih aktif belajar, tetapi guru perlu secara aktif membimbing kegiatan setiap anak selama pembelajaran di zona perkembangan proksimal, ZPD. Maka dari itu dalam permainan estafet modifikasi stiker

bertema guru dan peneliti tetap mendampingi anak, utamanya saat anak melewati rintangan yang disediakan serta guru tetap akan menjelaskan kembali bagaimana cara bermain yang tepat apabila saat permainan berlangsung masih ada anak yang belum memahami aturan dan cara bermain. Pendampingan ini terus dilakukan hingga anak dapat melakukannya secara mandiri.

Setelah anak dapat menaklukkan rintangan memulai kriteria mudah seperti berjalan lurus secara cepat, melompat dengan kedua kaki dan berlari lurus, maka peneliti meningkatkan kriteria rintangan menjadi sedang dengan memberikan rintangan berpola kepada anak mulai dari loncat dengan satu kaki diangkat, berjalan berjinjit dengan pola, melompat dengan zig-zag. Dan bagian terakhir yakni tantangan yang dengan kategori sulit yang dilakukan oleh peneliti ketika anak sudah mencapai 50% memahami permainan dan dapat melewati rintangan dengan kategori sedang, maka peneliti menyiapkan rintangan berpola dengan tantangan berjalan cepat dengan berjinjit, lompat secara zig-zag, lari zig-zag, melepaskan stiker bertema dengan satu tangan dan berlari cepat dengan melakukan zig-zag diantara teman yang lainnya. Dengan meningkatkan rintangan kepada anak maka kemampuan anak juga meningkat dengan cara mengkonstruksi kemampuan yang sudah mereka miliki dengan pengalaman yang baru mereka dapatkan di setiap tantangan mendorong kemampuan anak berpikir tentang pengetahuan yang baru. Setelah itu beberapa saat, anak-anak akan memiliki pengetahuan yang utuh, dengan mendengarkan instruksi dan melakukan interaksi dengan teman sebaya dan guru akan membentuk pikiran yang semakin maju.

Indikator yang telah disampaikan oleh Howard Gardner dan Vygotsky sudah banyak yang muncul pada anak ketika melakukan permainan yang telah disiapkan oleh peneliti. Adapun tahap-tahap yang telah dilakukan untuk permainan estafet modifikasi stiker bertema dalam meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak usia dini yaitu menyiapkan mainan stiker bertema dan perisai bertema.

Estafet stiker bertema merupakan suatu alat permainan yang dikembangkan oleh peneliti dengan melihat permasalahan yang dialami di sekolah dan potensi apa yang dimiliki oleh sekolah saat melakukan observasi awal, di sekolah TK Tunas Mekar Timpag memiliki permasalahan mengenai kemampuan kinestetik pada siswanya yang disebabkan oleh berbagai faktor salah satunya efek pembelajaran daring (dalam jaringan/online) yang terlalu lama sehingga anak kurang terlatih kemampuan gerak tubuhnya dan kerja sama dengan rekan sebayanya, melihat kekhawatiran guru mengenai menurunnya kemampuan kinestetik pada anak, peneliti berusaha membuat sesuatu gebrakan baru berupa permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kinestetik anak sekaligus kemampuan koordinasi antar teman sebayanya, lalu peneliti membuat permainan yang dapat dimainkan di outdoor dan indoor yakni “Permainan estafet modifikasi stiker bertema bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak usia dini di TK Tunas Mekar Timpag” selain itu stiker bertema merupakan modifikasi dari permainan tradisional yang sudah ada dan divariasikan dengan hal yang baru baik dari segi bahan, gambar, pesan dan fungsi yang baru sesuai keperluan sekolah sehingga menjadi suatu karya temuan baru yang dapat membantu proses pembelajaran di

sekolah untuk meningkatkan kemampuan anak di bidang kinestetik atau yang lumrah disebut kemampuan gerak tubuh.

