



**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI
METODE BERMAIN PERAN ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA AL-HAFIZH H. ALI TANJUNG MORAWA
TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat dalam
Mencapai Gelar Sarjana Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

HALIMATUSSA'DIAH SIMANUNGALIT
NIM 0308161012

**PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
2020**



**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI
METODE BERMAIN PERAN ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI RA AL-HAFIZH H. ALI TANJUNG MORAWA
TAHUN AJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat dalam
Mencapai Gelar Sarjana Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

HALIMATUSSA'DIAH SIMANUNGKALIT
NIM 030816101

Dosen Pembimbing:

Pembimbing I

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

Pembimbing II

Nunzairina, M.Ag
NIP. 19730827 200501 2 005

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
2020**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Metode Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Merawa Tahun Ajaran 2019/2020" yang disusun oleh Halimatussa'diah Simanungkalit yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Strata (S.1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan pada tanggal :

07 Agustus 2020 M
17 Zulhijah 1441 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan

Ketua

Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001

Sekretaris

Sapri, S.Ag, MA
NIP. 197012311998031023

Anggota Penguji

1. Dr. Khadijah, M.Ag
NIP. 196503272000032001

2. Nunzairina, M.Ag
NIP.197308272005012005

3. Ramadhan Lubis, M.Ag
NIP.197208172007011051

4. Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M.Ag
NIP. 197411112007102002

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan



Amirudin Siahaan, M.Pd
NIP. 196010061994031002

Nomor : Istimewa

Medan, 15 Agustus 2020

Lam : -

Kepada Yth,

Hal : Skripsi

Bapak Dekan Fakultas Ilmu

An. Halimatussa'diah Simanungkalit

Tarbiyah Dan Keguruan UIN

Sumatera Utara

Di

Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara :

Nama : Halimatussa'diah Simanungkalit

Nim : 0308161012

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Judul : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Metode Bermain

Peran Anak Usia 5-6 Tahun di Ra Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa Tahun

Ajaran 2019/2020

Dengan ini kami menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam Sidang Munaqasah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Pembimbing I



Dr. Khadijah, M.Ag

NIP. 19650327 200003 2 001

Pembimbing II



Nunzairina, M.Ag

NIP. 19730827 200501 2 005

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang ditanda tangani di bawah ini:

Nama : Halimatussa'diah Simanungkalit

NIM : 0308161012

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat : Desa Pananggahan Kecamatan Sorkam Kabupaten Tapanuli
Tengah

Menyatakan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul **UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI METODE BERMAIN PERAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-HAFIZH H. ALI TANJUNG MORAWA. TAHUN AJARAN 2019/2020.**

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh universitas batal saya terima.

Medan, Juli 2020

Yang menyatakan



Halimatussa'diah Simanungkalit
NIM: 0308161012

ABSTRAK



Nama : Halimatussa'diah Simanungkalit
NIM : 0308161012
Fak/ Jur : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Pembimbing I : Dr. Khadijah, M.Ag
Pembimbing II : Nunzairina, M.Pd
Judul : Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Metode Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2019/2020

Kata kunci: [Kecerdasan Kinestetik dan Bermain Peran]

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui belajar siswa sebelum menerapkan metode bermain peran dan setelah menerapkan metode bermain peran yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui metode bermain peran anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa tahun ajaran 2019/2020.

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian tindakan kelas. subjek penelitian ini seluruh kelas apel usia 5-6 tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa yang berjumlah 15 orang siswa. penelitian ini menggunakan metode bermain peran pada kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan persentase ketuntasan belajar pra tindakan sebesar 27% sedangkan hasil persentase yang belum tuntas dalam kecerdasan kinestetik sebesar 73 %. Hasil belajar masih rendah dan belum mencapai ketuntasan belajar. Dari hasil kegiatan yang dilakukan pada siklus I terjadi peningkatan pada siswa yang "tuntas".

Dari hasil post tes siklus I bahwa dari 15 jumlah siswa ditemukan 7 siswa (47%) dapat dinyatakan "tuntas", sedangkan 8 siswa (53%) masih dinyatakan "belum tuntas". Dalam tes ini kegiatan post tes yang dilakukan pada siklus II terjadi peningkatan pada siswa yang "tuntas". Dari hasil post tes pada siklus II bahwa dari 15 jumlah siswa ditemukan 12 siswa (80%) dapat dinyatakan "tuntas" sedangkan 3 siswa (20%) "belum tuntas".

Mengetahui,
Pembimbing Skripsi I

Dr. Khadijah M. Ag
NIP. 19650327 200003 2 001

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Metode Bermain Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2019/2020”** dalam rangka menyelesaikan studi S1 di UIN Sumatera Utara. Selanjutnya shalawat dan salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam dari alam jahiliyah kebodohan kealam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menghadapi banyak kesulitan, tetapi alhamdulillah berkat ketekunan penulis dan bantuan berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu penulisan skripsi ini antara lain kepada:

1. Bapak Prof. Dr. KH. Saidurrahman, M.Ag selaku rektor UIN Sumatera Utara beserta para staf yang telah memberikan kontribusi pembangunan, sarana dan prasarana serta program kampus dan perkuliahan.
2. Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Dr. Khadijah, M.Ag, selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

4. Dr. Khadijah, M.Ag, selaku pembimbing I dan Ibu Nunzairina, M.Ag selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan terhadap penulisan skripsi ini.
5. Seluruh dosen jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, yang telah melimpahkan ilmu dan jasanya kepada penulis.
6. Ibu Hafsah, M.Ag selaku kepala sekolah RA Al-Hafizh H. Ali dan Anisah Mursida selaku guru pamong penulis yang telah mengizinkan dan memberi bantuan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sekolahnya.
7. Yang paling istimewa orang tua tercinta ayahanda Saimun Simanungkalit dan ibunda Mariana Sihombing yang telah memberikan bantuan baik dari segi moril maupun material, kemudian kasih sayang yang telah diberikanya kepada saya, motivasi, semangat beserta doa yang tak terhingga sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kakak tercinta Sairina Simanungkalit, dan adik tersayang Ansor Azhari Simanungkalit, Imam Hidayat Simanungkalit, Sri Wulan Simanungkalit, Zulaiha Rahma Simanungkalit dan Malik Firmansyah Simanungkalit yang selalu memberi dukungan, motivasi kepada peneliti.
9. Keluarga besar penulis kakek Jalungun Sihombing dan nenek Nurhaini Aritonang juga alm nenek Mina Hutauruk serta alm bou Nurhanifa dan bou Radisa, paman Maulut/mami Sumini, paman Freddy/mami Risna dan paman Rismanto/mami Irda, ibu Diana/om Joko, bunda Nila/uda Wardi, ibu Ernita/bapak Uba, bunda Amina/om Zul, yang selalu memberi dukungan dan doanya kepada penulis dalam menyelesaikan studi S1 nya. Terkhusus kepada

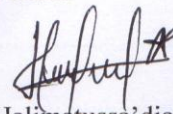
ante tercinta Putri Sihombing dan Sapna Sihombing, juga kakak teristimewa Delina Wati Tanjung dan Ogek Mannur yang selalu memotivasi dari kejauhan.

10. Sahabat-sahabat saya Nur Habibah Nasution, Salamah Ain Gajah, Danita Manik, yang selalu memberikan semangat dan memberikan motivasi kepada penulis.
11. Terkhusus teman istimewa yang selalu mengingatkan skripsi penulis Nurhabibah Nasution
12. Sahabat seperjuangan mahasiswa jurusan PIAUD_3 dan seluruh mahasiswa PIAUD stambuk 2016, yang telah banyak membantu dan memberikan dorongan kepada penulis selama penyelesaian skripsi ini.
13. Adik-adik penulis yang teristimewa Febriana, Siti Annisa, Nina Noviana, Sri Hastinar, Lily, Melati, Aminah, Wiska, Mila dan Najifa yang selalu memberi dukungan.
14. Terkhusus teman teristimewa penulis Kiki Novia Anggraini yang selalu memotivasi penulis.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan baik isi maupun tata bahasa, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca demi sempurnanya skripsi ini. Kiranya isi skripsi ini dapat bermanfaat dalam memperkaya khasanah ilmu pengetahuan.

Medan, Juni 2020

Penulis



Halimatussa'diah Simanungkalit

NIM.0308161012

DAFTAR ISI

HALAMAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Perumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis.....	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini	7
b. Anak Usia Dini 5-6 Tahun (Tahap Pra Operasional).....	9
B. Kecerdasan Kinestetik.....	11
1. Pengertian Kecerdasan	11
2. Kecerdasan majemuk	14
3. Kecerdasan Kinestetik.....	16
C. Metode Bermain Peran.....	24
1. Pengertian Metode	24

2. Metode Bermain Peran.....	25
D. Penelitian yang Relevan.....	30
E. Kerangka Berpikir.....	32
F. Hipotesis Tindakan.....	34

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	35
B. Subyek Penelitian.....	38
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	38
D. Prosedur Penelitian.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	48
G. Teknik Penjaminan Keabsahan Data	50

BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	52
1. Deskriptif Lokasi Penelitian.....	52
2. Deskripsi subjek penelitian	57
B. Deskriptif Hasil Penelitian	58
1. Deskripsi Pra Tindakan	58
2. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus I.....	63
3. Deskripsi dan Hasil Pelaksanaan Penelitian Siklus II.....	73
C. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan 81

B. Saran..... 83

DAFTAR PUSTAKA 84**LAMPIRAN****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: Data Keadaan Guru RA Al-Hafizh H. Ali	54
Tabel 4.2: Data Siswa RA Al-Hafizh H. Ali.....	55
Tabel 4.3: Data Siswa/I Kelas Apel RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa.....	56
Tabel 4.4: Hasil Pra-Siklus Siswa RA Al-Haizh H. Ali Tanjung Morawa.....	61
Tabel 4.5: Deskriptif Hasil Pra- Tindakan Siswa Kelas Apel Ra Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa	62
Tabel 4.6: Lembar Pengamatan (Observasi) Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus I.....	66
Tabel 4.7: Hasil Siklus I Siswa RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa.....	70
Tabel 4.8: Deskriptif Hasil Siklus II Siswa Kelas Apel RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa	71
Tabel 4.9: Hasil Siklus II Siswa RA Al-Hfizh H. Ali Tanjung Morawa	76
Tebel 4.10: Deskriptif Hasil Siklus II Siswa Kelas Apel RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Model Penelitian Tindakan Kelas	39
Gambar 2: Lokasi Sekolah RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa.....	52
Gambar 3: Diagram Piramid Persentase Siswa yang Tuntas Kecerdasan Kinestetik Pra Tindakan, Siklus I Dan Siklus Ii.....	78
Gambar 4: Diagram Piramid Persentase Siswa yang Belum Tuntas atau Belum Berkembang Kecerdasan Kinestetik Pre Tes, Siklus I Dan Siklus Ii.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Indikator

Lampiran 2: Instrumen Kecerdasan Kinestetik

Lampiran 3: Lembar Observasi Kecerdasan Kinestetik

Lampiran 4: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (Rpph) Siklus I

Lampiran 5: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (Rpph) Siklus II

Lampiran 6: Lembar Pengamatan (Observasi) Aktivitas Mengajar Guru Pada
Siklus I

Lampiran 7: Lembar Pengamatan (Observasi) Aktivitas Kecerdasan Kinestetik
Anak Pada Siklus I

Lampiran 8: Lembar Pengamatan (Observasi) Aktivitas Kecerdasan Kinestetik
Anak Pada Siklus II

Lampiran 9: Skenario

Lampiran 10: Daftar Nama Siswa Kelas Apel Ra Al-Hafizh H. Ali Tanjung
Morawa

Lampiran 11: Lembar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahap usia dini merupakan tahap awal yang sangat penting dan mendasar dalam rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Seorang anak adalah anugrah dari Allah SWT. Setiap anak berhak memiliki kasih sayang, dan berhak mendapatkan pendidikan serta kesehatan yang diberikan oleh kedua orang tuanya yang memang merupakan hak-hak yang harus di dapatkan anak. Pada masa ini ditandai juga dengan berbagai periode penting yang secara fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya hingga periode akhir perkembangannya. Salah satu penciri khas usia dini adalah periode keemasan atau *golden age*. Beberapa konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan bahwa periode keemasan pada masa anak usia dini, semua potensi yang dimiliki anak berkembang sangat cepat.

Guru menjadi ujung tombak dalam menumbuh dan mengembangkan potensi anak, sehingga guru PAUD dituntut untuk mengetahui secara benar tentang perkembangan anak didik sesuai dengan tingkat usianya, yaitu masa kanak-kanak. Hal ini sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pasal 1 Butir 14) bahwa PAUD adalah “upaya pembinaan yang ditunjukkan pada anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki

pendidikan lebih lanjut”.¹ Dengan demikian pendidikan anak usia dini sangat perlu untuk dikembangkan agar sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas.

Sebelum memberi pengajaran kepada anak-anak seharusnya guru mengingat kembali tujuan pendidikan anak usia dini yaitu mengembangkan berbagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Hal ini sejalan dengan pengembangan kecerdasan pada anak. munculnya berbagai permasalahan yang dihadapi seseorang dalam menghadapi permasalahan, kecerdasan sangat diperlukan bagi setiap anak karena kecerdasan sangat diperlukan dalam menghadapi berbagai permasalahan. Perkembangan kecerdasan anak akan lebih baik jika dilakukan sejak usia dini dengan memberikan stimulus melalui panca indera yang dimilikinya. Modal dalam pembelajaran yang dapat dijadikan melalui cara berfikir seseorang dalam kecerdasannya.

Pentingnya kecerdasan kinestetik melalui metode bermain peran dapat menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Jika gerak sempurna yang bersumber dari gabungan antara pikiran dan fisik tersebut terlatih dengan baik, apapun yang dikerjakan orang tersebut akan berhasil dengan baik, bahkan sempurna.

Kecerdasan kinestetik pada anak melalui metode bermain peran yang dimiliki anak di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa tahun ajaran 2019/2020 pada prakteknya masih belum optimal. Dari jumlah anak yang ada yaitu 15 anak yang terdiri dari 6 anak perempuan 9 anak laki-laki baru ada 4 anak yang sudah

¹Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional, *SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003*,(Yogyakarta: Darma Bakti, 2005), h. 8.

mampu melakukan kegiatan bermain peran. Pada umumnya anak belum menguasai kegiatan bermain peran. Faktor yang mempengaruhi gerakan yang belum optimal pada kecerdasan kinestetiknya disebabkan karena kematangan dari diri anak dan pengetahuan anak tentang cara melakukan kegiatan bermain peran belum ada sehingga hasilnya belum optimal.

Pengembangan kemampuan motorik anak-anak, termasuk di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa tahun ajaran 2019/2020, belum terkoordinasi secara baik sehingga para guru perlu memperhatikan masalah tersebut, yaitu guru lebih menekankan pada pembelajaran baca tulis (calis) sehingga pembelajaran yang mengembangkan pada kecerdasan kinestetik kurang berkembang. RA Al-Hafizh H. Ali memiliki permasalahan dalam motorik kasar. Hal ini tampak dari perkembangan motorik anak yang belum dapat mengontrol gerak tubuh atau mengkoordinasi seluruh anggota tubuhnya secara baik dan terampil karena kurangnya latihan fisik yang dilakukan. Kegiatan yang dilakukan di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa dalam pemberian materi untuk mengasah kecerdasan kinestetik pada anak masih begitu jarang dilakukan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajarannya. Dimana guru mengajarkan yang ada hubungannya dengan kecerdasan lain yang bersifat akademik. Sehingga hal tersebut membuat anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru, sehingga anak cepat merasa bosan. Pada saat anak di ajak berolah raga dalam hal ini yang berhubungan dengan kinestetik, ada sebagian anak yang hanya diam saja tidak ikut aktif dalam kegiatan.

Stimulasi yang dilakukan guru yaitu harus berperan aktif dalam membimbing anak khususnya dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar

anak, tujuannya agar kecerdasan kinestetik pada anak dapat berkembang dan terstimulasi. Diawali dengan latar belakang di atas, maka dalam melatih dan meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan tidak membosankan, salah satunya dengan gerak dalam metode bermain peran. Sehingga proses belajar mengajar akan berhasil jika apa yang telah kita sampaikan mudah dimengerti oleh anak dan anak-anak merasa senang dengan cara kita dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pada penelitian ini, penulis akan menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran yang akan lebih mudah dan menyenangkan dalam mengasah kecerdasan kinestetik. Maka penulis merasa sangat penting untuk melakukan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Metode Bermain Peran Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2019/2020”.

B. Identifikasi Masalah

Dilihat dari latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada seperti:

1. Rasa percaya diri, mandiri, dan rasa ingin tahu belum berkembang.
2. Guru yang hanya menekankan pada pembelajaran baca tulis (calis) sehingga pembelajaran yang mengembangkan kecerdasan kinestetik kurang berkembang.
3. Anak belum dapat mengelolah atau mengontrol gerak tubuh secara terkoordinasi karena kurang adanya latihan fisik

4. Pemberian materi untuk mengasah kecerdasan kinestetik anak masih begitu jarang dilakukan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dalam penyampaiannya
5. Guru yang hanya mengajarkan yang hanya berhubungan dengan kecerdasan lain yang bersifat akademik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka penulis akan merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun sebelum menggunakan metode bermain peran di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa tahun ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa tahun ajaran 2019/2020?
3. Apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa tahun ajaran 2019/2020?

D. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah di atas maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun sebelum melalui metode bermain peran di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa tahun ajaran 2019/2020.

2. Pelaksanaan metode bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa tahun ajaran 2019/2020.
3. Metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa tahun ajaran 2019/2020.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis secara teoritis hasil penelitian ini secara umum diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada pembelajaran anak usia dini terutama dalam peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi anak penelitian ini dapat memberikan kegiatan yang lebih bervariasi, sehingga anak tidak mudah bosan dalam pembelajaran yaitu untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik.
 - b. Bagi guru ini dapat memberikan manfaat sebagai masukan dan cara dalam memilih strategi dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
 - c. Bagi sekolah hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi para guru-guru lain sehingga memperoleh pengalaman baru dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak yaitu melalui kegiatan bermain peran.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini dapat diartikan “anak yang berusia 0-6 tahun, usia ini adalah usia yang menentukan pembentukan karakter dan kepribadian pada diri anak”.¹ Pada tahap ini anak sedang dalam proses perkembangan dan pertumbuhan yang pesat, yang dijadikan sebagai lompatan dalam perkembangan. Yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Pada usia ini disebut sebagai kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan yaitu berupa pertumbuhan, perkembangan, kematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.

Selain dari pada itu pertumbuhan dan perkembangan fisik, spritual (agama), moral, sosial, emosional, intelektual, dan bahasa pada anak juga berlangsung amat pesat. Sebab itu jika hendak mengembangkan bangsa yang cerdas, beriman dan bertaqwa, serta memiliki budi luhur harus dimulai sejak dini.²

Imam Al-Ghazali berkata:

Seorang anak adalah titipan, masih bersih, suci dan polos. Anak masih kosong dari segala ukiran maupun gambaran. Anak terbiasa menerima berbagai hal yang diukirnya, dan selalu cenderung kepada apa saja yang mempengaruhinya, dari pada itu anak dibiasakan dan diajarkan dalam kebaikan, niscaya anak akan terbentuk seperti itu. Maka kedua

¹Khadijah, *Pendidikan Pra Sekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 13

²Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2012) h. 16-21.

orang tuanya akan bahagia dunia dan akhirat. Seorang anak akan terbiasa terdidik. Namun ketika seorang anak terbiasa dalam melakukan kejahatan dan selalu ditelantarkan diibaratkan seperti binatang liar, maka sengsara dan celakah ia. Maka dosanya akan ditanggung oleh kedua orang tuanya sebagai orang penanggung jawab dari amanat Allah.³

Dalam hal ini seorang anak tergantung pada pendidikan yang ditempuh baik dari keluarga, masyarakat atau lingkungan dan pendidikan sekolahnya. Sebagaimana firman Allah SWT di dalam Al-Qur'an surah Ar-Rum ayat 30 yang berbunyi:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَٰلِكَ
الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ (٣٠)

Artinya: “Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Allah); (tetaplah di atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui (Q.S Ar-Rum: 30:30)”.