Stiker bertema menggunakan bahan kain yang digambar dengan sablon dan dijahit sedemikian rupa sehingga menjadi stiker yang dapat ditempelkan dengan alat pendukungnya berupa perisai bertema. Stiker bertema ini memiliki gambar, dan warna serta fungsi yang dapat berubah-ubah sesuai keperluan guru seperti yang dibuat oleh peneliti yang mengangkat tema kesehatan, pendidikan, perdagangan dan sebagainya, untuk ilustrasi pun dapat diubah sesuai keinginan bisa menggunakan gambar vektor atau hasil kreasi sendiri, dari segi warna dapat diubah seperti menggunakan warna hijau yang lebih dekat dengan alam, merah yang bersemangat, kuning yang berkesan ceria, dan putih yang netral. Kelebihan dari menggunakan stiker bertema ini adalah selain ekonomis, mudah didapat atau dibuat, alat permainan ini tidak membahayakan anak karena menggunakan bahan yang ramah anak selain itu alat permainan ini sangat tahan lama dapat digunakan secara berulang dan bisa dimodifikasi terus-menerus disesuaikan dengan zaman dan kebutuhannya.

Permainan estafet modifikasi stiker bertema ini dimainkan dengan alat pendukung berupa perisai bertema dimana perisai bertema ini berfungsi sebagai tameng pelindung bagi anak, tempat untuk memasang stiker dan mengumpulkan stiker sebelum dihitung ke garis finish, perisai ini menggunakan bahan yang sama dengan stiker bertema yakni kain, hanya saja untuk membuatnya harus dijahit terlebih dahulu, bisa menggunakan alat jahit tradisional seperti jarum tangan dan benang atau yang lebih modern seperti mesin jahit dan obras kain.

Perisai bertema sendiri memiliki berbagai macam warna yang mengikuti tema dari stiker yang dibuat dan memiliki modifikasi berupa kantong untuk memuat berbagai stiker yang dikumpulkan saat bermain sebelum dihitung di garis finish , model dari perisai ini dapat berubah-ubah sesuai dengan tema yang akan dimainkan seperti perisai bertema binatang, bertema tumbuhan, bertema diri sendiri dan masih banyak lagi. Perisai bertema juga memiliki fungsi ganda berupa alat pelindung anak agar saat bermain pakaian sekolah tidak kotor dan apabila secara tidak sengaja anak menjatuhkan properti permainan maka tubuh anak akan terlindungi dengan perisai bertema ini. Perisai bertema ini juga sama dengan stiker bertema dapat digunakan secara berulang dengan beberapa tema lain secara bersamaan dari segi pembuatan perisai bertema ini mudah dibuat karena memiliki pola yang sederhana dan semua orang dewasa dapat membuatnya walaupun tidak memiliki mesin jahit yang modern perisai bertema bisa dibuat secara tradisional dengan jahit tangan.

PRA SIKLUS

Hasil observasi pra siklus sebagai berikut : sebanyak 6 orang anak (41%) yang masih belum berkembang (BB), 5 orang anak (33%) anak mulai berkembang(MB), 2 orang anak (13%) berkembang sesuai harapan (BSH), 2 orang anak (13%) berkembang sangat baik (BSB), oleh karena itu peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya dengan membuat perencanaan untuk kegiatan siklus I . Hasil indikator keberhasilan dari pra siklus dapat dikatakan bahwa anak kelompok B TK Tunas Mekar Timpag, pada kemampuan kinestetik anak masih belum berkembang maksimal yang ditandai dengan 73, 4 % anak yang masih belum berkembang serta hanya

26,6 % anak yang dapat dikatakan kemampuan kinestetiknya sudah berkembang.

Tabel 2. Hasil Pra Siklus

A B S E N S I S W A	N O	INSTRUMEN															Skala Penilaian				skor			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	B B	M B	B S H	B S B				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	-	-	-	1	5	
2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	3	2	3	3	3	4	8	3	-	-	2	9
3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	5	1	0	-	-	-	2	5
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	4	1	1	-	-	-	2	6
5	1	-	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	1	3	-	-	-	-	1	3
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	1	1	1	1	-	1	3	-	-	-	-	1	3
7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	-	1	0	5	-	-	3	5
8	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	-	1	1	4	-	-	3	4
9	3	3	2	4	4	4	4	2	3	2	4	4	3	3	4	-	3	3	5	7	-	-	4	9
10	3	3	2	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	-	2	6	7	-	-	-	5	0
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	-	-	-	-	1	5
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	3	-	-	-	2	8
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	-	-	-	1	2	-	-	-	-	1	2
14	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	-	-	2	8
15	1	1	1	1	1	1	1	1	-	-	1	1	1	1	-	-	1	1	-	-	-	-	1	1
(h)																	6	5	2	2				
BB = 1 >15, MB= 16 >30, BSH= 31 >45, BSB= 46 >60																	4	3	1	1				
Presentase = $\frac{n}{N} \times 100\%$																	1	3	3	3				
n= (skor), N = 15 (instrumen)																	1	3	3	3				
																	%	%	%	%				