Tafsir Al-Maraghi di dalam tafsirnya bahwa “Allah SWT mengiringi pembahasan itu dengan perintah-Nya supaya nabi memusatkan perhatiannya terhadap agama ini tanpa melihat ke kanan dan ke kiri. Karena sesungguhnya manusia, hingga secara fitrah akal manusia menerima dan mengakui kebenarannya, yakni fitrah yang sehat”.⁴

³Abdul Hafizh, *Mendidik Anak Bersama Rasulullah*, (Bandung: al-Bayan, 1997), h. 35.

⁴Al Aliyy, *Al-Quran dan Terjemahan*, (Bandung: Penerbit Diponegoro, 2006), h. 320.

Dari ayat di atas dinyatakan Allah SWT menciptakan manusia menurut fitrahnya Allah (agama Islam), dan tidak ada perubahan pada fitrah Allah SWT. Sebagaimana *mufassir* memberikan makna fitrah sebagai agama dan menghubungkan dengan asal penciptaan manusia.⁵

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditegaskan bahwa fitrah manusia merupakan tabiat dasar beragama Islam dan kecenderungan baik. Artinya, manusia memiliki watak dasar potensial untuk menjadi muslim dan menjadi baik. Namun, oleh karena fitrah itu sifatnya potensial, maka manusia dalam perkembangan hidupnya tidak selalu menjadi mukmin atau muslim, melainkan manusia mungkin justru kufur atau jahat. Akan tetapi, kekufuran dan kejahatan yang bukan merupakan tabiat dasar (fitrah) manusia. Kekufuran dan kejahatan manusia timbul sebagai akibat pengaruh lingkungan.

Motorik kasar maupun halus pada anak usia 0-6 tahun memerlukan suatu pembelajaran yang tepat. Karena dalam rentang usia 0-6 tahun, anak berada pada masa keemasan atau sering disebut dengan kata lain (*the golden age*). Karena pada tahap ini anak memiliki energi yang cukup besar dalam berbagai hal seperti, aspek fisik, intelektual maupun emosi pada diri anak.⁶

b. Anak Usia 5-6 Tahun (Tahap Pra Operasional)

Tahap ini terjadi pada usia 5-6 tahun, yang menjadi ciri pokok dalam perkembangannya adalah penggunaan bahasa/symbol tanda dan konsep intuitif. Maksud dari istilah operasi di sini adalah suatu proses berpikir secara logis, dan merupakan aktivitas *sensorimotor*. Sehingga dalam tahap ini anak sangat

⁵Sugeng Fitri Aji, *Nalar Pendidikan Islam Kritis Transformatif Abad 21*, (Jawa Tengah: Mangku Bumi Media, 2019), h. 60

⁶Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 41- 42.

egosentris, anak sulit menerima pendapat dari orang lain. Anak percaya bahwa benda yang mati mempunyai nyawa. Pada tahap pra operasional, anak mulai menggunakan simbol-simbol dan memperoleh keterampilan. Pada fase ini representasi suatu objek didasarkan pada persepsi pengalaman sendiri, tidak pada penalaran. Di sini anak dapat memiliki kecakapan motorik.

Karakteristik anak pada tahap ini adalah sebagai berikut: Anak mampu mengaitkan antara pengalaman yang ada di dalam lingkungan bermainnya dengan pengalaman pribadinya, dan anak menjadi egois. Anak tidak rela bila barang miliknya disentuh oleh orang lain. Seorang anak belum dapat memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah-masalah yang membutuhkan pemikiran “yang bisa dibalik (*reversible*)”. Pikiran anak masih *irreversible*. Seorang anak belum dapat melihat dua aspek dari satu objek atau situasi sekaligus, dan belum mampu berfikir (*reasoning*) secara individu dan deduktif. Anak yang belajar secara transduktif. Dimana anak juga belum mampu membedakan antara fakta dan fantasi. Kadang-kadang anak cenderung berbohong. Dan ini terjadi karena anak belum bisa memisahkan kejadian sebenarnya dengan imajinasi anak. Anak yang belum memiliki konsep pada kekekalan (kuantitas, luas, berat, dan isi). Menjelang akhir tahap ini, anak mampu memberi alasan tentang apa yang anak percayai. Anak mampu mengklafikasikan objek kedalam kelompok yang hanya memiliki satu sifat tertentu dan telah mulai paham dengan konsep yang konkret.⁷

Kesimpulan pada tahap ini adalah anak mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang dapat dijumpai dan dilihat di dalam lingkungannya saja.

⁷Heri Rahyubi, *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, (Majalengka: Nusa Media, 2016), h. 130-131.

B. Kecerdasan Kinestetik

1. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan dalam literatur Islam, sering digunakan sebagai penjelasan tentang sikap wajib bagi rasul yaitu cerdas atau *fathanah*.⁸ Selain dari pada itu *multiple intelligences* yang telah digagas oleh Gardner mendekati pemahaman Ibnu Sina tentang indera kolektif, karena menurut Ibnu Sina, indera kolektif adalah “semua penginderaan yang berasal dari alat indera lahir terkumpul, dan indera kolektif tersebut melakukan perbandingan serta perbedaan diantara semuanya. Ibnu Sina melakukan indera kolektif pada bagian dalam pertama dari sisi depan otak”.⁹

Menurut pemahaman Ibnu Sina bahwa “setiap kecerdasan umumnya bekerja bersamaan dengan cara yang terpadu dan saling mendukung, tidak ada kecerdasan yang berdiri sendiri melainkan saling berinteraksi dan bekerjasama antara kecerdasan yang satu dengan yang lainnya saling bersinergi dalam satu kesatuan yang unik dan utuh”.¹⁰

Dari penjabaran di atas dapat disimpulkan, kecerdasan pada akal seseorang memiliki kekuatan, hal tersebut jelas-jelas sangat penting bagi kehidupan manusia karena merupakan pokok penting bagi keseluruhan kesejahteraan pada manusia. Dalam hal ini kecerdasan adalah suatu kapasitas seseorang untuk:

- a. Belajar dan memahami dalam memperoleh pengetahuan
- b. Memecahkan masalah dalam mengaplikasikan pengetahuan

⁸M. Zakaria Hanafi, *Implementasi Metode Sentra dalam Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), h. 67.

⁹*Ibid*, h. 68.

¹⁰Muhammad Usman Najati, *Jiwa dalam Pandangan Para Filosof Muslim*, (Bandung: Pustaka Hidayah, 2004), h. 209.

- c. Melakukan penalaran abstrak. Anak mempersepsikan persoalan dan mengambil kesimpulan dengan penggunaan simbol atau generalisasi ketimbang informasi faktual yang konkrit.¹¹

Gardner (dalam Paul Suparno) mendefinisikan bahwa “inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu seting yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata”.¹²

Pengertian di atas jelas mengenai bahwa intelegensi bukan hanya kepada kemampuan seseorang dalam menjawab suatu soal tes IQ namun intelegensi memuat kepada kemampuan dalam memecahkan persoalan yang nyata dalam situasi yang bermacam-macam. Seseorang yang tinggi intelegensinya dapat dilihat dari penyelesaian persoalan dalam kehidupan nyata dan situasi yang bermacam-macam, yaitu situasi hidup yang kompleks.

Rasulullah SAW, Mendefenisikan intelegensi atau kecerdasan dengan menggunakan kata al-kayyis, sebagaimana dalam hadits berikut :

عَنْ شَدَّادِ بْنِ أَوْسٍ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ - قَالَ « الْكَيِّسُ مَنْ دَانَ نَفْسَهُ
وَعَمِلَ لِمَا بَعْدَ الْمَوْتِ (رواه الترمذي)

Artinya: “Dari Syaddad Ibn Aus, dari Rasulullah saw. Bersabda: orang yang cerdas adalah orang yang merendahkan dirinya dan beramal untuk persiapan sesudah mati (H.R. At-Tirmidzi)”.¹³

Kecerdasan yang dimiliki seseorang dapat membantu dalam menghadapi berbagai masalah yang muncul dari kehidupannya. Sejak lahir dan terus menerus

¹¹Khadijah, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Citapustaka Media, 2013), h. 162.

¹²Paul Suparno, *Teori Inteligensi Ganda (Cara Menerapkan Teori Multiple Intelligences Howard Gardner)*, (Yogyakarta: Kanisius, 2004), h. 17.

¹³At-Tirmidzi, *Sunan At-Tirmidzi*, (Beirut, Dar al-Arab al-Islami, Juz 4,1998), h. 638.

kecerdasan sudah dimiliki manusia dan dapat dikembangkan hingga dewasa. Pemberian stimulasi pada pengembangan kecerdasan kelima panca indera lebih baik dilakukan sedini mungkin. Kemudian kecerdasan juga mempunyai manfaat bagi diri sendiri dan pergaulannya di masyarakat. Melalui tingkat kecerdasan yang tinggi seseorang akan semakin dihargai di masyarakat apalagi apabila ia mampu berkiprah dalam menciptakan hal-hal baru yang bersifat fenomenal.

Berdasarkan teori Bronfenbrenner, “perlunya mengembangkan kecerdasan jamak ini didasari pertimbangan bahwa setiap manusia memiliki bakat, cara belajar, kemampuan kognitif yang berbeda-beda, serta dan kemampuan masing-masing individu tergantung pada latar belakang sosial, budaya dimana mereka dibesarkan”.¹⁴

Kecerdasan begitu sangat diperlukan bagi kehidupan manusia karena berguna dalam membantu menjalani kehidupan di dunia. Oleh karena itu, dari penjelasan berbagai pendapat di atas bahwa kecerdasan itu suatu kemampuan yang dimiliki oleh manusia. Melalui kecerdasan manusia mampu memahami segala peristiwa yang dialami dalam kehidupan baik secara langsung maupun medalam dalam mengambil pelajaran dari suatu masalah.

Sehingga dari pada itu, kecerdasan bukan hanya berkenaan dengan kualitas kognitif saja, melainkan terhadap organ-organ tubuh lainnya. Selain itu kecerdasan juga bisa dikaitkan dengan otak, karena otak merupakan suatu organ yang sangat penting dibandingkan dengan organ yang lain, karena fungsi otak itu sendiri sebagai pengendali tertinggi aktivitas manusia. Kecerdasan merupakan faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar anak. Semakin tinggi

¹⁴Zubaedi, *Strategi Taktis Pendidikan Karakter (Untuk PAUD dan Sekolah)*, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2017), h. 278.

intelegensi seorang individu, semakin besar peluang individu tersebut meraih sukses dalam belajar. Sebaliknya, semakin rendah tingkat intelegensi individu, semakin sulit individu itu mencapai kesuksesan belajar. Oleh karena itu, perlu bimbingan belajar dari orang lain, seperti guru, orang tua, dan lain sebagainya. Sebagai faktor psikologis yang penting dalam mencapai kesuksesan belajar, maka pengetahuan dan pemahaman tentang kecerdasan perlu dimiliki oleh setiap calon guru atau guru profesional, sehingga mereka dapat memahami tingkat kecerdasan anak.

2. Kecerdasan Mejemuk

Kecerdasan majemuk merupakan “bentuk-bentuk kecerdasan yang bisa dimiliki oleh setiap orang. Istilah kecerdasan majemuk diambil dari makna *multiple intelligences* yang cetuskan oleh Howard Gardner. Kecerdasan majemuk merupakan teori kecerdasan yang menegaskan bahwa tidak ada anak bodoh dan nakal di dunia ini.¹⁵

Teori kecerdasan majemuk didasarkan atas karya Howard Gardner, pakar psikologi perkembangan, yang berupaya menciptakan teori baru tentang pengetahuan sebagian dari karyanya di Universitas Harvard”.¹⁶ Gardner menyatakan bahwa “tidak ada manusia yang tidak cerdas. Horward Gardner kemudian memunculkan istilah *multiple intelligences*”.¹⁷

Sehingga menurutnya kemampuan itu memiliki tiga komponen utama yaitu: “Kemampuan dalam penyelesaian masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari hari. Kemampuan dalam menghasilkan persoalan baru dan cara untuk

¹⁵Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2017), h. 141.

¹⁶Julia Jasmine, *Metode Mengajar Multiple Intelligences*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2012), h. 5.

¹⁷Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h. 125.

menyelesaikannya. Kemampuan dalam menciptakan sebuah jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya kehidupan seseorang”.¹⁸

Menurut Gardner delapan kerangka kecerdasan. Kerangka ini dideskripsikan ke dalam kekuatan masing-masing kerangka, sebagai berikut:

- a. Kecerdasan bahasa, yaitu kemampuan dalam berpikir dengan kata dalam menggunakan bahasa dan mengekspresikan makna.
- b. Kecerdasan matematika atau angka, yaitu kemampuan dalam menyelesaikan operasi bilangan atau matematika.
- c. Kecerdasan spesial, yaitu kemampuan untuk berpikir kedalam tiga dimensi.
- d. Kecerdasan kinestetik, yaitu kemampuan dalam memanipulasi objek dan cerdas dalam hal-hal fisik seperti pengrajin, penari, ataupun atlet.
- e. Kecerdasan musik, yaitu kepekaan terhadap nada, irama, melodi dan suara.
- f. Kecerdasan interpersonal, yaitu kemampuan untuk memahami diri sendiri dan mampu menata kehidupan dirinya secara baik atau efektif.
- g. Kecerdasan interpersonal, yaitu kemampuan dalam memahami dan mampu berinteraksi secara efektif terhadap orang lain.
- h. Kecerdasan naturalis, yaitu kemampuan dalam mengamati berbagai pola-pola di alam dan memahami sistem alam dan sistem buatan manusia seperti ahli tanah, ahli ekologi, ahli botani, petani.¹⁹

Karakteristik *multiple intelligences* menurut Howard Gardner, adalah sebagai berikut:

Semua kecerdasan itu memiliki perbedaan, tetapi semuanya sederajat. Maksudnya tidak ada kecerdasan yang lebih baik atau lebih penting dari kecerdasan yang lain. Kecerdasan semua yang dimiliki manusia dalam kadar yang tidak persis atau sama, semua membutuhkan eksplorasi, ditumbuh kembangkan secara baik dan optimal. Memiliki banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan. Yaitu dengan latihan akan mampu membangun berbagai kekuatan kecerdasan yang dimilikinya dan menipiskan kelemahan-kelemahan. Adanya kerja sama dalam mewujudkan aktivitas yang diperbuat manusia dari semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut. Yaitu dalam satu kecerdasan dapat digunakan dalam berbagai bidang. Seluruh atau semua lintas kebudayaan diseluruh dunia dan kelompok usia, semua jenis kecerdasan selalu ditemukan. Pada tahap alami dari berbagai kecerdasan dimulai dengan membuat pola dasar. Kecerdasan musik biasanya ditandai dengan

¹⁸Ibid, h. 125.

¹⁹Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan (Edisi Kedua)*, (Jakarta: Kencana, 2004), h. 140.

kemampuan membedakan tinggi atau rendahnya nada. Sementara kecerdasan spasial dimulai dengan kemampuan pengaturan tiga dimensi. Orang dewasa mengekspresikan kecerdasan melalui rentang pekerjaan profesi dan hobi. Sedangkan kecerdasan logika matematika yang dimulai dengan kemampuan membuat pola dasar pada masa balita, kemudian berkembang menjadi penguasa simbolik pada masa kanak-kanak, dan akhirnya memenuhi kematangan ekspresi dalam mewujudkan berbagai profesi. Adanya kemungkinan seorang anak berada pada kondisi berisiko sehingga mereka tidak memperoleh bantuan khusus, mereka akan mengalami kegagalan dalam tugas-tugas tertentu yang melibatkan pada kecerdasan tersebut.²⁰

Sehingga setiap individu mempunyai kecerdasan, karena dari delapan kecerdasan tersebut memiliki fungsi bersama-sama dengan cara yang unik pada setiap orang. Beberapa orang memiliki tingkat atau fungsi tinggi hampir semua atau sebagian besar dari delapan jenis kecerdasan tersebut. Sebagian lainnya misalnya seperti orang-orang yang mengalami gangguan yang parah di lembaga penderita cacat perkembangan, seperti memiliki kekurangan dalam hampir semua jenis kecerdasan kecuali aspek-aspek yang paling dasar dari kecerdasan tersebut. Dari sebagian kita justru jatuh disuatu tempat diantara dua kutub ini berbeda ditingkat perkembangannya dalam beberapa kecerdasan, dari beberapa lainnya berada ditingkat perkembangan rata-rata, dan sisa lainnya relatif terbelakang perkembangannya.

3. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik merupakan “kemampuan seseorang melalui berbagai macam gerak tubuh dan sentuhan terhadap objek tertentu misalnya kemampuan gerak motorik. Orang yang cerdas secara kinestetik ditandai dengan

²⁰Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana,2011), h. 69.

kemampuannya dalam menggunakan tubuhnya dalam mengekspresikan sesuatu”.²¹

Kecerdasan kinestetik adalah

Kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek.²²

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik itu merupakan olah tubuh yang menggunakan seluruh badan dari tangan, jari-jari, lengan hingga berbagai kegiatan fisik lain yang berguna dalam menyelesaikan sebuah masalah. Dan kecerdasan bisa membuat berbagai hasil seperti macam produk, sebagai contoh yang sering terlihat dalam kecerdasan kinestetik adalah seni seperti berakting dan juga menari.

Kinestetik anak usia dini adalah

kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan fisik motorik anak usia dini. Tujuan dari pengembangan ini adalah mengkoordinasikan keseimbangan, kekuatan dan kelenturan otot-otot tubuh usia dini. Menurut Cample dan Dickinson mengungkapkan bahwa tujuan materi program kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan fisik antara lain yaitu berbagai aktivitas fisik, berbagai jenis olah raga, modeling, dansa, menari, *body languages*.²³

Seorang anak terlihat cerdas, itu dapat dilihat dari kemampuan Anak yang cerdas dalam mengolah tubuh, yaitu terlihat lebih kuat, dan lebih lincah dari pada teman sebayanya. Anak terlihat suka bergerak, dan jarang duduk diam, kadang-kadang mengetuk-ngetuk sesuatu, selain itu anak juga sering menirukan gerak

²¹Wina Sanjaya, dkk, *Paradigma Baru Mengajar*, (Jakarta: Kencana, 2017), h.164.

²²Zainal Rafli, *Teori Pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2015), h. 258.

²³Khadijah, *Pengembangan kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Pengembangannya)*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), h. 52.

atau tingkah laku dari orang lain yang menarik perhatiannya. Dan juga senang mengandalkan kekuatan gerak yang ada pada dirinya seperti berlari, melompat, memanjat, dan juga berguling. Bukan hanya itu anak yang cerdas kinestetiknya cenderung suka menyentuh hal-hal baru seperti barang-barang.

Adapun ciri-ciri yang menonjol pada anak adalah sebagai berikut:

Anak terlihat menonjol dalam kemampuan olahraga dibandingkan dengan teman sebayanya, anak cenderung suka bergerak, tidak bisa duduk diam berlama-lama, mengetuk-ngetuk sesuatu. Anak senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak, seperti memanjat, berlari, melompat atau berguling. Anak cepat dan tangkas dalam menguasai tugas-tugas kerajinan tangan seperti melipat, memotong, menggunting, dan mencocok. Anak memiliki koordinasi tubuh yang baik, gerakan-gerakan yang seimbang, luwes dan cekatan. Anak senang menyentuh barang-barang dan membongkar barang dan mainannya. Anak secara artistik mereka memiliki kemampuan menari dan menggerakkan tubuh mereka dengan luwes dan lentur. Maka dari itu anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan terlihat bagaimana anak menggunakan tubuh dalam mengekspresikan sesuatu.²⁴

Adapun cara menstimulasi kecerdasan fisik anak menurut Sujiono antara lain:

- a. Kegiatan menari, dilihat dari dasarnya menyukai musik dan tari. Yaitu dapat mengajaknya untuk menari bersama untuk mengasah kecerdasan fisik anak. karena menari dapat menuntut keseimbangan, kelenturan dan kekuatan otot, keselarasan gerak tubuh.
- b. Melakukan keterampilan fisik, dalam berbagai latihan fisik dapat membantu dalam meningkatkan keterampilan pada motorik anak, tentunya disesuaikan dengan tahap usia anak.²⁵

Dalam kegiatan olah tubuh, anak-anak juga diberi kesempatan dalam bersosial, supaya anak mampu dalam menyelesaikan permasalahan dalam hidupnya, seperti mempelajari peraturan-peraturan, mengembangkan rasa percaya

²⁴Arrofa Acesta, *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal Serta pengembangannya*, (Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019), h. 14.

²⁵Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015),h. 122.

diri, belajar dalam kemandirian, dan juga dalam mengembangkan intelektual pada dirinya.²⁶

Seorang anak yang terlatih kecerdasan kinestetik pada tubuhnya cenderung memiliki kemampuan dalam memanipulasi berbagai objek dan cerdas dalam latihan-latihan fisik. Seorang atletik, penari, dan juga aktor memiliki kemampuan untuk menggunakan tubuh secara terampil, dan mampu mengatasi masalah karena memiliki kecerdasan kinestetik/badan.²⁷

Kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, dan sentuhan.

Kecerdasan kinestetik atau gerak pada anak memiliki koordinasi tubuh yang baik. Yaitu menguasai berbagai kegiatan seperti mengunting, menjahit, menempel, merajut, menyambung, menulis dan mengecat. Karena mereka menggunakan gerakan-gerakan yang seimbang, cekatan dan luwes. Anak-anak mempunyai kemampuan dalam mengerakkan tubuh dalam bersosialisasi dengan luwes dan lentur. Maka dari pada itu anak memerlukan berbagai kegiatan belajar yang bersifat kinestetik dan dinamis. Yaitu sebuah proses pembelajaran yang menyenangkan dan tidak menuntut konsentrasi anak dalam konteks pasif (duduk diam dan tenang di kelas) dan hal tersebut hendaknya dikurangi.

²⁶Rita Mariyana, dkk, *Pengelolaan Lingkungan Belajar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 101.

²⁷Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h. 122.

Observasi dalam kecerdasan kinestetik pada anak-anak dapat diperoleh melalui: Frekuensi gerak anak yang tinggi serta kekuatan dan kelincahan tubuh, kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki, kemampuan, keluwesan dan kelenturan gerak lokomotor, kemampuan mereka mengontrol dan mengatur tubuh, dan kecenderungan memegang, menyentuh, memanipulasi, bergerak untuk belajar tentang sesuatu serta kesenangannya meniru gerakan orang lain.

Indikator kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun (dalam buku Anita Yus) sebagai berikut:

Anak bergerak sesuai instruksi, anak melempar bola ke arah yang ditetapkan, anak menangkap dan melempar bola dengan cepat, anak mampu gerakan berpindah dengan zig-zag, anak mampu loncat jarak 1 meter, anak mampu lompat setinggi 40 cm, anak melompat untuk menjangkau benda ke atas atau ke depan, anak mampu menyepak (kicking) bola ke arah yang ditentukan, dan anak mampu berlari dengan seimbang dan dapat berhenti secara tiba-tiba.²⁸

Cerdas kinestetik akan mampu mengolah tubuh secara baik dengan gerakan seimbang dan bergerak sesuai kemampuan. Kecerdasan kinestetik menurut Laurel Schmidt (dalam buku Muqowim) terdeteksi melalui indikator berikut:

- a. Anak terlihat aktif, terus bergerak, jarang tampak diam sekalipun tidak enak badan, berjalan-jalan di kelas pada saat mengerjakan tugas di meja, sebentar-sebentar keluar dan masuk ke kelas lagi, sebentar-sebentar berdiri, berjalan dan duduk lagi.
- b. Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya, berani berayun, memanjat bola dunia, papan panjatan, melompat dengan kuat mendarat dengan tepat.
- c. Anak suka menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya, memegang megang krayon yang baru dibelikan, menyentuh tombol televisi, bermain dengan tuts pianika, memegang cat basah, sangat peka terhadap tekstur.
- d. Anak terlibat dalam kegiatan fisik sepak bola, berenang dan bersepeda.

²⁸Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 25.

- e. Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik atau olahraga di lingkungan lembaga PAUD. Seperti lompat-lompat kodok, berlari, merebut bola.
- f. Anak menikmati kegiatan bermain tanah atau pasir, melukis dengan jari, kegiatan menanam, mengecat.
- g. Anak relatif luwes saat berbicara karena menggunakan gerakan tubuh sebagai pendukung, menggerakkan tangan saat berbicara, serta terlibat luwes saat menari.
- h. Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebaya, tidak jatuh saat meniti titian, memiliki pijakan kaki yang sangat mantap, menggerakkan tangan seperti terbang tanpa jatuh, dan menikmati kegiatan fisik yang sangat menantang.
- i. Anak memiliki ketahanan fisik yang sangat baik, kuat berdiri satu kaki lebih lama dibanding teman sebaya, lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik.²⁹

Menurut Permendiknas No. 58 tahun 2009, pada anak usia 5-6 tahun kecerdasan kinestetik terdeteksi melalui indikator sebagai berikut: Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan/kaki sesuai dengan irama musik/ritmik dan lentur, senam fantasi bentuk meniru misal: menirukan berbagai gerakan hewan, menirukan gerakan tanaman yang terkena angin dengan lincah, mendemonstrasikan kemampuan motorik kasar seperti melompat dan berlari dengan berbagai variasi, dan bergerak bebas dengan irama musik.³⁰

Menurut Denok Dwi Angraini, pada anak usia 5-6 tahun indikator kecerdasan kinestetik terdiri atas “Gerak dasar non lokomotor; duduk, berjongkok, berdiri, membungkuk, mengayun, memutar, gerak dasar lokomotor; berbaris, berjalan, berlari, melompat, gerak dasar manipulatif; melempar, menangkap, menendang”.³¹ Dari indikaor tersebut terdapat kegiatan-kegiatan

²⁹Muqowim, dkk, *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*. (Jawa Tengah: Mangku Bumi, 2018) h. 107-108.

³⁰Permendiknas No. 58, *tentang Standar PAUD*.(Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional, 2009).

³¹Denok Dwi Angraini, *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola (Penelitian Tindakan Di Kelompok A Tk Al Muhajirin Malang Jawa Timur, Tahun 2015)*, (Pascasarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia

yang dapat diterapkan kepada anak yang berusia 5-6 tahun dengan berbagai kegiatan stimulus.

Menurut Bunda Lucy, indikator umum kecerdasan kinestetik adalah “belajar efektif dengan eksperimen, dan bergerak dan manipulasi motorik”.³² Kemampuan untuk menggunakan tubuh atau bergerak dengan ketepatan (persis), bergerak untuk menggunakan keterampilan tubuh. Kecerdasan kinestetik perlu dirangsang untuk menunjang perkembangan keterampilan tubuh.

Sejalan dengan ilmu biologis mengenai pertumbuhan dan perkembangan pada manusia dijelaskan kembali dalam firman Allah SWT di dalam Al-Qur’an pada surah Ghafir (orang yang beriman) ayat 67 sebagai berikut:

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِّن تُّرَابٍ ثُمَّ مِّن نُّطْفَةٍ ثُمَّ مِّن عَاقِنَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَثَدَّكُمْ ثُمَّ لِتَكُونُوا شُيُوخًا وَمِنْكُمْ مَّن يُّتَوَفَّىٰ مِن قَبْلٍ وَلِتَبْلُغُوا أَجَلًا مُّسَمًّىٰ وَلَعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ (٦٧)

Artinya: *Dialah yang menciptakan kamu dari tanah kemudian dari setetes mani, sesudah itu dari segumpal darah, kemudian dilahirkannya kamu sebagai seorang anak, kemudian (kamu dibiarkan hidup) supaya kamu sampai kepada masa (dewasa), kemudian (dibiarkan kamu hidup lagi) sampai tua, di antara kamu ada yang diwafatkan sebelum itu. (kami perbuat demikian) supaya kamu sampai kepada ajal yang ditentukan dan supaya kamu memahaminya.*³³

Tafsir dari Ibnu Kasir menyatakan “manusia berasal dari nutfah (setetes mani) yang dipancarkan dari sulbi ke dalam rahim lalu menjadi alaqah, kemudian diberi bentuk, lalu ditiupkan roh ke dalam tubuhnya, sehingga jadilah ia makhluk

Dini: Universitas Negeri Jakarta, PAUD Trunojoyo), Volume 2, Nomor 1, April 2015, hal. 68.

³²Bunda Lucy, *Tes Minat dan Bakat Anak*, (Jakarta: Penebar Swadaya Group, 2016), h. 137.

³³Al-Hafiz, *Mushaf Alquranul Karim, Surah Ghafir Ayat 67*, (Raja Publishing: Jakarta: 2011), h. 465.

yang lain yang sempurna memiliki anggota tubuh yang lengkap apakah dia laki-laki atau perempuan dengan izin Allah SWT”.³⁴

Dari penjabaran di atas bahwasanya kejadian manusia mengalami tahapan dan dinamika dari kandungan sampai lahir, manusia tumbuh menjadi seorang anak, kemudian berkembang menjadi remaja atau dewasa melalui proses pertumbuhan dan perkembangan. Dari proses ini seharusnya adanya pengoptimalan untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan, termasuk kedalam tujuan kemampuan olah tubuh (kinestetik). Dengan demikian anggota tubuh yang sehat yang selalu dilatih dalam berolahraga seperti senam atau menari, maka proses dengan tujuan tersebut di atas dapat menimbulkan hasil yang terbaik.

Kecerdasan kinestetik suatu kecerdasan fisik yang dilakukan melalui gerakan-gerakan yang bagus, seperti ketika kita dapat melakukan gerakan-gerakan yang bagus dalam berlari, menari, memangun sesuatu, dan juga hasil karya, banyak orang yang berbakat secara fisik dan terampil menggunakan tangan tidak menyadari bahwa mereka menunjukkan kecerdasan yang tinggi. Kecerdasan yang sama nilainya dengan kecerdasan yang lain. Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan fisik antara lain: aktivitas fisik, modeling, dansa, menari, *body languages*, sport, dan penampilan.

Berikut kegiatan yang dapat dilakukan untuk menstimulasi kecerdasan fisik pada anak yaitu dengan bermain peran. Melalui kegiatan bermain peran, kecerdasan gerakan tubuh anak juga dapat terangsang. Kegiatan ini menuntut bagaimana anak menggunakan tubuhnya menyesuaikan dengan perannya, bagaimana ia harus berekspresi, termasuk juga gerakan tangan. Misalnya anak

³⁴Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h. 64.

bermain peran sebagai dokter dia harus menggerakkan tubuhnya melakukan gerakan-gerakan selayaknya seorang dokter. Biasanya bermain peran ini mulai anak mainkan pada usia kira-kira 3 tahun. Melalui bermain peran, kemampuan imajinasi anak pun terasa.³⁵

C. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode

Metode berasal dari bahasa Yunani *Methodos* yang berarti “cara atau jalan yang ditempuh”.³⁶ Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai.

Menurut kamus bahasa Indonesia, metode ialah “cara sistematis dan terpicik secara baik untuk mencapai tujuan, prinsip dan praktek-praktek pengajaran bahasa”.³⁷

Dengan kata lain dapat diartikan sebagai cara yang harus ditempuh untuk mencapai suatu tujuan termasuk disini tujuan pendidikan agar proses perkembangan anak menjadi optimal. Metode pendidikan atau lebih operasionalnya, metode mengajar adalah “cara-cara praktis yang digunakan oleh seorang guru dalam penyampaian materi ajar kepada muridnya agar tercapai tujuan pengajaran”.³⁸

³⁵Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*, (2009), h. 189.

³⁶Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), h. 581.

³⁷Bambang Marhiyanto, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Penerbit: Victory Inti Cipta, tanpa tahun), h. 320.

³⁸Junaidi Arsyad, *Metode Pendidikan Rasulullah*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 101.

Metode pembelajaran adalah “cara menyajikan materi kepada peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Agar tujuan pembelajaran dapat dicapai peserta didik secara efektif dan efisien, tentunya pendidik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memilih dan menggunakan berbagai metode”.³⁹

Metode yang digunakan dalam pembelajaran “merupakan cara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi atau pelajaran kepada siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian, metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar”.⁴⁰

Berdasarkan penjabaran di atas telah dijelaskan bahwa metode itu adalah sebuah cara yang dilakukan agar mencapai suatu tujuan dari pembelajaran yang telah diharapkan.

2. Metode Bermain Peran

Bagi anak bermain itu sangat tidak asing lagi bagi mereka, dimana setiap ada anak pasti akan dijumpai kegiatan bermain. Bermain tidak dapat dipisahkan dari anak sebab itu seperti sisi satu dengan sisi lainnya saling berkaitan tidak dapat dipisahkan. Sebab bermain adalah dunianya anak usia dini atau taman kanak-kanak.

Untuk lebih jelas mengenai pengertian bermain, dapat diperhatikan melalui pemaparan para pakar pendidikan anak berikut ini:

³⁹Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 140.

⁴⁰Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 80.

- a. Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.
- b. Menurut Parten, bermain adalah sesuatu kegiatan sebagai cara bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.
- c. Menurut Buhler dan Danzinger, bermain merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.
- d. Menurut Docket dan Fleer, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.
- e. Menurut Mayesty, bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan.⁴¹

Dari penjelasan di atas dari berbagai pendapat para ahli tentang bermain, dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain itu merupakan suatu upaya dalam memperoleh kebahagiaan dan kepuasan jiwa dari setiap kegiatan yang dilakukan, baik dilakukan dengan alat maupun tidak. Permainan yang dilakukan dengan gembira adalah hal yang terpenting, dan tidak memperdulikan tentang hasil akhir yang akan didapatkan. Tetapi bermain untuk anak usia dini harus memiliki sebuah bentuk atau alat dalam permainan yang mampu menghasilkan nilai-nilai edukatif, disebabkan agar mampu mengembangkan potensi yang dimiliki pada anak.

Menurut Brewer bermain peran yaitu “anak bermain dengan memerankan sebagai guru, bapak, ibu, anak yang manja, anak yang nakal, kakek, nenek, tamu dan sebagainya”.⁴²

Pengertian metode bermain peran adalah “berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan

⁴¹Fadlillah, *Bermain Dan Permainan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2018), h. 7-8.

⁴²Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h. 84.

perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berpikir orang lain”.⁴³

Menurut Zainal Rafli dalam bukunya bermain peran adalah “salah satu proses belajar mengajar yang tergolong dalam metode stimulasi. Sedangkan stimulasi itu cara pengajaran dengan melakukan proses tingkah laku secara tiruan. Maka bermain peran itu dapat dikatakan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu.”⁴⁴

Kemudian, pendapat Corsini dalam Tatiek (2001: 99) mengungkapkan bahwa bermain peran dapat digunakan sebagai berikut: Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi dan kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya. Media pengajaran, melalui proses *modeling* anggota dapat lebih efektif melalui keterampilan-keterampilan antar pribadi dengan mengamati berbagai cara dalam memecahkan masalah. Metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu melalui keterlibatan secara aktif dalam proses bermain peran.

Kegunaan metode bermain peran ini untuk mengajak anak dalam memecahkan masalah pribadinya, yaitu dengan bantuan kelompok sosial dengan teman-temannya sendiri. Maka dari pada itu metode bermain peran ini berupaya dalam membantu seseorang melalui proses kelompok sosial. Dimana melalui metode bermain peran para siswa mampu mengeksploitasi masalah-masalah yang terjadi di dalam hubungan antar manusia dengan cara praktik atau memperagakannya. Kemudian hasil akan didiskusikan di dalam kelas.

⁴³Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1964), h. 171.

⁴⁴Zainal Rafli, Ninuk Lustyantje, *Teori Pembelajaran Bahasa*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2015), h. 412.

Anak yang berpikir praoperasional yaitu usia 5-6 tahun sangat cocok jika rangkaian pada belajarnya difasilitasi dengan pengalaman nyata dengan orientasi tujuan sesaat. Hal itu disebabkan anak cenderung mengenal dan mempelajari benda-benda yang berada dilingkungan sekelilingnya. Orang dewasa atau orangtua sangat diperlukan, yang berguna untuk memberi petunjuk dan alur dari cerita yang bersifat sederhana dan khusus. Dikarenakan pada fase ini yang dibutuhkan anak saat pembelajaran adalah struktur kegiatan melalui penjelasan yang lengkap disertai dengan insrtruksi-intruksi yang mudah dipahami anak.

Bermain peran ini adalah kegiatan yang pernah dilakukan baginda Nbai Muhammad SAW bersama cucunya yakni hasan dan husen. Pada kegiatannya hasan dan husen menaiki punggung Rasulullah, seolah-olah pada saat itu mereka sedang berperang mengendarai kuda.⁴⁵

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain dapat menentukan sikap atas permainan yang anak pilih. Bermain peran juga di jelaskan dalam firman Allah SWT dalam Q.S Al-Maidah (5) ayat: 31 yang berbunyi:

فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِى سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يُوَيْلَتَى
أَعَجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِى سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ (٣١)

Artinya: *Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana dia seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: “Aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?” karena itu jadilah dia seorang di antara orang-orang yang menyesal. (Q.S al-Maidah (5) ayat: 31)⁴⁶.*

⁴⁵Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD (Dalam Perpektif Islam)*, (Yogyakarta: Laksana, 2010), h. 107.

⁴⁶Soenarjo, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Intermas, 1985) h. 163-164.

Di dalam tafsir Al-Jumanatul ‘Ali dipahami dari ayat ini bahwa “manusia banyak pula mengambil pelajaran dari alam dan jangan segan-segan mengambil pelajaran dari yang lebih rendah tingkat pengetahuannya”.⁴⁷

Dalam ayat tersebut menjelaskan bahwa “Setelah Habil berhasil membunuh, maka pada saat itu akal kesadaran Qabil baru muncul kembali, dalam bentuk penyesalan mendalam. Ternyata dengan cara menempuh dosa, tidak akan mampu menyelesaikan masalah. Saat seperti itulah syetan berhasil dengan hasutannya. Qabil pun tidak mengetahui apa yang harus dilakukan kepada saudaranya sendiri sementara dia tidak tahu cara merawat jenazahnya. Maka Allah pun mengutus seekor burung Gagak yang turun di hadapan Qabil, berada di pinggir Habil yang mencakar-cakar kedua kakinya, menggaruk-garuk tanah yang membentuk lubang. Tindakan burung gagak tersebut mengakibatkan Qabil bisa berinisiatif untuk menguburkan jenazah adiknya, dengan terlebih dahulu harus merasa malu, sebab ternyata tidak memiliki kepandaian seperti Gagak tersebut”.⁴⁸

Gambaran pada ayat di atas memberikan penjelasan yang jelas, mengenai peran yang dilakukan oleh qabil ketika memberikan kesan yang sangat mendalam tentang apa yang telah diperbuat, karena burung gagak yang secara langsung memperlihatkan kepada qabil tentang perbuatannya.