SIKLUS I

Pada siklus I setelah peneliti melakukan penelitian selama satu pekan, menemukan hasil seperti tabel diatas dimana masih terdapat 20 % atau 3 anak yang belum berkembang (BB), sebanyak 33% atau 5 anak yang mulai berkembang (MB), serta sebanyak 3 anak atau 20% berkembang sesuai harapan (BSH), dan sebanyak 4 orang anak atau 27% yang sudah berkembang sangat baik(BSB). Pada indikator keberhasilan dari siklus I ditemukan bahwa sebanyak 7 orang siswa sudah berkembang atau sekitar 46,6% anak mendapatkan skor diatas rata-rata > dari 30 poin. Dan sebanyak 8 orang siswa masih belum berkembang dengan baik atau sekitar 53,4 % anak belum dapat mencapai skor 30 poin.

2. Efektivitas Permainan Estafet Modifikasi Stiker Bertema Dalam Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Pada Anak Usia Dini Di TK Tunas Mekar Timpag

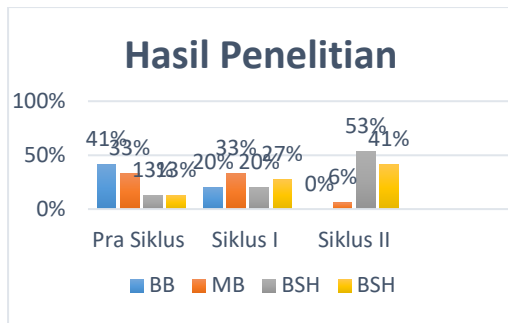
Untuk mengetahui ada Peningkatan Kemampuan Kinestetik melalui Permainan Estafet Dengan Modifikasi Stiker Pada Anak Usia Dini Di TK Tunas Mekar Timpag. Peneliti melakukan analisis hasil penelitian yang berpedoman pada pendapat Ivan Pavlov berikut :

Pendapat Ivan Pavlov dalam teorinya classical conditioning (Ivan, 1927) Hal ini menunjukkan bahwa individu dapat mengontrol dengan mengganti rangsangan alami dengan rangsangan yang sesuai untuk mendapatkan respons berulang yang diinginkan, tetapi individu tidak menyadari bahwa mereka dikendalikan oleh rangsangan eksternal, sehingga memunculkan respons yang diinginkan peneliti. Hal ini juga yang diterapkan pada permainan estafet dengan modifikasi stiker bertema terhadap kemampuan gerak kinestetik pada anak. Peneliti memberikan stimulus berupa permainan yang menarik dengan gerakan fisik yang aktif dengan harapan respon yang anak berikan yakni kemampuan kinestetik pada anak semakin meningkat baik mengolah tubuh, koordinasi, kecepatan, dan ketangkasan pada anak berkembang baik.

Diperkuat dengan Prinsip – prinsip belajar yang digunakan dalam classical conditioning yang diutarakan oleh (Titin, 2012, hal. 35) Hal ini dapat diringkas sebagai berikut: Belajar adalah pembentukan kebiasaan dengan mengasosiasikan rangsangan kuat dan lemah. Setiap peristiwa di lingkungan organisme tersebut mempengaruhi respon organisme terhadap

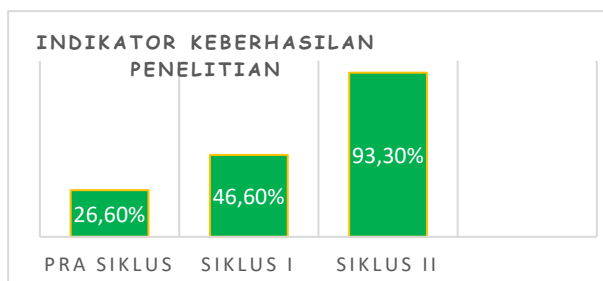
lingkungannya yang disebut cortical mosaic. Agar seseorang dapat belajar, syarat-syarat tertentu harus dipenuhi melalui latihan yang terus menerus atau berulang-ulang. Mengacu pada pernyataan tersebut maka peneliti menyiapkan instrumen penelitian sebagai syarat yang harus dikondisikan kepada anak dengan harapan anak dapat memberikan respon sesuai indikator yang ditetapkan, untuk mengetahui hal tersebut peneliti melakukan penilaian setiap siklus berakhir akan ada evaluasi kepada anak pada lembar instrumen dan lembar refleksi sehingga terlihat hasil peningkatan dari pra siklus, siklus ke I, hingga Siklus ke II.

Untuk meningkatkan semangat motivasi bermain permainan estafet dengan modifikasi stiker bertema pada anak usia dini di TK Tunas Mekar Timpag peneliti juga menyiapkan berupa reward atau hadiah stiker (Zulriska, 2012, hal. 19- 20) berpendapat bahwa dalam pengembangan belajar mengajar, stimulus dan respon mencakup variabel lain, yaitu alokasi *reward* atau *punishment* sebagai variabel yang dapat memperkuat hubungan antara stimulus dan reaksi. Hal ini sebagai upaya untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran dengan harapan siswa berprestasi dapat dipertahankan dan ditingkatkan, serta siswa yang pemalu dan ragu-ragu untuk unjuk kemampuan dan bergabung dengan teman yang lain. Hasil pengamatan pra siklus hingga siklus ke II dengan mengacu pada teori stimulus dan respon dari Ivan Pavlov menghasilkan data yang akan dijabarkan dengan menggunakan diagram untuk mempermudah membaca hasil dari penelitian dan menjawab rumusan masalah yang kedua efektivitas permainan estafet dengan modifikasi stiker bertema pada anak usia dini.



Gambar. 1 Persentase Efektivitas Permainan Estafet Modifikasi Stiker Bertema

Dari diagram gambar 1 dapat dilihat pada pra siklus sebanyak sebesar 41 % atau 6 orang anak yang masih belum berkembang (BB), 33 % atau 5 anak yang masih mulai berkembang (MB), 13 % atau 2 anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH), 13 % atau 2 anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB). Pada Siklus I, 20 % atau 3 anak belum berkembang (BB), 33% 5 anak yang mulai berkembang (MB), 20% atau 3 anak yang berkembang sesuai harapan (BSH), dan 27% atau 4 anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB). Pada Siklus II dengan hasil sebagai berikut : 0 % atau nihil anak yang belum berkembang, 6 % atau 1 anak yang mulai berkembang, 53 % atau 8 anak yang berkembang sesuai harapan, 41 % atau 6 anak yang berkembang sangat baik (BSB) dikarenakan hasil telah memenuhi indikator keberhasilan maka penelitian dihentikan.



Gambar. 2 Indikator Keberhasilan Penelitian

Dari hasil pada pra siklus hingga siklus II adanya peningkatan kemampuan kinestetik pada anak usia dini di TK Tunas Mekar melalui permainan estafet dengan modifikasi stiker bertema sebagai berikut : pra siklus dapat kita lihat sejumlah 26% atau 4 anak sudah mencapai indikator keberhasilan berkembang kemampuan kinestetiknya, lalu meningkat pada siklus I menjadi 46,6 % atau 7 anak berkembang dengan baik, lalu pada siklus yang ke II kemampuan anak meningkat menjadi 93,3 % atau 14 anak yang sudah mencapai indikator keberhasilan kemampuan kinestetik melalui permainan estafet dengan modifikasi stiker bertema di TK Tunas Mekar Timpag dengan hasil yang baik. Dikarenakan hasil yang diharapkan oleh peneliti telah tercapai maka penelitian dicukupkan hingga siklus II saja.

SIMPULAN

1. Proses Permainan Estafet Modifikasi Stiker Bertema Dalam Meningkatkan Kemampuan Kinestetik Pada Anak Usia Dini

Kesimpulan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa di TK Tunas Mekar Timpag tahun pelajaran 2021/2022, berpedoman teori dari Howard Gardner tentang Kecerdasan Kinestetik dan Vygotsky tentang Konstruktivisme peneliti menciptakan permainan estafet modifikasi stiker bertema yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kinestetik pada anak usia dini di TK Tunas Mekar. Penelitian dilakukan dengan tiga siklus yaitu pra siklus, siklus I dan siklus II.