Adapun indikator dari metode bermain peran adalah *kerja sama*, melalui kerjasama, anak dapat memperoleh kegembiraan dan menyelesaikan tugas lebih cepat. *Persaingan*, persaingan yang terjadi pada anak dapat melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah. *Hasrat dan penerimaan sosial*, seorang anak

⁴⁷Muhammad Paris Sihab, Al-Jumatul ‘Ali Al-Qur’an dan Terjemahan, (Jakarta: J-Art), h. 423.

⁴⁸Muhammad Solikhin, *di Balik 7 Hari Islam*, (Yogyakarta: Garudhawaca, 2012), h. 190-191.

yang memiliki sikap hasrat yang kuat untuk di terima oleh lingkungan sosialnya maka akan mendorong anak untuk menghargai orang lain dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. *Meniru*, anak mudah meniru orang lain, karena itu dia akan meniru orang lain yang diterima dengan baik oleh lingkungan sosialnya. *Ketergantungan*, anak masih memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teman sehingga dalam interaksi sosialnya akan merasa saling membutuhkan.⁴⁹

Dari kelima indikator tersebut, perkembangan yang terjadi pada anak menjadi salah satu aspek yang menjadi fokus utama. Sehingga lebih memahami karakteristik perkembangan dan pertumbuhan pada anak, melalui metode bermain peran.

D. Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian relevan yang sama dengan judul penelitian saya yaitu:

1. Penelitian oleh Muslikah yang judulnya “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Gerak Dan Lagu Di Tk Aisyiyah Cabang Kartasura Kelompok B Tahun Ajaran 2013/2014,” dari Universitas Muhammadiyah Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tahun 2014. Berikut hasil penelitiannya yaitu dari keseluruhan pembahasan penelitian pada skripsi ini tentang peningkatan kecerdasan kinestetik anak pada siswa kelompok B, di TK Aisyiyah Cabang Kartasura melalui gerak dan lagu dapat diperoleh kesimpulan bahwa, melalui gerak dan lagu kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Aisyiyah Cabang Kartasura dapat berkembang. Hal ini dapat

⁴⁹Andi Agusniatih, dkk, *Keterampilan sosial Anak Usia Dini*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2019), h. 30-32

dibuktikan dengan adanya perkembangan kecerdasan kinestetik anak dari sebelum tindakan sampai dengan siklus III yaitu sebelum tindakan kemampuan kinestetik anak hanya 40%, siklus I mencapai 64,16%, siklus II mencapai 78,5%, dan pada siklus III mencapai 87,3%. Maka dari itu upaya peningkatan kecerdasan kinestetik anak kelompok B 28 TK Aisyiyah Cabang Kartasura dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi nilai prosentase maksimum yang telah ditentukan peneliti yaitu 85%.

2. Penelitian Restu Trimulyani yang judulnya “Peningkatan Kecerdasan Musikal Melalui Gerak Dan Lagu Menggunakan Lagu Dolanan Tradisional Jawa Pada Anak Kelompok Bermain B Paud, Aisyiyah Gantiwarno Klaten 2012/2013”, dari Universitas Muhammadiyah Surakarta, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tahun 2013. Berikut hasil penelitiannya yaitu berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan musikal anak dapat ditingkatkan melalui gerak dan lagu menggunakan lagu dolanan tradisional Jawa pada anak Kelompok Bermain B Paud, Aisyiyah Gantiwarno tahun ajaran 2012/2013. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan persentase kecerdasan musikal anak pada siklus I 59,06% menjadi 83,12% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa gerak dan lagu menggunakan lagu dolanan tradisional Jawa merupakan media yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan musikal anak.
3. Dan penelitian Siti Syamsiyah yang judulnya “Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Games Ball (Permainan Bola) Pada

Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada”, dari Universitas Negeri Yogyakarta, Fakultas Ilmu Pendidikan tahun 2014. Berikut hasil penelitiannya yaitu berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan games ball dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok bermain di KB Masjid Syuhada. Hal ini dapat dilihat dari kondisi awal atau sebelum tindakan anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik sebesar 0% (0 anak), berkembang sesuai harapan 20% (2 anak). Pada siklus I anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik menjadi 10% (1 anak), 29 berkembang sesuai harapan 40% (4 anak). Pada siklus II peningkatan mulai terlihat dengan jelas yaitu anak yang berada pada kriteria berkembang sangat baik menjadi 60% (6 anak), berkembang sesuai harapan 20% (2 anak). Jadi, ketuntasan yang telah dicapai anak pada pra tindakan yaitu 20% (2 anak), siklus I 50% (5 anak), dan siklus II 80% (8 anak) dari total populasi 10 anak dan dapat dikatakan berhasil.

E. Kerangka Berpikir

Kemampuan dalam memahami, mencintai dan memelihara tubuh, serta membuatnya berfungsi secara baik merupakan kecerdasan kinestetik. Dengan kata lain, bahwa kecerdasan fisik adalah kecerdasan dalam mengolah tubuh, dan mampu mengontrol secara cermat.

Kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan yang menekankan pada kemampuan fisik atau gerak, dan terlihat begitu senang dalam dunia olah raga, menari, melompat dan lainnya. Kecerdasan kinestetik ini menekankan pada

kemampuan seseorang dalam menangkap sebuah informasi kemudian mengelolanya sedemikian baik, kemudian diciptakan dengan wujud gerak, yaitu menggunakan badan, kaki, Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang menekankan kemampuan gerak, tangan dan lainnya. Pada anak usia dini merupakan fase dimana seseorang dalam keadaan aktif dan suka meniru sesuatu yang anak lihat.

Seorang anak membutuhkan stimulus dan rangsangan untuk mengembangkan olah tubuh pada anak, agar dapat membantu mereka dalam mencapai perkembangan yang seharusnya sesuai dengan tingkat usianya. Karena itu, hal ini dapat dikaitkan dengan hal-hal yang disukai anak salah satunya dengan metode bermain peran. Dimana bermain peran adalah hal yang sangat disukai anak-anak sebab adanya lakonan apalagi disertai dengan gerakannya yang sesuai dengan disukainya, hal itu dapat dilihat dari keceriaan anak dalam mengikutinya, dan juga kelincihannya dalam meniru gerakan, dan anak tidak mudah bosan untuk selalu mengikuti gerakan sambil berimajinasi, selain itu mereka akan mengulang-ngulang kembali perannya baik di sekolah maupun di rumah. .

Seorang pendidik harus dapat berkreasi atau terampil dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak, bisa dilakukan dengan menemukan berbagai ide-ide yang kreatif dan menyenangkan sehingga tercipta kreativitas dalam bermain peran, selain itu ditambah dengan gerakan yang memang sesuai dengan peranan anak tersebut.

Agar mencapai tingkat perkembangannya, kita dapat mengajak anak. supaya anak dapat mengikuti sistem pembelajaran yang telah diatur, cara terbaik yang bisa dilakukan yaitu memasukkan dunia anak terlebih dahulu, maka dapat

kita lihat mana kesukaan dan kesenangan anak, dengan cara itu kita dapat mengajak anak untuk memberikan pembelajaran yang sesuai dan diinginkan anak, sehingga kita akan mudah memberikan pembelajaran bagi anak. dan dapat dikatakan, bahwasannya tidak ada unsur keterpaksaan yang dilakukan dalam mengikuti proses pembelajaran disebabkan hal yang memang anak senangi.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2019/2020”

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau PTK yang memiliki tujuan untuk memperbaiki sebuah proses pembelajaran yaitu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui metode bermain peran.¹

Praktik layanan mutu dalam rangka memperbaiki kegiatan, yaitu penelitian tindakan adalah sebuah upaya yang dilakukan melalui prosedur sistematis dalam mengumpulkan data. Khususnya dalam bidang pendidikan, Mills juga menerangkan bahwa penelitian tindakan memiliki tujuan yaitu meningkatkan mutu lingkungan pendidikan, dari segi pembelajaran dan cara peserta didik dalam belajar. Penelitian ini dilakukan terhadap sekelompok komunitas pada setting alamiah secara bersiklus dan berkesinambungan. Mutu layanan produknya berbentuk peningkatan.²

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode bermain peran anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan guna meningkatkan kualitas belajar mengajar yang lebih efektif dan efisien dengan menggunakan tindakan-tindakan sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa tahun ajaran 2019/2020.

Jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) mempunyai peranan yang begitu penting dan memiliki strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila

¹Suhardjono, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Surakarta: Citra Pustaka, 2007), h. 58.

²Arsip Suryadi, *Menggagas Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 13.

diimplementasikan secara baik dan benar. Maksud dari diimplementasikan secara baik dan benar, pihak yang terlibat dalam mendeteksi dan memecahkan masalah-masalah yang terjadi dalam pembelajaran di sebuah kelas melalui tindakan yang bermakna yaitu diperhitungkan dapat memecahkan masalah dan mampu memperbaiki situasi dan kemudian secara cermat mengamati pelaksanaannya yaitu untuk mengukur tingkat dari keberhasilannya.³

Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas, PTK berfokus pada kelas atau pada proses. penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan sebuah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung. Tujuan dari dilakukannya PTK yaitu memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran.⁴

Menurut Mc Niff (1992) di dalam bukunya yang berjudul *Action Research principles and practice* PTK merupakan sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh seorang pendidik terhadap kurikulum, pengembangan sekolah, meningkatkan prestasi belajar, pengembangan keahlian belajar, dan sebagainya. Di dalam PTK, penelitian seorang guru dapat melihat sendiri berbagai praktik pembelajaran dengan guru lain, ia dapat melakukan penelitian terhadap siswa yaitu dapat dilihat dari segi aspek interaksinya dalam proses pembelajaran. pada penelitian tindakan kelas guru harus dapat menganalisis secara reflektif, kemudian dapat mensintesis dari apa yang dilakukan di dalam kelas.⁵

³Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*, (Jakarta: Bumi Aksara), hal. 41.

⁴ Salim, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Medan: Perdana Publishing,2017) hal. 19.

⁵ Suharsimi Arikunto, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 102.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang bersifat ilmiah yang dilakukan guru di dalam kelas dengan sekelompok siswa yang secara bersama-sama menerima materi pelajaran dari guru dengan menggunakan metode, strategi, atau media yang dilakukan dalam rangkaian siklus, melalui pendekatan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Adapun tujuan dan manfaat penelitian tindakan kelas (PTK) adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di dalam kelas sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan melalui tindakan yang akan dilakukan. PTK juga bertujuan untuk meningkatkan kegiatan nyata guru dalam mengembangkan profesinya. Tujuan khusus PTK adalah untuk mengatasi berbagai persoalan nyata guna memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikelas. Sedangkan manfaat PTK antara lain sebagai berikut :

1. Menghasilkan laporan-laporan PTK yang dapat dijadikan bahan panduan bagi para pendidik (guru) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu hasil-hasil PTK yang dilaporkan dapat dijadikan sebagai bahan artikel ilmiah atau makalah untuk berbagai kepentingan antara lain disajikan dalam forum ilmiah dan dimuat di Jurnal ilmiah.
2. Menumbuh kembangkan kebiasaan, budaya, dan atau tradisi meneliti dan atau tradisi meneliti dan menulis artikel ilmiah di kalangan pendidik. Hal ini ikut mendukung profesionalisme dan karir pendidik.
3. Mewujudkan kerjasama, kolaborasi, atau sinergi antar pendidik dalam satu sekolah atau beberapa sekolah untuk bersama-sama memecahkan masalah dalam pembelajaran dan meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Meningkatkan kemampuan pendidik dalam upaya menjabarkan kurikulum atau program pembelajaran sesuai dengan tuntutan dan konteks lokal, sekolah, dan kelas. Hal ini turut memperkuat relevansi pembelajaran bagi kebutuhan peserta didik.
5. Memupuk dan meningkatkan keterlibatan, kegairahan, ketertarikan, kenyamanan, dan kesenangan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Disamping itu, hasil belajar siswa pun dapat meningkat.
6. Mendorong terwujudnya proses pembelajaran yang menarik, menantang, nyaman, menyenangkan, serta melibatkan siswa karena strategi, metode, teknik, dan media yang digunakan dalam pembelajaran demikian bervariasi dan dipilih secara sungguh-sungguh.⁶

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa, Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Yaitu dikelas apple yang berjumlah 15 orang anak. Yang terdiri dari 6 perempuan 9 laki-laki.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa tahun ajaran 2019/2020. Penelitian dilakukan pada semester genap sampai selesai mulai dari kegiatan persiapan sampai pelaksanaan.

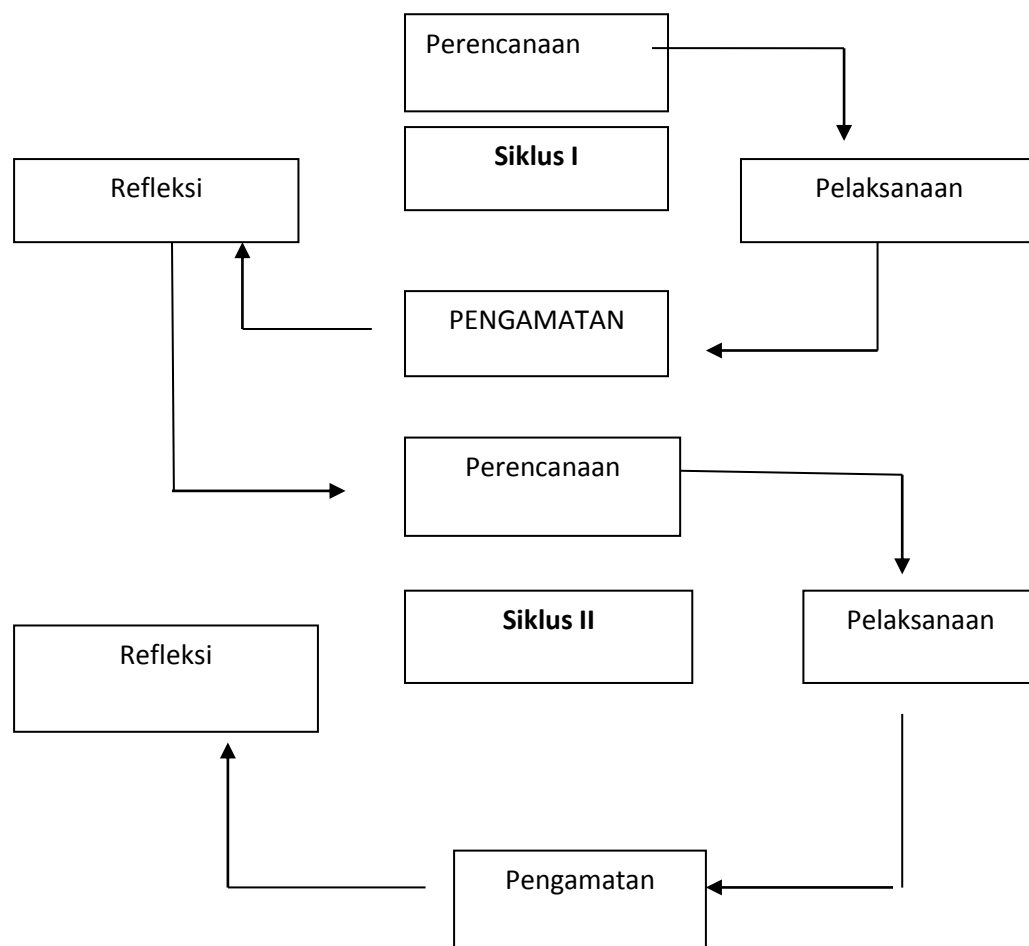
⁶Salim, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Aplikasi bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah)*, (Medan: Perdana Publishing, 2017) hal 24-26.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain model Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunoto), penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus, yakni siklus I dan siklus II, yang terdiri dari empat komponen yaitu:

1. Perencanaan (Planning),
2. Tindakan (acting),
3. Pengamatan (Observing),
4. Refleksi (reflect). Refleksi siklus I digunakan sebagai acuan I, digunakan sebagai acuan untuk rencana tidak lanjut pembelajaran selanjutnya. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah PTK yang diperoleh dari model Kemmis dan MC Taggart.⁵¹⁷

Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas



⁷Arikunoto, *Perencanaan Pembelajaran*, (Surakarta: Citra Pustaka, 2006), h. 16.

Penelitian ini direncanakan selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pelaksanaan tindakan kelas ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus I pada penelitian ini menggunakan tindakan metode bermain peran dimana hal ini anak yang akan dikelompokkan secara langsung. Berdasarkan tindakan pada siklus I dilakukan perbaikan pada tindakan tersebut. Perbaikannya guru juga yang menginstruksikan bagaimana cara melakukan prosedur bermain peran yang akan dilakukan oleh anak pada siklus I yang sekaligus akan digunakan pada siklus II.

Siklus I

1. Pada tahap perencanaan, peneliti bersama guru kelas membahas teknis pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas antara lain:
 - a. Menentukan tema yang akan diajarkan sesuai dengan kurikulum.
 - b. Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH).
 - c. Mempersiapkan peralatan yang akan digunakan dalam bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
 - d. Mempersiapkan tempat untuk melakukan kegiatan bermain peran.
 - e. Membuat lembar observasi tentang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan metode bermain peran.

Pada tahap perencanaan ini guru akan mempersiapkan peralatan yang akan digunakan pada kegiatan ini yaitu alat anak dalam bermain peran. kemudian menyusun bentuk barisan anak agar dapat mudah melihat dan meniru gerakan guru (peneliti), dan memilih peran yang telah ditetapkan oleh guru, dan mempersiapkan gerakan-gerakan yang sesuai dengan perannya masing-masing,

yang akan dibawakan dalam pembelajaran. Dan melakukan pengulangan untuk gerakan-gerakan baru tersebut agar anak dapat mengingat dengan mudah disusun dengan instruksi oleh guru (penulis).

2. Tahap Pelaksanaan

Tindakan Tindakan perencanaan disusun, maka dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan tindakan. Dalam pelaksanaan tindakan peneliti yang menjadi guru, sedangkan guru ikut dilibatkan sebagai observer yang tugasnya memberikan kritik dan masukan yang berguna dalam proses selanjutnya. Kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan pembelajaran yang telah disusun dengan menonjolkan kegiatan yang ingin diterapkan yaitu metode bermain peran. Pelaksanaan setiap siklus berlangsung sebanyak dua kali pertemuan.

3. Tahap Observasi

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Dari proses pelaksanaan pengumpulan data observasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu:

- a. *participant observation* yaitu observasi dengan terlihat secara langsung misalnya dilakukan pada saat anak bermain, melakukan program kegiatan belajar, ataupun berinteraksi dengan temanya.

Observasi dengan cara terlihat langsung, ini memiliki keunggulan sendiri yaitu data yang terkumpul lebih terperinci dan pendidik dapat secara langsung memahami situasi mengapa perilaku tersebut muncul. Dalam situasi bermain, data terperinci mengenai karakter anak akan terlihat.

- b. *non participant observation* yaitu observasi tidak langsung, dimana pendidik hanya sebagai pengamat saja tanpa ada interaksi langsung. Pendidik mengamati anak dengan menggunakan petunjuk tertentu. Keunggulannya adalah waktu yang tidak banyak, namun kelemahannya adalah pemahaman akan situasi langsung kurang, sehingga data tidak secara terperinci yang terkadang hal ini juga mempengaruhi penilaian.

Dalam melakukan observasi ini ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu:

- 1) Usahakan agar anak yang sedang diobservasi tidak mengetahui kalau dirinya sedang diobservasi, karena dapat mempengaruhi munculnya perilaku yang tidak alami.
- 2) Membuat petunjuk tentang aspek-aspek yang akan diobservasi sesuai dengan tujuan awal.
- 3) Hindarkan dari sifat subjektivitas dan penafsiran yang berlebihan.⁸

Pada waktu melakukan tindakan, peneliti dibantu oleh guru melakukan pengamatan untuk mengetahui kondisi dan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan. Pengamatan juga bertujuan untuk mempermudah suatu urusan sebelum melaksanakannya dan dapat mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan yang dilakukan dengan menghasilkan perubahan yang sesuai keinginan.

⁸Khadijah, *Permasalahan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 32-33.

4. Tahap Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menganalisis dan memberikan makna terhadap data yang telah didapat dan mengambil kesimpulan dari tindakan perbaikan yang telah dilakukan hasil dari refleksi ini. Setelah siklus I dijalankan dan hasil yang diinginkan belum menunjukkan hasil yang memuaskan maka dilakukan kembali tahap-tahap di atas untuk dilakukan pada siklus II. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan setelah dilakukan dengan urutan-urutan seperti yang dilaksanakan pada siklus I.

Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan ini dilakukan untuk melihat sejauh mana kecerdasan kinestetik anak sebelum dilakukan kegiatan metode bermain peran. Pada tahap ini guru mempersiapkan pembelajaran sebelum memasuki kegiatan bermain peran, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), mempersiapkan naskah dan alat bermain peran dan memberi penjelasan sebelum memasuki kegiatan bermain. Untuk di siklus II tetap menggunakan alat yang di sesuaikan pada siklus I, dan mengikuti sesuai arahan guru agar anak menjadi tertib.

2. Tahap Pelaksanaan

Tindakan Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melaksanakan kegiatan bermain peran berupa perbaikan tindakan kelas siklus I yang telah direncanakan. Jika pada tindakan siklus I, guru memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan gerakan secara langsung, maka pada tindakan siklus II, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan tersebut

sekali lagi secara langsung tetapi peran dan gerakan yang di gunakan pada siklus I diganti untuk dilakukan pada siklus II. Pelaksanaan setiap siklus berlangsung sebanyak dua kali pertemuan.

3. Tahap Observasi

Pelaksanaan kegiatan pengamatan dilakukan oleh guru kelas dan juga peneliti, instrumen yang telah dipersiapkan meliputi pengamatan kegiatan guru (peneliti) dan kecerdasan kinestetik setiap anak.

4. Tahap Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan untuk mengetahui keunggulan dan kepintaran juga kelemahan pada proses tindakan dan sesudah tindakan. Mengkaji dan membedakan hasil antara siklus I dengan siklus II. Refleksi ini dilakukan untuk menarik kesimpulan dari hasil tindakan yang dilakukan pada siklus II, apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini maka teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan :

1. Observasi

Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas yaitu mengamati aktivitas guru kemudian aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Alat bantu digunakan pada saat meneliti, yaitu lembar observasi untuk mencegah terjadinya bias pengamatan terhadap objek yang diteliti. Alat

tersebut berupa pedoman observasi yang dapat dibentuk seperti “*checklist*” yaitu sebagai berikut:⁵²⁹

Dalam mengobservasi ada beberapa hal yang terpenting yang menjadi patokan utama pengamatan:

1. Penamatan terhadap kelas
2. Pengamatan terhadap kinerja guru
3. Pengamatan terhadap siswa:
 - a. Pengamatan hasil belajar siswa
 - b. Pengamatan terhadap sikap/afektif siswa
 - c. Pengamatan terhadap keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3.1
Lembar Observasi Aktivitas Guru

NO	Aspek yang diamati	kegiatan yang dilakukan	
		ya melakukan	tidak melakukan
1.	mempersiapkan RPPH		
2.	Menyampaikan salam sebelum pembelajaran dimulai		
3.	Memimpin doa sebelum pelajaran dimulai		
4.	Menyampaikan program pembelajaran pada hari ini		
5.	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema		
6.	Membimbing/membantu anak yang kesulitan		
7.	Melakukan pengamatan terhadap kinerja anak		
8.	Membimbing doa pada saat pembelajaran selesai		
9.	Mengamati anak setelah pembelajaran selesai dan pulang		

⁹Johni Dimiyati, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 93.

2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Penelitian ini diajukan pada wali kelas dan kepala sekolah.

3. Tes

Intrumen atau tes adalah “alat untuk mengukur kinerja atau perilaku seseorang. yaitu menggunakan alat ukur berupa serangkaian kegiatan yang diajukan kepada masing-masing subyek yang menuntun kepada penemuan tugas-tugas kognitif”.¹⁰

Tabel 3.2
Lembar Observasi Kecerdasan Kinestetik Melalui Metode Bermain Peran

No	Kemampuan	Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1.	Anak terlihat aktif	Anak belum mampu terlibat aktif	Anak mulai mampu terlibat aktif dan masih dibantu oleh gurunya	Anak sudah mampu terlibat aktif tanpa dibantu oleh gurunya	Anak sudah mampu terlibat aktif dan melibatkan temanya aktif tanpa dibantu atau disuruh guru
2.	Anak lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik	Anak belum mampu bertahan dalam kegiatan fisik	anak mulai mampu bertahan dalam kegiatan fisik dengan waktu tidak lama	anak sudah mampu lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik tanpa dibantu oleh	Anak sudah mampu lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik dibandingkan teman sebayanya

¹⁰Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2018), h. 141.

				guru	
3.	Anak menggerakkan tangan saat berbicara	Anak belum mampu menggerakkan tangan saat berbicara	anak mulai mampu menggerakkan tangan saat berbicara dan masih dibantu oleh guru	anak sudah mampu menggerakkan tangan saat berbicara tanpa dibantu oleh guru	anak sudah mampu menggerakkan tangan saat berbicara sesuai dengan apa yang ada dipikiran anak.
4.	Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik	Anak belum mampu unggul dalam kompetisi aktivitas fisik	Anak sudah mulai mampu unggul dalam kompetisi aktivitas fisik saat dibantu oleh guru	anak sudah mampu unggul dalam kompetisi aktivitas fisik tanpa dibantu oleh guru	Anak sudah mampu unggul dalam aktivitas fisik dibandingkan teman sebayanya
5.	Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebaya	Anak belum mampu memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebayanya	anak mulai mampu memiliki keseimbangan yang bagus ketika dibantu oleh guru	anak sudah mampu memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebayanya	anak sudah memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebayanya dan memiliki keseimbangan di atas rata-rata
6.	Anak suka menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya	Anak belum mampu menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya	Anak mulai mampu menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya ketika disuruh gurunya	Anak sudah mampu menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya tanpa disuruh oleh guru	Anak sudah mampu menyentuh benda-benda baru dilihatnya, dan anak memainkannya.
7.	Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya	Anak belum memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya	Anak mulai memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol ketika dibantu oleh guru	Anak sudah memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya tanpa	Anak sudah memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari sebayanya dan menunjukkannya kepada

				dibantu oleh guru	teman-temanya
--	--	--	--	-------------------	---------------

Skala Penilaian:

1 = Belum Berkembang 2 = Mulai Berkembang 3 = Berkembang Sesuai Harapan 4 = Berkembang Sangat Baik

Berdasarkan kriteria penilaian di atas diperoleh:

- a. Skor tertinggi tiap indikator adalah 4
- b. Skor terendah tiap indikator adalah 1
- c. Kriteria kecerdasan kinestetik melalui metode bermain peran keseluruhan dibuat dalam 4 kelompok, yaitu berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang.

4. Dokumentasi

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

F. Teknik Analisis Data

Analisis data ini dilakukan untuk mengetahui berhasil tidaknya metode yang digunakan Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis kualitatif dan kuantitatif, yang mana deskripsi kualitatif ini menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk mengetahui respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa.

Adapun teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Adapun tahap-tahap yang akan dilakukan yaitu: mereduksi data, menyajikan data dan menarik kesimpulan dari data-data yang diperoleh. Untuk lebih jelasnya dapat diketahui melalui penjelasan berikut:

Tekhnik Analisis Data Kualitatif
Analisis data menurut Miles & Hubberman
(Emzir, 2010):



1. Reduksi Data

Reduksi data yang dilakukan dalam proses penyederhanaan yang dilakukan melalui pemfokusan, seleksi, dan pengabtaksian data yang mentah menjadi data yang bermakna.¹¹

Pada tahap ini dilakukan untuk melihat kesalahan gerakan siswa dalam memainkan peran yang merupakan kesulitan yang dialami siswa dalam memahami alur cerita.

2. Memaparkan data

Di sini diuraikan bagaimana pelaksanaan tindakan dilakukan dalam situasi pembelajaran yang aktual. Juga diuraikan bagaimana pelaksanaan observasi yang dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan.

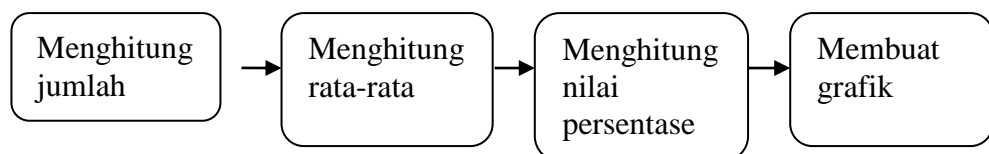
¹¹Kisyani Laksono dan Tatag Yuli Eko Siswono, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung:Remaja Rosdakarya, 2018), h. 73.

Di dalam paparan kegiatan observasi dan interpretasi diceritakan bagaimana pelaksanaan observasi yang merupakan upaya untuk merekam proses yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

3. Kesimpulan

Pengambilan kesimpulan dari sajian data yang telah terorganisasi dalam bentuk pernyataan kalimat atau formula yang singkat dan padat, tetapi mengandung pengertian yang luas. Kesimpulan yang diambil berdasarkan dari hasil tes pada pelaksanaan siklus yang telah direncanakan yang kemudian hasilnya dideskripsikan. Dari kesimpulan tersebut diketahuilah kecerdasan kinestetik terhadap siswa yang sudah tuntas dan yang belum tuntas dalam metode bermain peran.

Teknik Analisis Data Kuantitatif



G. Teknik Penjaminan Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data pada penelitian tindakan kelas ini diperlukan teknik pemeriksaan. Ada 5 kriteria tertentu yang digunakan, yaitu: Aktivitas untuk membuat lebih terpercaya (*credibility*) temuan-temuan dan interpretasi dalam penelitian ini diperoleh dengan cara :

1. Perpanjangan pengamatan

Dengan perpanjangan pengamatan ini hubungan peneliti dengan sumber data akan semakin terbentuk, semakin akrab, semakin terbuka, saling mempercayai sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan.

2. Meningkatkan ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan ketekunan, peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang ditemukan itu salah atau tidak sehingga dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati.

3. Triangulasi

Melakukan triangulasi yaitu informasi yang diperoleh dari beberapa sumber diperiksa antara data wawancara dengan data pengamatan dan sumber informasi yang diperoleh dari seorang informan.

4. Uji Coba Tes

Uji tes atau juga bisa disebut *test case* adalah suatu rancangan atau rangkaian mengenai tindakan yang dilakukan oleh *user* untuk melakukan verifikasi terhadap fitur. Uji coba test bertujuan untuk memastikan bahwa suatu sistem dapat dijalankan dengan baik sesuai kebutuhan awal serta mampu memberikan respon ketika terdapat suatu masukan yang tidak valid, digunakan sebagai perbandingan atau dengan eksplanasi saingan atau kasus negatif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskriptif Lokasi Penelitian

a. Profil Sekolah

Gambar 4.1 lokasi sekolah RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa



Penelitian ini dilaksanakan di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa yang berlokasi di Jl. Sei Blumai Hilir Dusun III Desa Dg. Kelambir Kecamatan Tanjung Morawa Provinsi Sumatera Utara. RA Al-Hafizh H. Ali berada di lokasi yang tenang dan aman. Dikatakan demikian karena sekolah ini berada di lokasi yang jauh dari pusat keramaian seperti pasar dan pusat hiburan dan tempatnya itu di samping masjid. Karena itu, anak terhindar dari polusi suara atau kebisingan saat mengikuti pembelajaran.

RA ini jauh dari kawasan industri atau pabrik sehingga anak terhindar dari polusi udara, air, limbah beracun dan potensi bahaya kesehatan lainnya. Ditinjau dari lokasinya RA Al-Hafizh H. Ali cukup strategis karena akses transportasi dapat dicapai dengan mudah yang hanya berjarak 30 meter. RA Al-Hafizh H. Ali terletak di depan jalan tetapi bukan jalan utama sehingga tidak membahayakan

bagi peserta didik saat bermain di luar kelas. Selain itu, pintu masuk dan keluar di RA Al-Hafizh H. Ali juga diberi pagar yang cukup tinggi agar anak aman dari kendaraan yang lewat.

Proses pembelajaran di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa dilaksanakan setiap hari senin sampai sabtu, yang dimulai dari pukul 08: 00 WIB dan berakhir pukul 11:00 WIB. Fasilitas yang dimiliki seperti ruang kelas yang luas, ruang kantor, kamar kecil/WC, kipas angin, Mushollah, speaker, rak buku dan lainnya. Dalam ruang kelas tersebut jumlahnya adalah 15 orang anak. Visi dan Misi Sekolah:

visi

Mencetak generasi bangsa yang Qurani, Rabbani, dan Islami

Misi

- 1) Menjadikan Al-Quran sebagai pedoman Hidup
- 2) Menumbuhkan bakat dan kemampuan anak secara aktif, inovatif, dan kreatif.
- 3) Menciptakan santri yang mampu BTQ (Baca Tulis Al-Quran)
- 4) Santri yang berakhlakul karimah memiliki wawasan keilmuan yang tinggi dan luas.

b. Struktur Organisasi RA Al-Hafiz H. Ali Tanjung Morawa

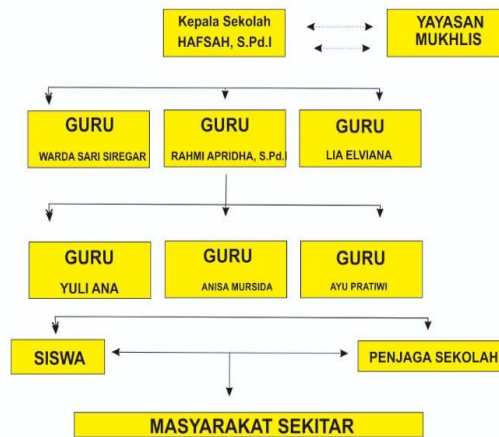
Suatu organisasi dapat dikatakan baik apabila di dalamnya telah terjadi kerja sama yang baik untuk mewujudkan organisasi bagi kepentingan bersama. Suatu kerjasama yang baik dapat terwujud melalui suatu pembagian tugas yang jelas, di bawah ini juga dibutuhkan yang penuh dedikasi. Adapun struktur organisasi dalam suatu lembaga mempunyai peranan yang sangat penting, karena

dengan adanya struktur organisasi tersebut akan diketahui tugas tanggung jawab masing-masing komponen yang terlibat komponen-komponen tersebut tersusun atas satu kesatuan yang saling menopang dan membantu satu sama lain. Adapun struktur RA Al-Hafizh H. Ali adalah sebagai berikut:

Bagan 4.1
Struktur Organisasi Sekolah

BAGAN STRUKTUR ORGANISASI SEKOLAH

Sekolah : RA. AL-HAFIZH H. ALI TG.MORAWA



c. Data Keadaan Guru

Tabel 4.1
Data Keadaan Guru

NO	NAMA GURU	UMUR	LULUSAN	UNIVERSITAS
1	RAHMI AR-RIDHA	25 Thn	S1	STAIRA
2	LIA ELVIANA	23 Thn	S1	STAIS Lubuk Pakam
3	YULIANA	22 Thn	S1	UMN
4	DESI SUNDARI	21 Thn	S1	UISU
5	AYU PRATIWI	21 Thn	S1	STMIK-TGD
6	ANISAH MURSIDA	21 Thn	Mahasiswa	UINSU
7	RICA HARYANI	28 Thn	S1	UMN

d. Data Siswa RA Al-Hafizh H. Ali

Tabel 4.2
Data Siswa Ra Al-Hafizh H. Ali

No	Kelas	Jumlah Siswa	Umur/Usia
1	STRAWBERRY	30 orang	4-5 tahun
2	APEL	15 orang	5-6 tahun
3	ANGGUR	30 orang	5-6 tahun

Tabel 4.3
Data Siswa/I Kelas Apel RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa

No	Nama Anak	Keterangan
1	Aditya Rizky Berutu	Laki-laki
2	Adzkira Khairina Idwan	Perempuan
3	Ahmad Mubaroq	Laki-laki
4	Ahmad Raihan Ardi	Laki-laki
5	Ahza Attari Khalif	Laki-laki
6	Aisah Putri	Perempuan
7	Al Badri Tampubolon	Laki-laki
8	Al Fahrís	Laki-laki
9	Alya Azzafira Br. Karo	Perempuan
10	Aqila Alya Syakira	Perempuan
11	Anggita Nur Azzahra	Perempuan
12	Aqila Virly Azzahra	Perempuan
13	Della Maulid	Laki-laki
14	Dzahwan Alfian Rizqi	Laki-laki
15	Fadil Ahmad	Laki-laki

e. Data Sarana dan Prasarana RA Al-Hafizh H. Ali

Adapun sarana dan prasarana yang dimiliki oleh RA AL-HAFIZ H. ALI yaitu:

1) Memiliki Luas

RA AL-HAFIZ H. ALI memiliki luas lahan 702 m², yang mana m² untuk bangunan sekolah RA, luas halaman bermain 200 m²

2) Meja dan Kursi

Terhadap 35 meja untuk anak-anak atau peserta didik di RA Al-hafizh H. Ali

3) Prasarana Indoor

- a) Jam dinding
- b) Kipas angin
- c) Papan Tulis
- d) Spidol

- e) Lemari
 - f) Meja
 - g) Alat Pembelajaran
 - h) Media Pembelajaran
 - i) Prasarana outdoor
- 4) Permainan anak

Seperti : perosotan, ayunan, jungk, putaran

Dari penjabaran di atas menunjukkan bahwa sarana prasarana RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa dapat dikategorikan cukup baik dalam pengembangan potensi dan kemampuan yang ada di dalam diri siswa.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak 5-6 tahun di kelas apel di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa. Anak di kelas ini berjumlah 15 orang dengan 9 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Sebagian besar anak berusia 5 tahun karena pada saat penelitian dilakukan anak sudah hampir memasuki kelompok B. Anak yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian rata-rata sudah memahami bahasa gerak tubuh.

Pada awalnya, anak mampu dalam menggerakkan tubuh berdasarkan permainan yang dilakukan. Namun dalam mengolah tubuh secara baik berdasarkan kegiatan sehari-hari yang dilakukan anak masih kesulitan.

B. Deskriptif Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pratindakan

a. Proses Pembelajaran

Proses penelitian dalam melakukan pengamatan terhadap tingkat kecerdasan kinestetik anak melalui metode bermain peran yang dilakukan sebagai langkah awal sebelum diadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi pratindakan dilakukan pada tanggal 7 Januari 2020. Dengan tema Rekreasi, sub tema tempat rekreasi pada tahap ini peneliti mengamati tingkat kecerdasan kinestetik anak di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada saat penelitian adalah:

1) Kegiatan awal

Awal dari pembelajaran guru mengarahkan masing-masing anak untuk mengumpulkan buku tabunganya bagi yang menabung, setelah itu anak-anak membaca iqra' dan buku bahasa Indonesia dengan gurunya. Kemudian bernyanyi. Selanjutnya guru mengarahkan anak untuk duduk tertib dan rapi di mejanya masing-masing. Lalu guru memimpin doa di depan kelas dengan diikuti seluruh anak yang membacakan beberapa surah seperti Al-Fatihah, Al-Ikhlas, Al-Falaq, An-Nas, dan doa belajar.