Selain itu dari proses permainan estafet modifikasi stiker bertema ini menemukan temuan baru yakni tidak hanya mengasah kemampuan kinestetik pada anak usia dini tetapi juga aspek bahasa dengan menyisipkan pengenalan bahasa daerah

dan bahasa asing saat bermain serta saat menyebutkan kata-kata pada stiker bertema, mengasah aspek sosial emosional anak saat belajar mengantri dan bekerja sama dengan teman, aspek seni dimana anak belajar bentuk sederhana seperti geometri yang ada pada pola tantangan, aspek kognitif saat anak diajak berhitung untuk lompatan yang mereka lakukan saat bermain serta pembelajaran nilai agama moral yang selalu dibiasakan saat anak sebelum bermain di lapangan. Yang besar harapannya bagi peneliti selanjutnya dapat dikembangkan kembali permainan ini sehingga seluruh aspek yang terdapat pada diri anak berkembang maksimal.

2. Efektivitas Permainan Estafet Modifikasi Stiker Bertema Dalam Meningkatkan Kemampuan Kinestetik pada anak Usia Dini Di TK Tunas Mekar Timpag.

- 1) Pra Siklus sebanyak 13 % anak yang sudah berkembang sangat baik, 13 % anak yang berkembang sesuai harapan, 33 % anak yang mulai berkembang dan sisa 41 % anak yang belum berkembang yang mana dapat disimpulkan sebanyak 26,6 % anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan dan masih ada 73,4 % anak yang belum mencapai indikator keberhasilan.
- 2) Siklus I adanya peningkatan kemampuan anak sebanyak 27 % anak berkembang sangat baik, 20 % anak yang berkembang sesuai harapan, 33% anak yang mulai berkembang dan masih menyisakan 20 % anak yang belum berkembang pada siklus I ini dapat disimpulkan sebanyak 46,6 % anak sudah mencapai indikator keberhasilan dan

menyisakan 53,4 % anak yang masih belum mencapai indikator keberhasilan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

- 3) Siklus II 41 % anak berkembang sangat baik, 53 % anak berkembang sesuai harapan, 6 % anak yang masih belum berkembang dan nihil atau 0 % anak yang belum berkembang yang artinya sebesar 93,3 % anak sudah mencapai indikator keberhasilan dan hanya menyisakan 6,7 % anak belum mencapai indikator keberhasilan. Pada siklus II dikarenakan hasil yang diharapkan telah tercapai peneliti menarik suatu kesimpulan bahwa hipotesis tindakan yang diajukan yakni “Semakin Baik Penerapan Permainan Estafet Modifikasi Stiker Bertema Maka Kemampuan Kinestetik Pada Anak Usia Dini Semakin Meningkat “ telah berhasil dilakukan di TK Tunas Mekar Timpag.

DAFTAR PUSTAKA

- Alex, K. (2003). *Vygotsky education theory in cultural context*. New York: Cambridge.
- Gardner, H. (1983). *frame of mind; the theory of multiple intelligences*. Amerika.
- Haliyah, M. (2016). Hakikat pendidikan anak usia dini. *as-sibyan*, 60.
- Hurlock, E. B. (1988). *Perkembangan anak*, jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Ivan, P. (1927). *Conditioned reflexes: an investigation of the physiological activity of the cerebral cortex*. (Dr.G.V.Anrep.Pp+430, Trans.) London: Oxford Press.

- Sugiono. (2009). *Metode penelitian pendidikan "pendekatan kuantitatif, kualitatif dan r&d.* Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2002). *Prosedur penelitian.* Jakarta: Remika Cipta.
- Suharsimi, A. (2017). *Penelitian tindakan kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini.* Jakarta: PT. Indeks.
- Sumantri, M. (2005). *Model perkembangan keterampilan motorik anak usia dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tadkiroatun, M. (2012). *Pengembangan kecerdasan majemuk.* Jakarta: Dian Rakyat.
- Titin, N. (2012, maret 1). Implementasi teori belajar ivan petrovich pavlov (classical conditioning) dalam pendidikan. *Jurnal Falasifa, III*, 39.
- Undang-undang SISDIKNAS. (2003). *(Sistem pendidikan nasional). pendidikan anak usia dini pasal 1.* Jakarta: Sinar Grafika.
- Vygotsky. S.L. (1979). *Mind in society the development of higher psychological.* Amerika: Processes.
- Zulriska, I. (2012). *Psikologi lingkungan : teori dan konsep.* Bandung: PT. Refika Aditama.