2) Kegiatan inti

Setelah selesai berdoa, guru mengajak anak untuk mendengarkan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Anak-anak diajak tanya jawab

tentang tempat rekreasi, dimana saja tempat rekreasi yang biasa di kunjungi anak. setelah itu anak diajak untuk bernyanyi sambil menirukan gerakan lagu pada hari minggu.

Setelah itu, guru melakukan diskusi dan tanya jawab, kemudian guru mengajak anak untuk mengambil majalah yang ada di dalam tas mereka beserta alat tulis dan krayonnya. Sebelumnya guru menjelaskan kepada anak-anak kegiatan anak untuk selanjutnya. Kemudian anak-anak dan guru bersama-sama membuka majalah dengan menghitung lembaran yang telah dibukanya. Maka setelah tampak lembaran yang akan ditugaskan pada anak. guru mengajaknya menebalkan kata “Rekreasi” yang ada di majalah dan mewarnai gambar pohon dan bunga tersebut dengan warna kesukaanya menggunakan krayon miliknya. Setelah kegiatan ini selesai anak-anak beristirahat dan diajak untuk mencuci tangan dengan bersih, lalu duduk di karpet membentuk lingkaran, membaca doa makan, kemudian membuka bekal yang dibawa dari rumahnya.

3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dalam pembelajaran diisi dengan menyanyikan lagu anak, membaca doa sehari-hari dan berdiskusi kembali tentang apa yang telah dipelajari di hari tersebut. Kemudian guru mengajak anak untuk menjawab pertanyaan berdasarkan apa yang telah dipelajari. Dan siapa yang bisa menjawab, maka boleh pulang dan salam pada gurunya.

b. Hasil observasi kecerdasan kinestetik anak pratindakan

Hasil observasi kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA AL-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa yang dilakukan pada tanggal 7 Januari 2020

dengan menggunakan instrumen lembar observasi *checklist* disajikan dalam tabel di bawah ini.

c. Hasil Pra-tindakan

Berdasarkan perolehan data tersebut, peneliti bersama guru kelas menemukan beberapa permasalahan yang kemudian dijadikan oleh peneliti sebagai bahan refleksi untuk menemukan perencanaan dalam pembelajaran pada siklus I. Beberapa permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- 1) Anak terlihat aktif, tangan dan kaki pada anak masih belum optimal, terlihat pada saat anak melakukan gerakanya masih agak bingung bagaimana tangan yang kanan digerakkan dengan kaki kiri juga di hentakkan.
- 2) Anak lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik juga masih jauh dari kata optimal, karena kurangnya latihan untuk melatih dan mengingat gerakan yang disertai dengan peran wajah bersama-sama dilakukan dengan nyanyian.
- 3) Anak menggerakkan tangan saat berbicara belum optimal, terlihat pada ekspresi dan gerakan tangan anak yang masih ragu-ragu dan kurang percaya diri.
- 4) Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik belum optimal, karena masih banyak anak yang belum mau untuk mendengarkan perkataan gurunya agar tertib dalam bermain.
- 5) Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebaya belum optimal, anak belum bisa secara baik untuk meniru gerakan, terlebih gerakan yang baru bagi anak.

- 6) Anak suka menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya belum optimal, di lihat dari ketika guru membawa kan alat-alat yang baru anak hanya melihatnya.
- 7) Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya belum optimal, karena belum adanya latihan dalam menirukan gerakan sesuai peran yang telah di pilih.

Hal ini dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Pra - Siklus Siswa RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa

No	Nama Siswa	PRA SIKLUS							Skor Nilai	Ket
		Item Indikator								
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	Aditya Rizky Berutu	4 (BS B)	4 (BS B)	4 (BS B)	2 (MB)	4 (BS B)	2 (MB)	3 (BS H)	71	Tuntas
2.	Adzkira Khairina Idwan	4 (BS B)	3 (BS H)	2 (MB)	2 (MB)	4 (BS B)	4 (BS B)	3 (BS H)	71	Tuntas
3.	Ahmad Mubaroq	1 (BB)	3 (BS H)	2 (MB)	1 (BB)	1 (BB)	2 (MB)	3 (BS H)	29	Belum tuntas
4.	Ahmad Raihan Ardi	1 (BB)	2 (MB)	1 (BB)	3 (BS H)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BS H)	29	Belum tuntas
5.	Ahza Attari Khaif	1 (BB)	3 (BS H)	2 (MB)	2 (MB)	1 (BB)	1 (BB)	1 (BB)	14	Belum tuntas
6.	Aisah Putri	2 (MB)	3 (BS H)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	1 (BB)	1 (BB)	14	Belum Tuntas
7.	Al Badri Tampubolon	2 (MB)	3 (BS H)	4 (BS B)	1 (BB)	1 (BB)	1 (BB)	2 (MB)	29	Belum tuntas
8.	Al Fahris	2 (MB)	3 (BS H)	2 (MB)	3 (BS H)	1 (BB)	1 (BB)	3 (BS H)	29	Belum Tuntas
9.	Alya Azzahira Br. Karo	3 (BS H)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	1 (BB)	1 (BB)	1 (BB)	14	Belum tuntas
10.	Aqila Alya Syakira	1 (BB)	2 (MB)	3 (BS H)	3 (BS H)	2 (MB)	2 (MB)	1 (BB)	29	Belum tuntas
11.	Anggita Nur Azzahira	2 (MB)	3 (BS H)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	1 (BB)	1 (BB)	14	BelumTuntas
12.	Aqila Virly	3	3	2	3	1	2	3	57	Belum

	Azzahra	(BS H)	(BS H)	(MB)	(BS H)	(BB)	(MB)	(BS H)		tuntas
13.	Della Maulid	3 (BS H)	4 (BS B)	2 (MB)	4 (BS B)	2 (MB)	3 (BS H)	3 (BS H)	71	tuntas
14.	Dzahwan Alfian Rizqi	3 (BS H)	4 (BS B)	2 (MB)	3 (BS H)	2 (MB)	3 (BS H)	3 (BS H)	71	Tuntas
15.	Fadil Ahmad	1 (BB)	1 (BB)	3 (BS H)	2 (MB)	1 (BB)	2 (MB)	3 (BS H)	29	Belum tuntas

Keterangan Indikator :

1. Anak terlihat aktif
2. Anak lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik
3. Anak menggerakkan tangan saat berbicara
4. Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik
5. Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebayanya
6. Anak suka menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya
7. Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya

Tabel 4. 5
Deskriptif Hasil *Pra-Tindakan* siswa RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa

No	Ketuntasan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa	Pe resentase Ketuntasan
1.	Tuntas (Berkembang Sesuai Harapan)	284	18,93	4	27%
2.	Belum Tuntas (Belum Berkembang)	287	19,13	11	73%
Jumlah		571	38.06	15	100%

Dari hasil *pra tindakan* yang peneliti lakukan, dari 15 orang siswa ditemukan hanya 4 orang siswa yang persentasenya sebesar 27% dengan jumlah nilai rata-ratanya sebesar 18,93 dinyatakan “Tuntas”. Sedangkan 11 orang siswa yang persentasenya sebesar 73% dengan jumlah nilai rata-rata 19.13 dinyatakan “Belum Tuntas”.

2. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus I

a. Perencanaan siklus I

Sebelum melakukan tindakan siklus I, penulis telah menyusun perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan, antara lain:

- 1) Penulis bersama guru merencanakan dan menyusun RPPH yang akan dijadikan pedoman dalam metode bermain peran. Penulis menggunakan metode bermain peran tanpa alat peraga sebanyak dua kali pertemuan dengan judul, berlibur bersama keluarga, kebakaran hutan.
- 2) Mempersiapkan metode bermain peran yang akan disampaikan kepada anak.
- 3) Penulis mengkondisikan kelas membagi peran anak. Dimana penulis sebagai pemandu dan guru kelas sebagai pendamping dan observasi.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi penilaian anak tentang metode bermain peran yang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
- 5) Mempersiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi.

b. Pelaksanaan siklus I

Berdasarkan hasil pra siklus yang dilakukan penulis, maka diperoleh hasil bahwa kecerdasan kinestetik anak mulai berkembang, dari itu peneliti ini dilanjutkan ke siklus I yang dilakukan 2 kali pertemuan. Berikut ini deskripsi proses pelaksanaan tindakan pada siklus I. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 10 februari 2020. Pukul 07:30 saat bel berbunyi seluruh anak-anak berbaris di depan kelas, mereka senam dan sambil bernyanyi setelah selesai berbaris di lapangan seluruh anak masuk ke kelasnya masing-masing.

- 1) Kegiatan awal, sebelum melakukan pembelajaran penulis mengajak membaca surah pendek, bernanyi, dan membaca doa belajar. Penulis menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada kegiatan metode bermain peran. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan kegiatan metode bermain peran adalah sebagai berikut:
 - a) Penulis mengkondisikan anak untuk duduk yang rapi.
 - b) Penulis memberitahu judul cerita yang akan di perankan yaitu berlibur bersama keluarga.
 - c) Penulis memperkenalkan tokoh dalam cerita
 - d) Penulis memulai bercerita dan selama kegiatan metode bermain peran penulis harus aktif berkomunikasi dengan anak untuk membuat suasana menjadi hidup. Anak-anak bermain peran dan sambil menanyakan siapa anak umi dalam peran ini, anak-anak pun sangat tidak sabar mengajak penulis untuk segera melakukan peran lainnya.
- 2) Kegiatan inti, setelah kegiatan metode bermain peran selesai lanjut masuk kegiatan inti. Pada kegiatan ini anak menggunting pola alam, mengurutkan gambar menjadi tempat rekreasi, menulis kata “rekreasi”
- 3) Kegiatan penutup, pada kegiatan penutu ini penulis menanyakan kepada anak-anak apakah mereka menyukai atau tidak perannya masing-masing, dengan bimbingan guru dan penlis ada beberapa orang anak yang maju kedepan untuk mengulang kembali peran yang telah disampaikan oleh penulis, untuk mengetahui ingatan dan pemahaman anak terhadap peranan yang telah diajarkan guru. guru juga mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada hari ini.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari senin 11 februari 2020, pertemuan ini dilakukan mulai pukul 07 : 30 bel berbunyi seluruh anak berbaris di depan kelas, mereka senam dan sambil bernyanyi setelah selesai berbaris di lapangan seluruh anak masuk ke dalam kelasnya masing-masing.

- 1) Kegiatan awal, sebelum melakukan pembelajaran penulis akan mengajak anak membaca surah pendek, bernanyi, dan membaca doa belajar. Penulis menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada kegiatan metode bermain peran. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan kegiatan metode bermain peran adalah sebagai berikut:
 - a) Penulis mengkondisikan anak untuk duduk yang rapi
 - b) Penulis memberitahu judul skenario yang akan diperankan yaitu kebakaran hutan
 - c) Penulis akan memperkenalkan tokoh dalam cerita
 - d) Anak memulai bermain peran dan selama bermain peran penulis aktif membuat suasana menjadi hidup. Penulis kembali menanyakan kepada anak apakah mereka masih ingat dengan peran yang sudah dilakukan beberapa hari lalu. Hari ini anak-anak lebih antusias melakukannya karena mereka sudah tidak malu untuk mengeluarkan ekspresinya yang riang dan ceria. Setelah skenario berakhir anak-anak pun mendapat arahan dari guru untuk menirukah tokoh dalam cerita tersebut.
- 2) Kegiatan inti, setelah kegiatan metode bermain peran selesai lanjut kepada kegiatan inti. Pada kegiatan inti ini anak mengisi pola tomat, menghubungkan nama dengan tulisan “Brokoli, Wortel, Tomat, Cabai”.

3) Kegiatan penutup, pada kegiatan penutup ini penulis menanyakan kepada anak-anak apakah mereka menyukai atau tidak cerita dan peranya. Dengan bimbingan guru dan penulis ada beberapa orang anak yang maju kedepan untuk mengulang kembali peran yang telah di diceritakan dalam skenario, untuk mengetahui ingatan dan pemahaman anak terhadap peran yang di ceritakan dalam skenario. Guru juga mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada hari ini.

c. Observasi (pengamatan)

1) Guru

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti diobservasi oleh guru kelas apple dan mengisi lembar observasi guru yang telah disiapkan. Adapun hasil keterangan observasi tersebut dapat dilihat melalui tabel dibawah ini :

Tabel 4.6.
Lembar pengamatan (Observasi) Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus I

NO	Aspek Pengamatan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Memulai Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memotivasi siswa untuk melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran 	✓	
2.	Mengelola Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyampaikan bahan 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melaksanakan metode pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah bermain peran 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan alat/media pengajaran 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi kesempatan siswa untuk aktif 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi penguatan 	✓	

3.	Mengorganisasikan waktu, siswa dan sumber belajar		✓
	▪ Mengatur penggunaan waktu		
	▪ Mengorganisasikan siswa	✓	
4.	Melaksanakan penilaian proses dan hasil		✓
	▪ Melaksanakan penilaian selama pembelajaran		
5.	▪ Melaksanakan penilaian akhir pada akhir pembelajaran	✓	
	Mengakhiri Pembelajaran		
	▪ Menyimpulkan pelajaran	✓	
	▪ Memberikan tindak lanjut	✓	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa pada saat peneliti memulai pembelajaran pada item menyampaikan tujuan pembelajaran pelaksanaannya telah dilaksanakan peneliti. Kemudian pada item memotivasi siswa untuk melibakan diri dalam kegiatan pembelajaran juga telah dilaksanakan. Hal ini dapat dilihat pada tanda ceklis “Ya” pada lembar pengamatan (observasi).

Selanjutnya pada saat peneliti mengelola pembelajaran pada item menyampaikan bahan pelaksanaannya telah dilaksanakan, selanjutnya pada item melaksanakan model pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah model *pair ceck* telah dilaksanakan juga, kemudian pada penggunaan alat/media pengajaran telah telah dilaksanakan juga, selanjutnyapada item memberi kesempatan siswa untuk aktif dan memberi penguatan pada saat belajar, peneliti melaksanakan hal tersebut. Semua ini dapat dilihat di lembar pengamatan (observasi) yang telah diberi tanda ceklis pada kolom “ya”.

Kemudian dalam mengorganisasikan waktu, peneliti tidak melaksanakannya, karena pada lembar pengamatan (observasi) terlihat adanya

tanda ceklis pada kolom “Tidak”. Selanjutnya dalam mengorganisasikan siswa serta mengatur dan memanfaatkan sumber belajar, peneliti telah melaksanainya, ini terlihat pada lembar pengamatan yang dilakukan observator (guru kelas apel Al-Hafizh H. Ali) memberikan tanda ceklis “Ya” pada lembar pengamatan (observasi). Dengan demikian peneliti telah melaksanakan hal tersebut.

Selanjutnya dalam melaksanakan penilaian proses hasil belajar pada item melaksanakan penilaian selama pembelajaran, peneliti tidak melaksanakan. Kemudian pada item melaksanakan penilaian akhir pada akhir pembelajaran, peneliti telah melaksanakan yaitu hasil dari *pos tes* siklus I yang telah diberikan. Kemudian pada saat mengakhiri pembelajaran peneliti menyimpulkan pembelajaran dan memberi tindak lanjut untuk pembelajaran berikutnya.

2) Siswa

Pada kegiatan siswa, menurut lembar pengamatan observasi yang diamati oleh guru kelas apple pada pelaksanaan siklus I, yaitu dibawah ini :

Proses pembelajaran siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan mengalami beberapa kendala. Awalnya anak sangat antusias saat mengetahui akan dilaksanakannya metode bermain peran. Tetapi saat dilakukannya metode bermain peran pertama kalinya masih banyak anak yang asik dengan mainannya, ada yang ribut, dan ada juga anak yang menjaili temanya. Penulis harus membuat anak tenang dengan berbagai ekspresi dan tepuk diam, mengalihkan pandangan anak agar fokus kedepan. Dalam pelaksanaan metode bermain peran tersebut ada sebagian anak yang tidak mendengarkan, tidak memperhatikan, ada yang mengganggu teman-temanya, ada yang serius mendengarkan dan ada pula anak yang tertawa-tawa.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan metode bermain peran pada awal siklus I, sebagian anak tidak bisa mengulang kembali peran seperti yang dilakukan penulis di depan kelas. Sebagian anak yang terlihat malu-malu saat di suruh mengekspresikan tokoh yang ada dalam cerita tersebut, dan ada pula yang terlalu aktif sehingga ia maju sendiri kedepan tanpa harus di suruh gurunya.

Indikator yang diteliti yaitu Anak terlihat aktif, Anak lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik, Anak menggerakkan tangan saat berbicara, Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik, Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebaya, Anak suka menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya, Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya. Terlihat pada siklus I ini bahwa anak sudah mengalami peningkatan dari awal pelaksanaan kegiatan. Anak yang awalnya benar-benar malu sudah mulai berani maju ke depan, anak yang tadinya sulit untuk menggerakkan tangan saat berbicara dan memiliki kompetensi fisik kini sudah mulai mau menggerakkan dan mengekspresikan sesuai cerita. Dan anak yang tadinya kurang aktif kini sudah mulai aktif dan mau menyentuh benda-benda yang telah disediakan oleh penulis dan mulai terfokus dengan metode bermain peran yang telah disampaikan oleh peneliti dan guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik anak setelah menggunakan metode bermain peran. Hasil observasi siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

Tabel 4.7
Hasil Siklus I Siswa RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa

Nama Siswa	SIKLUS I							Skor Nilai	Ket
	Item Indikator								
	1	2	3	4	5	6	7		
Aditya Rizky Berutu	4 (BSB)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	3 (BSH)	86	Tuntas
Adzkira Khairina Idwan	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	86	Tuntas
Ahmad Mubaroq	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	71	Tuntas
Ahmad Raihan Ardi	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	57	Belum Tuntas
Ahza Attari Khaif	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	4 (BSB)	71	Tuntas
Aisah Putri	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	14	Belum Tuntas
Al Badri Tampubolon	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	71	Tuntas
Al Fahriss	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	29	Belum Tuntas
Alya Azzahira Br. Karo	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	42	Belum tuntas
Aqila Alya Syakira	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	29	Belum tuntas
Anggita Nur Azzahira	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (BSH)	2 (BSH)	2 (BSH)	29	Belum tuntas
Aqila Virly Azzahra	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	57	Belum tuntas
Della Maulid	2 (MB)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	86	Tuntas
Dzahwan Alfian Rizqi	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	71	Tuntas
Fadil Ahmad	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	71	Tuntas

Tabel 4. 8
Deskriptif Hasil Siklus I Siswa RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa

No	Ketuntasan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan
1	Tuntas (Berkembang Sesuai Harapan)	613	68.11	8	53%
2	Belum Tuntas (Belum Berkembang)	257	36.71	7	47%
Jumlah		870	58	15	100%

Dari hasil *siklus I* yang peneliti lakukan, dari 15 orang siswa ditemukan 8 orang siswa yang persentasenya sebesar 53% dengan jumlah nilai rata-ratanya sebesar 68.11 dinyatakan “Tuntas”. Sedangkan 7 orang siswa yang persentasenya sebesar 47% dengan jumlah nilai rata-rata 36.71 dinyatakan “Belum Tuntas”.

Pada tabel, 4.7 di atas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria berkembang sangat baik tidak ada, sedangkan anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 8 orang anak, anak yang memperoleh kriteria belum berkembang tidak ada.

Pada gambar 4.8 maka dapat diketahui bahwa kecerdasan kinestetik anak mencapai BSB (Berkembang Sangat Baik) tidak ada, dan yang mencapai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dengan jumlah anak 8 orang, sedangkan kategori BB (Belum Berkembang) tidak ada. Dari diagram di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik anak masih dalam kategori berkembang sesuai harapan, masih belum mencapai target dalam penelitian ini atau dalam kategori berkembang sangat baik.

Peningkatan kecerdasan kinestetik anak pada Siklus I tersebut sesuai dengan observasi aktivitas penulis yaitu dalam keberlangsungan penelitian Siklus I penulis menyiapkan metode bermain peran dalam proses pembelajaran yang membuat anak semakin antusias saat melaksanakan metode bermain peran. Namun pada siklus I anak masih terdapat malu-malu dalam melakukan gerakan dan mengekspresikan tokoh dalam skenario tersebut yang dibuat oleh penulis. Dan masih ada yang terlihat mengganggu temanya, sehingga diperlukan perbaikan pada Siklus II agar kecerdasan kinestetik anak rata-rata mencapai kategori berkembang sangat baik.

d. Refleksi

Langkah selanjutnya dalam penelitian tindakan kelas adalah refleksi. Refleksi ini dilakukan oleh penulis dan guru setelah siklus I selesai. Penulis dan guru melakukan analisis terhadap proses pembelajaran dan peningkatan kecerdasan kinestetik anak. Analisis ini dilakukan oleh kepala sekolah, guru kelas dan penulis dengan cara berdiskusi, mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilalui, serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada. Selain itu, kepala sekolah, guru dan peneliti juga berpedoman pada hasil observasi peningkatan kecerdasan kinestetik. Berdasarkan data tabel yang diperoleh, kecerdasan kinestetik pada Siklus I menunjukkan adanya peningkatan setelah dilakukan tindakan. Namun peningkatan kecerdasan kinestetik anak belum mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan 80%. Hal tersebut dikarenakan dalam pelaksanaan Siklus I ditemui beberapa kekurangan yaitu anak belum mampu mempertahankan diri dalam bermain peran, anak belum mampu menggerakkan tangan sesuai alur skenario, anak belum mampu ikut serta berperan dan menjelaskan gerakan,

mengekspresikan karakter toko, anak masih malu-malu, dan anak masih mengganggu temannya.

Sehingga perlu dilakukanya perbaikan pada Siklus II untuk mencapai hal yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II:

- 1) Guru menstimulasi anak agar terangsang kecerdasan kinestetik anak dalam melaksakan metode bermain peran.
 - 2) Pada Siklus II guru memberikan motivasi kepada anak dengan cara memberikan *reward* berupa *sticher* gambar binatang sebanyak mungkin kepada anak yang dapat melakukan peran dan mengulang kembali di depan kelas.
3. Deskripsi Hasil dan Pelaksanaan Penelitian Siklus II
- a. Perencanaan tindakan
 - 1) Penulis bersama dengan guru merencanakan dan menyusun RPPH yang akan dijadikan pedoman dalam metode bermain peran. Penulis menggunakan metode bermain peran tanpa alat peraga selama dua kali pertemuan dengan judul bertamasya ke kebun
 - 2) Mempersiapkan media yang akan digunakan yaitu gambar strowberry, wortel, piring dan keranjang yang dibuat dari bahan origami
 - 3) Penulis mengkondisikan kelas menjadi bentuk lingkaran. Dimana penulis sebagai pembaca skenario dan guru kelas sebagai pendamping dan observasi.

- 4) Mempersiapkan lembar observasi penilaian anak tentang metode bermain peran yang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
- 5) Mempersiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi
- 6) Menyiapkan *reward* untuk anak.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus II penulis berkolaborasi dengan guru untuk mengamati dan menilai kegiatan yang akan dilakukan. Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari selasa tanggal 3 maret 2020, pukul 07:30 bel berbunyi seluruh anak-anak berbaris di halaman, mereka senam dan sambil bernanyi setelah selesai berbaris di lapangan seluruh anak masuk ke kelasnya masing-masing.

- 1) Kegiatan awal, sebelum melakukan pembelajaran penulis mengajak anak membaca surah pendek, bernanyi, dan membaca doa belajar. Penulis menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada kegiatan metode bermain peran. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan metode bermain peran adalah sebagai berikut:
 - a) Penulis mengkondisikan anak
 - b) Penulis memberitahu skenario yang akan diperankan yaitu kepantai bersama keluarga
 - c) Penuli memperkenalkan tokoh dalam cerita
 - d) Penulis memulai bermain peran dan selama kegiatan metode bermain peran penulis akan aktif berkomunikasi dengan anak untuk membuat suasana menjadi hidup. Penulis akan kembali menanyakan kepada anak apakah mereka masih minat dengan peran yang sudah dilakukan

beberapa hari lalu. Sebelum melakukan metode bermain peran peneliti memberi stimulus berupa motivasi dan *reward* diakhir metode bermain peran. Diakhir metode bermain peran pada pertemuan pertama Siklus II ini masih sedikit sticker bintang yang di berikan kepada anak karena anak masih ada yang terlihat malu-malu walaupun ia sudah mulai maju kedepan. Tetapi sudah menjadi awal peningkatan bagus untuk anak.

- 2) Kegiatan inti, setelah kegiatan metode bermain peran selesai lanjut masuk kegiatan inti. Pada kegiatan inti anak menyusun puzzle gambar matahari, menulis kata “matahari”, hapus abur pola matahari.
- 3) Kegiatan penutup, pada kegiatan penutup ini penulis menanyakan kepada anak apakah mereka menyukai atau tidak peran yang telah ditirukan oleh anak, dengan bimbingan guru dan penulis ada beberapa orang anak yang maju kedepan untuk mengulang kembali peran yang telah ditirukan oleh anak, dan beberapa anak meminta ingin mengulang peran tersebut dengan ekspresi tokoh dalam skenario tersebut. Akhir pertemuan penulis dan guru melaksanakan evaluasi terhadap hasil kegiatan untuk merencanakan pertemuan selanjutnya.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu tanggal 4 Maret 2020, pukul 07: 30 bel berbunyi seluruh anak berbaris di halaman, mereka senam sambil bernyanyi setelah selesai berbaris di lapangan seluruh anak masuk ke kelasnya masing-masing.

- 1) Kegiatan awal, sebelum melakukan pembelajaran penulis mengajak membaca surah pendek, bernanyi, dan membaca doa belajar. Penulis menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada kegiatan metode bermain

peran. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan kegiatan metode bermain peran sebagai berikut:

- a) Penulis mengkomdisikan anak untuk duduk yang rapi.
- b) Penulis memberitahu skenario yang akan diperankan yaitu kebun binatang
- c) Penulis memperkenalkan tokoh dalam cerita
- d) Penulis memulai bercerita dan selama kegiatan metode bermain peran penulis aktif berkomunikasi dengan anak untuk membuat suasana menjadi hidup. Hari ini

Hal ini dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Hasil Siklus II Siswa RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa

Nama Siswa	SIKLUS II							Skor Nilai	Ket
	Item Indikator								
	1	2	3	4	5	6	7		
Aditya Rizky Berutu	4 (BSB)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	100	Tuntas
Adzkira Khairina Idwan	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	4 (BSB)	4 (BSB)	100	Tuntas
Ahmad Mubaroq	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	86	Tuntas
Ahmad Raihan Ardi	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	86	Tuntas
Ahza Attari Khaif	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	4 (BSB)	86	Tuntas
Aisah Putri	2 (MB)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	42	Belum Tuntas
Al Badri Tampubolon	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	71	Tuntas
Al Fahriss	2 (MB)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	2 (MB)	2 (MB)	3 (BSH)	42	Belum Tuntas

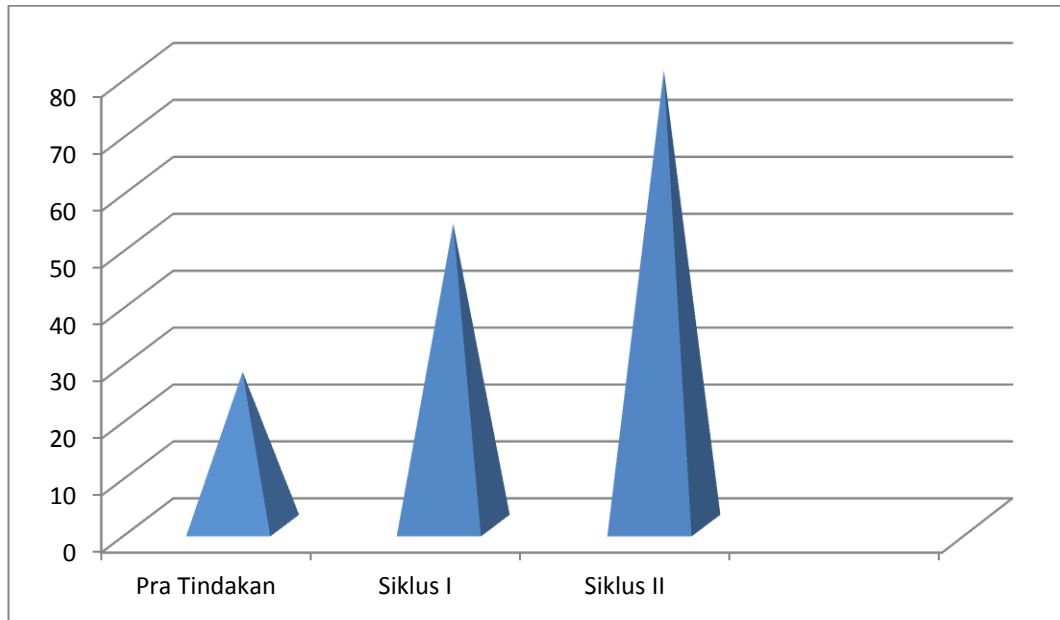
Alya Azzahira Br. Karo	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (MB)	2 (MB)	4 (BSB)	71	Tuntas
Aqila Alya Syakira	4 (BSB)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	2 (MB)	71	Tuntas
Anggita Nur Azzahira	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	2 (BSH)	3 (BSH)	2 (BSH)	57	Belum tuntas
Aqila Virly Azzahra	4 (BSB)	3 (BSH)	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	86	Tuntas
Della Maulid	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	100	Tuntas
Dzahwan Alfian Rizqi	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	3 (BSH)	4 (BSB)	4 (BSB)	3 (BSH)	100	Tuntas
Fadil Ahmad	2 (MB)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	3 (BSH)	4 (BSB)	86	Tuntas

Tabel 4. 10
Deskriptif Hasil Siklus I Siswa RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa

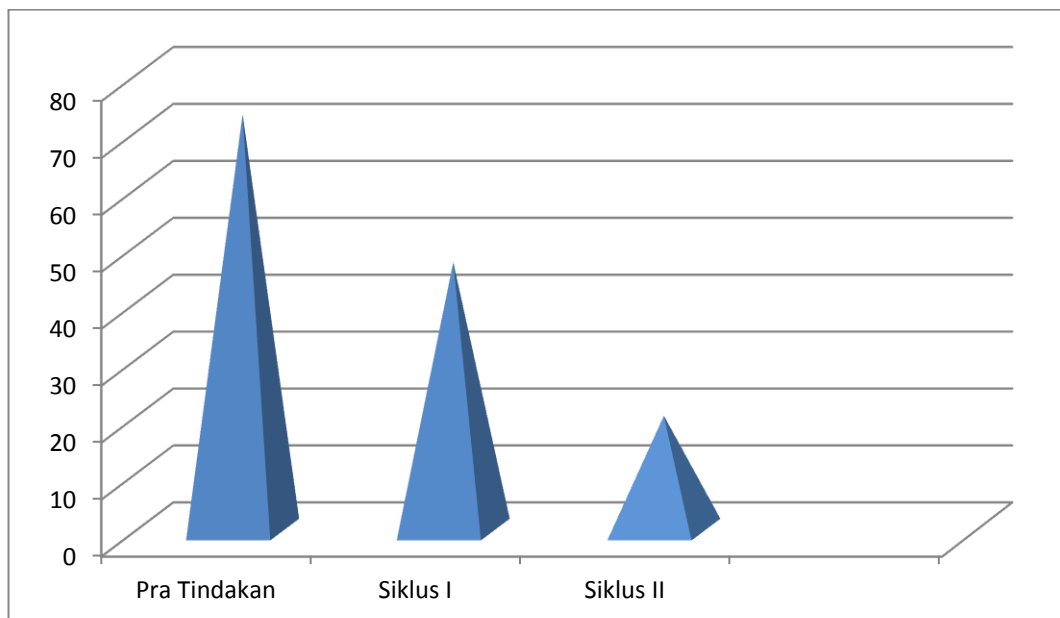
No	Ketuntasan	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa	Pe resentase Ketuntasan
4.	Tuntas (Berkembang Sesuai Harapan)	1.043	87	12	80%
5.	Belum Tuntas (Belum Berkembang)	141	47	3	20%
Jumlah		870	58	15	100%

Dari hasil *siklus II* yang peneliti lakukan, dari 15 orang siswa ditemukan 12 orang siswa yang persentasenya sebesar 80% dengan jumlah nilai rata-ratanya sebesar 87 dinyatakan “Tuntas”. Sedangkan 3 orang siswa yang persentasenya sebesar 20% dengan jumlah nilai rata-rata 47 dinyatakan “Belum Tuntas”.

Untuk lebih jelasnya lagi, dari hasil tes awal (*Pra Tindakan*) kemudian pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I dan siklus II yang menggunakan metode bermain peran ini dapat dilihat melalui diagram piramid berikut ini:



Gambar 1 : Diagram Piramid Persentase Siswa Yang Tuntas Kecerdasan Kinestetik *Pra Tindakan*, Siklus I Dan Siklus II



Gambar 2 : Diagram Piramid Persentase Siswa Yang Belum Tuntas atau Belum Berkembang Kecerdasan Kinestetik *Pre Tes*, Siklus I dan Siklus II

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Proses belajar mengajar yang dilakukan guru diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Kemampuan guru dalam merancang proses pembelajaran yang menyenangkan, mengadakan evaluasi yang sesuai dengan materi yang telah disampaikan sangat diperlukan.

Bermain peran di sekolah RA/PAUD sangat penting untuk dipelajari karena pelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan agar siswa menguasai pengetahuan, fakta, konsep, prinsip, proses penemuan serta memiliki sikap ilmiah, yang akan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari diri dan alam sekitar. Untuk peningkatan hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik, khususnya pada mata pelajaran IPA maka guru menggunakan model *pair check* (pasangan mengecek) dalam menyampaikan materi. Penggunaan model ini digunakan untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa sehingga proses pembelajaran aktif dan tercapai hasil belajar yang diharapkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kegiatan *pre-tes* diketahui bahwa 13 siswa dapat dinyatakan “Tuntas” atau 41,93% siswa dinyatakan “Tuntas” dalam belajar dan perolehan nilai rata-ratanya sebesar 34,86. Selanjutnya siswa yang dinyatakan masih “Belum Tuntas” yaitu sebanyak 18 siswa atau 58,07% siswa dengan perolehan rata-rata sebesar 30,4.

Kemudian dari hasil *pos-tes* siklus I dapat diketahui bahwa 20 atau 64,52% siswa dapat dinyatakan “Tuntas” dalam belajar dan nilai rata-rata siswa yang tuntas adalah sebesar 54,48. Selanjutnya jumlah siswa yang dinyatakan “Belum Tuntas” adalah sebanyak 11 siswa atau 35,48% dan perolehan nilai rata-rata siswa yang “Belum Tuntas” adalah sebesar 21,74.

Kemudian dari hasil *pos-tes* siklus II dapat diketahui juga bahwa 28 siswa atau 90,32% siswa dinyatakan “Tuntas” dalam belajar dan nilai rata-rata siswa yang tuntas adalah sebesar 81,03. Selanjutnya jumlah siswa yang dinyatakan “Belum Tuntas” adalah sebanyak 3 siswa atau 9,68% dan perolehan nilai rata-ratanya adalah 6,87.

Dengan demikian, perancangan, dan penerapan proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dengan menerapkan model *pair check* memiliki dampak pada peningkatkan hasil belajar siswa yang diharapkan yaitu hasil belajar siswa setelah dilaksanakannya tindakan dapat menurunkan tingkat siswa yang tidak tuntas dalam belajar. Hasil akhir dari pelaksanaan penelitian berdasarkan tingkat keberhasilan siswa dalam belajar yang ditetapkan dalam persen dinyatakan sangat tinggi yaaitu mencapai 90, 32% dengan nilai rata-rata sebesar 80,03.

Hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas diharapkan akan memberi dampak bagi guru bidang studi khususnya dan guru-guru lain pada umumnya dalam merancang dan menerapkan proses pembelajaran yang meyenangkan. Satu strategi ataupun metode pembelajaran memang tidak dirancang untuk semua jenis materi ajar, maka kecakapan guru dalam memilih model, starategi ataupun metode pembelajaran sesuai diharapkan dapat lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang disajikan dalam BAB IV dapat diambil kesimpulan:

1. Hasil kemampuan siswa pada kecerdasan kinestetik di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa sebelum menerapkan metode bermain peran dapat dilihat dari hasil tes awal (*pra tindakan*) yang dilaksanakan peneliti, yang menyatakan bahwa 11 orang siswa dinyatakan “Belum Tuntas” atau 73% siswa dinyatakan “Belum Tuntas” dalam belajar, sedangkan 4 orang siswa dinyatakan “Tuntas” atau 27% siswa dinyatakan “Tuntas” dalam belajar. Dengan demikian, dari 15 orang jumlah siswa dalam satu kelas, yang tuntas dalam belajar < (lebih sedikit) dari pada jumlah siswa yang belum tuntas. Oleh sebab itu peneliti melaksanakan penelitian di kelas apel Al-Hafizh H. Ali dengan menggunakan metode bermain peran.
2. Metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kecerdasan kinestetik anak 5-6 tahun di RA Al-hafizh H. Ali Hal ini dapat dilihat berdasarkan dari tes hasil belajar dalam penelitian ini, yang menunjukkan bahwa tes hasil belajar pada pos-tes siklus I ke tes hasil belajar pada pos tes siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar siswa. dari hasil tes belajar inilah menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam belajar mengalami peningkatan dalam belajarnya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pos-tes pada siklus I dan siklus II yang menunjukkan bahwa:

- a. Dari 15 orang siswa, berdasarkan hasil pos-tes pada siklus I dapat diketahui bahwa 8 orang siswa dinyatakan “Belum Tuntas” atau 53% siswa dinyatakan “Belum Tuntas” dalam belajar, dan 7 orang siswa dinyatakan “Tuntas” atau 47% siswa dinyatakan “Tuntas” dalam belajar.
 - b. Kemudian dari hasil pos-tes siklus II dapat diketahui juga bahwa 3 orang siswa dinyatakan “Belum Tuntas” atau 20% siswa dinyatakan “Belum Tuntas” dalam belajar, dan 12 orang siswa dinyatakan “Tuntas” atau 80% siswa dinyatakan “Tuntas” dalam belajar.
3. Hasil respon siswa pada kecerdasan kinestetik di RA Al-Hafizh H. Ali setelah menerapkan metode bermain peran. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil lembar pengamatan (observasi) aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II yang menunjukkan bahwa :
- a. Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, dapat diketahui bahwa 7 kategori aspek yang diamati, dapat terlihat persentase keseluruhan aspek yang diamati mencapai 47 % hal ini dinyatakan bahwa siswa masih dalam tahap “Sedang”, sedangkan dalam persentase siswa yang tidak aktif dinyatakan 53% atau “Sedang”
 - b. Kemudian dari hasil pengamatan pada siklus II dapat diketahui bahwa siswa yang aktif dalam belajar telah mencapai 80% atau kategori “Tinggi”, dan yang dinyatakan tidak aktif sebesar 20% atau “Rendah”.

B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah disajikan pada BAB IV maka disarankan :

1. Bagi guru bidang studi hendaknya memperhatikan kemampuan kinestetik siswa dalam memahami metode bermain peran terutama pada saat mengajarkannya di dalam kelas.
2. Agar setiap guru sekolah RA/PAUD tidak hanya menguasai materi pelajaran, akan tetapi juga dapat memiliki model, strategi atau metode mengajar yang sesuai dengan masing-masing tema pelajaran khususnya kecerdasan kinestetik.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, Arrofa. 2019. *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal Serta pengembanganya*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Aji, Sugeng Fitri. 2019. *Nalar Pendidikan Islam Kritis Transformatif Abad 21*. Jawa Tengah: Mangku Bumi Media.
- Al-Hafiz. 2011. *Mushaf Alquranul Karim, Surah Ghafir Ayat 67*. Raja Publishing: Jakarta.
- Aliyy, Al. 2006. *Al-Quran dan Terjemahan*. Bandung: Penerbit Diponegoro.
- Al-Maraghi, Ahmad Musthafa. 1996. *Tafsir Al-Maraghi 21*. Jakarta: Toha Putra Semarang.
- Arikunoto. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Surakarta: Citra Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Junaidi. 2017. *Metode Pendidikan Rasulullah*. Medan: Perdana Publishing
- At-Tirmidzi. 1998. *Sunan At-Tirmidzi*. Beirut, Dar al-Arab al-Islami, Juz 4.
- Denok Dwi Anggraini. 2015. *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola (Penelitian Tindakan Di Kelompok A Tk Al Muhajirin Malang Jawa Timur, Tahun 2015)*. Pascasarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini: Universitas Negeri Jakarta, PAUD Trunojoyo. Volume 2, Nomor 1.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Fadillah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hafiz, Abdul. 1997. *Mendidik Anak Bersama Rasulullah*. Bandung: al-Bayan.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hanafi, M. Zakaria. 2019. *Implementasi Metode Sentra dalam Pengembangan Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.

- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana.
- Jasmine, Julia. 2012. *Metode Mengajar Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Khadijah. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Khadijah. 2015. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. 2015. *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing
- Khadijah. 2016. *Pengembangan kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Pengembangannya)*. Medan: Perdana Publishing.
- Khadijah. 2017. *Permasalahan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Lucy, Bunda. 2016. *Tes Minat dan Bakat Anak*. Jakarta: Penebar Swadaya Group.
- Marhiyanto, Bambang. tanpa tahun, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Penerbit: Victory Inti Cipta.
- Mariyana, Rita, dkk. *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakaryahal.
- Muqowim, dkk. 2018. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intelligences*. Jawa Tengah: Mangku Bumi.
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD (Dalam Perpektif Islam)*. Yogyakarta: Laksana.
- Najati, Muhammad Usman. 2004. *Jiwa dalam Pandangan Para Filosof Muslim*. Bandung: Pustaka Hidayah.
- Nasution, Wahyudin Nur. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.
- Permendiknas No. 58. 2009. *tentang Standar PAUD*. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Rafli, Zainal. 2015. *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Rahyubi, Heri. 2016. *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Majalengka: Nusa Media.

- Salim, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas (Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah)*. Medan: Perdana Publishing.
- Salim, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.
- Sanjaya, Wina, dkk. 2017. *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta: Kencana.
- Santrock, Jhon W. 2004. *Psikologi Pendidikan (Edisi Kedua)*. Jakarta: Kencana.
- Sihab, Muhammad Paris. 2004. *Al-Jumatul 'Ali Al-Qur'an dan Terjemahan*. Jakarta: J-Art.
- Sit, Masganti. 2015. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Soenarjo. 1985. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Intermas.
- Solikhin, Muhammad. 2012. *di Balik 7 Hari Islam*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Suhardjono. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Citra Pustaka.
- Sujiono, 2009. Yuliani Nurani *Konsep Dasar Pendidikan Dasar Anak Usia Dini*.
- Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suparno, Paul. 2004. *Teori Inteligensi Ganda (Cara Menerapkan Teori Multiple Intelligences Howard Gardner)*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suryadi, Arsip. 2018. *Menggagas Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Remaja Rosdakarya
- Suryana, Dadan. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- Undang Undang Sistem Pendidikan Nasional. 2005. *SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003*. Yogyakarta: Darma Bakti.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Zainal Rafli. 2015. *Ninuk Lustyantie, Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Zubaedi. 2017. *Strategi Taktis Pendidikan Karakter (Untuk PAUD dan Sekolah)*. Depok: Rajagrafindo Persada.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Penulis

Nama : HALIMATUSSA'DIAH SIMANUNGKALIT

Nim : 0308161012

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Tempat/Tanggal Lahir : Sitahuis, 18 September 1998

Alamat : Desa Panaggahan Kec. Sorkam, Kab. Tapanuli Tengah

Nama Orang Tua

Ayah : Saimun Simanungkalit

Ibu : Mariana Sihombing

Alamat : Desa Pananggahan Kec. Sorkam, Kab. Tapanuli

Tengah

Riwayat Pendidikan

Tamatan MIN Pahieme, Kecamatan Sorkam Barat, Kab, Tapanuli Tengah

Tamatan MTs. Alwasliyah Sorkam, Kec. Sorkam, Kab. Tapanuli Tengah

Tamatan MAN Sorkam, Kec. Sorkam, Kab. Tapanuli Tengah

Lampiran 1

INDIKATOR KECERDASAN KINESTETIK



Lampiran 2

INSTRUMEN KECERDASAN KINESTETIK

No	Kemampuan	Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
1.	Anak terlihat aktif	Anak belum mampu terlibat aktif	Anak mulai mampu terlibat aktif dan masih dibantu oleh gurunya	Anak sudah mampu terlibat aktif tanpa dibantu oleh gurunya	Anak sudah mampu terlibat aktif dan melibatkan temanya aktif tanpa dibantu atau disuruh guru
2.	Anak lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik	Anak belum mampu bertahan dalam kegiatan fisik	anak mulai mampu bertahan dalam kegiatan fisik dengan waktu tidak lama	anak sudah mampu lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik tanpa dibantu oleh guru	Anak sudah mampu lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik dibandingkan teman sebayanya
3.	Anak menggerakkan tangan saat berbicara	Anak belum mampu menggerakkan tangan saat berbicara	anak mulai mampu menggerakkan tangan saat berbicara dan masih dibantu oleh guru	anak sudah mampu menggerakkan tangan saat berbicara tanpa dibantu oleh guru	anak sudah mampu menggerakkan tangan saat berbicara sesuai dengan apa yang ada dipikiran anak.
4.	Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik	Anak belum mampu unggul dalam kompetisi aktivitas fisik	Anak sudah mulai mampu unggul dalam kompetisi aktivitas fisik saat dibantu oleh guru	anak sudah mampu unggul dalam kompetisi aktivitas fisik tanpa dibantu oleh guru	Anak sudah mampu unggul dalam aktivitas fisik dibandingkan teman sebayanya
5.	Anak memiliki keseimbangan yang bagus	Anak belum mampu memiliki	anak mulai mampu memiliki keseimbangan	anak sudah mampu memiliki keseimbangan	anak sudah memiliki keseimbangan yang bagus

	dari teman sebayanya	keseimbangan yang bagus dari teman sebayanya	an yang bagus ketika dibantu oleh guru	n yang bagus dari teman sebayanya	dari teman sebayanya dan memiliki keseimbangan diatas rata-rata
6.	Anak suka menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya	Anak belum mampu menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya	Anak mulai mampu menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya ketika disuruh gurunya	Anak sudah mampu menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya tanpa disuruh oleh guru	Anak sudah mampu menyentuh benda-benda baru dilihatnya, dan anak memainkannya .
7.	Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya	Anak belum memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya	Anak mulai memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol ketika dibantu oleh guru	Anak sudah memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya tanpa dibantu oleh guru	Anak sudah memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari sebayanya dan menunjukkan kepada teman-temanya

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI KECERDASAN KINESTETIK

PETUNJUK PENGISIAN OBSERVASI

1. Bacalah pernyataan dengan seksama.
2. Beri tanda ceklis (√) pada jawaban yang cocok dengan pernyataan tersebut.
3. Akhirnya atas bantuan dan partisipasi guru saya ucapkan banyak terimakasih.

No	Kemampuan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak terlihat aktif				
2.	Anak lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik				
3.	Anak menggerakkan tangan saat berbicara				
4.	Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik				
5.	Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebaya				
6.	Anak suka menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya				
7.	Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya				

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELOMPOK RA AL-HAFIZH H. ALI TANJUNG MORAWA

Kelompok/Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema/Subtema	: tanaman / tanaman buah
Tema Spesifik	: semangka
Hari/Tanggal	: Selasa/7 Januari 2020

KD dan Indikator yang dicapai:

NAM 3.1 mengenal kegiatan beribadah sehari-hari

- 3.1- Terbiasa mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar (sikap)
- 4.1- Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.1- Mengucapkan surah pendek, surah An-Nas.

SOSEM 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

- 2.5- Terbiasa berani tampil di depan guru dan teman-temannya (sosem)
- 2.5- Berani mengemukakan pendapat menyebutkan nama-nama tanaman yang ada dalam kartu

KOGNITIF 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, wana, ukuran, pola, sifat, suara, fungsi, tekstur dan ciri-cirinya)

- 3.6- menyebutkan bentuk dan ciri tanaman tersebut
- 3.6- menyebutkan fungsi tanaman tersebut

FISIK MOTORIK 4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.

- 4.3- Berlari 5-10 m di halaman sekolah
- 4.3- Melompati tali

BAHASA 3.10 Memahami bahasa reseptip (menyimak dan membaca)

3.10- Menceritakan kembali tentang kegiatan permainan yang dilakukan

SENI 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

3.15- Anak dapat bernyanyi sesuai tema

Tujuan Pembelajaran :

1. Anak dapat memiliki perilaku sikap jujur
2. Anak dapat berdoa sebelum melakukan pekerjaan
3. Anak dapat bercakap-cakap tentang kegiatan “tanaman (buah semangka)”
4. Anak dapat Memfungsikan anggota tubuh dengan melakukan Anak bermain mewarnai, mencocok dan menempel gambar, bermain peran dan bermain bisik berantai
5. Anak dapat Menyanyikan lagu tepuk jari
6. Anak dapat Mengenali warna gambar buah semangka dan mampu menghitungnya

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM, 1.1)
2. Anak senang melakukan kegiatan bersama teman (sosem KD, 2.10)
3. Anak menyebutkan ciri-ciri (tekstur, bagian-bagian dan warna) dan manfaat buah semangka kog (KD(3.8,4.8)
4. Anak menyanyi lagu “watermelon” (Seni, KD, 3.154.15)
5. Anak mewarnai, mencocok dan menempel gambar (FM, KD, 3.3, 4.6)

6. Anak bermain peran (kog, KD, 2.3)
7. Anak membuat pola ABCD-ABCD (kog, KD, 3.6-4.6)
8. Anak bermain bisik berantai (BHS, KD, 3.10. 4.10)

Metode Pembelajaran :

1. Metode eksperimen
2. Metode demonstrasi
3. Tanya jawab
4. bercerita

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Menyalam guru sebelum masuk
2. Mengucapkan salam kepada guru
3. SOP pendidikan makan
4. SOP sikat gigi, wudhu
5. SOP sholat dzuhur berjama'ah SOP tilawati
6. SOP kedatangan dan kepulangan

Sumber Belajar :

1. Manusia (guru)
2. Bahan
3. Lingkungan
4. Alat dan perlengkapan

Alat dan Bahan:

Gambar semangka, krayon, gambar semangka yang diacak, lem kertas, buah semangka, pepaya, mangga, tusuk sate.

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Bernyanyi (5 MENIT) <i>Tepuk satu jari</i> <i>Tepuk dua jari</i> <i>Tepuk tiga jari</i> <i>Tepuk empat jari</i> <i>Tepuk lima jari</i> <i>Berbunyi semua</i> <i>Marilah kita berdoa bersama</i> 3. Berdoa bersama (10 MENIT) 4. Memberi gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan (bermain peran,) (10 MENIT) 5. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main (SOP) (15 MENIT) 6. Menjelaskan rangkaian waktu (SOP) (10 menit) 7. Mengelola anak untuk keberhasilan hubungan sosial (SOP) (10 MENIT) 8. Merancang dan menerapkan urutan transisi main (SOP)
<p>KegiatanInti (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mewarnai, menocok dan menempel gambar semangka (FM, KD, 3.3,4.3) <ol style="list-style-type: none"> a. Anak mengamati gambar semangka b. Anak mewarnai gambar semangka c. Anak mencocok gambar semangka yang sudah diwarnai d. Anak menempel gambar semangka yang sudah dicocok pada buku mereka 2. Bermain peran <ol style="list-style-type: none"> a. Anak bermain peran b. Anak berperan sebagai penjual dan pembeli 3. Membuat pola sate semangka, pepaya, mangga) <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menyediakan buah semangka, pepaya, mangga yang telah dipotong dan tusuk sate) b. Guru menjelaskan cara membuat sate buah 4. Kegiatan pengaman: bermain menyusun huruf menjadi kata “semangka”
<p>Istirahatdanmakan (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. SOP cuci tangan 2. SOP Makan Bersama (15 menit) 3. SOP toileting (15 menit) 4. SOP main diluar
<p>Penutup (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain bisik berantai 2. Diskusi tentang kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari 3. Pendidik memberi salam

	<ol style="list-style-type: none">4. Pendidik memberi pesan pada anak (melalui janji pulang sekolah dan berpesan masuk dihari berikutnya)5. Pendidik mengantar/memastikan anak sampai pada orang tua/keluarga6. Pendidik membereskan dan membersihkan ruangan

Mengetahui,
Kepala RA Al-Hafidz H. Ali
TanjungMorawa

Selasa, 7 Januari 2020
Guru Kelas

(Hafsah, S.Pd. I)

(Anisah Mursida)

Lampiran 5

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KELOMPOK RA AL-HAFIZH H. ALI TANJUNG MORAWA**

Kelompok/Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema/Subtema	: Rekreasi / Tempat Rekreasi
Tema Spesifik	: Kebun Binatang
Hari/Tanggal	: Senin/10 Februari 2020

KD dan Indikator yang dicapai:

NAM 3.1 mengenal kegiatan beribadah sehari-hari

- 3.1- Terbiasa mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar (sikap)
- 4.1- Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.1- Mengucapkan surah pendek, surah An-Nas.

SOSEM 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

- 2.5- Terbiasa berani tampil di depan guru dan teman-temannya (sosem)
- 2.5- Berani mengemukakan pendapat menyebutkan nama-nama tanaman yang ada dalam kartu

KOGNITIF 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, wana, ukuran, pola, sifat, suara, fungsi, tekstur dan ciri-cirinya)

- 3.6- menyebutkan bentuk dan ciri tanaman tersebut
- 3.6- menyebutkan fungsi tanaman tersebut

FISIK MOTORIK 4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.

- 4.3- Berlari 5-10 m di halaman sekolah
- 4.3- Melompati tali

BAHASA 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)

3.10- Menceritakan kembali tentang kegiatan permainan yang dilakukan

SENI 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

3.15- Anak dapat bernyanyi sesuai tema

Tujuan Pembelajaran :

- Agar Anak tahu bahwa dirinya adalah ciptaan Allah
- Agar anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar
- Agar Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi
- Agar Anak dapat menyebutkan nama binatang sesuai namanya , fungsi binatang untuk apa, dan cara merawat binatang dengan baik.
- Agar Anak terbiasa memberi salam
- Agar Anak terbiasa mengikuti aturan
- Agar Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning)
- Agar Anak terbiasa berlaku ramah
- Agar Anak dapat memahami carita yang dibacakan guru
- Agar Anak menyanyikan lagu “Saya mau tamasya dan nama-nama binatang ”

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

3.1-4.1 Doa sebelum dan sesudah belajar

3.4-4.4. Menyebutkan nama binatang , fungsi binatang, dan cara merawat binatang.

3.6-4.6 Pengelompokan warna (merah, biru, kuning), (catatan: materi pengelompokkan berdasarkan bentuk dan jumlah bilangan disampaikan hari berikutnya)

3.15-4.15 Lagu “Saya mau tamasya dan nama-nama binatang”

Metode Pembelajaran :

1. Demonstrasi
2. Ceramah
3. Tanya jawab
4. Bercakap-cakap
5. Pemberian tugas

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Mengucapkan salam dan berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Membaca surah-surah pendek
3. Hafal do'a harian
4. Bernyanyi asmaul husna
5. Mencuci tangan dalam SOP sebelum dan sesudah makan
6. Membaca do'a sebelum dan sesudah makan

Sumber Belajar :

1. Guru
2. Lagu "saya mau tamasya dan nama-nama binatang"
3. Gambar binatang
4. Bekal anak
5. Buku cerita
6. Buku doa-doa

Alat dan Bahan :

Polamewarna gambar binatang, Pensil, penghapus, Cat krayon

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan (60 menit)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Berbaris (10 menit) - Salam dan berdoa sebelum belajar (5 menit) - Bernyanyi (10 menit) - Hafal do'a harian (10 menit) - Mengabsensi siswa (5 menit) - Menginformasikan tentang nama-nama binatang (10 menit) - Mengenalkan aturan bermain (10 menit)
<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menyambung kata bahasa arab kebun binatang yang putus-putus <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan kepada anak bahwa kegiatan kali ini adalah menyambung kata bahasa arab kebun binatang. b. Kemudian guru memberikan lembar tugas yang

	<p>sudah disediakan yaitu bahasa arab putus dari kata kebun binatang</p> <p>c. Setelah itu guru memberikan pensil kepada anak.</p> <p>d. Sebelum anak memulainya terlebih dahulu guru mencontohkan dan anak menirunya</p> <p>2) Mewarnaipolagambarbinatang</p> <p>a. Guru menjelaskankepadaanakbahwakegiatan kali iniadalahmewarnaipolagambar binatang.</p> <p>b. Berikanpolagambarbinatang yang masihkosong</p> <p>c. Kemudiananakmewarnaipolagambarbinatang tersebut.</p> <p>d. Setelahanak-anakselesaimewarnaipola gambar binatang, guru menanyakankepadaanakwarnaapakah yang terdapatdalamgambarbinatang tersebut.</p> <p>3) Menuliskan kata " Kebun Binatang"</p> <p>a. Guru menjelaskankepadaanakbahwakegiatan kali iniadalahmenuliskan kata " Kebun Binatang"dan guru berceritamengenaimanfaatbinatang untuk tubuh.</p> <p>b. Berikankertasselembar yang sudahterdapat di dalamnya kata " Kebun Binatang"anaktinggalmeniruapa yang sudah di contohkan</p> <p>c. Guru menjelaskanhurufapa yang pertamapada kata " Kebun Binatang"</p> <p>d. Sembarianakmenulis kata " Kebun Binatang", guru membimbinganakhuruf-hurufapakah yang terdapatdalam kata " Kebun Binatang"tersebut.</p>
Istirahat (30 enit)	<ul style="list-style-type: none"> - Mencucitangan - Berdoasebelummakandanminum(5 menit) - Makan dan minum menggunakan tangan kanan (15 menit) - Menggosok gigi (5 menit) - Bermain (5 menit)
Penutup 10.00-10.30 (30 enit)	<ul style="list-style-type: none"> - Menanyakan perasaan selama hari ini (5 menit) - Anakmenceritakankembalikegiatan main yang dilakukannya (10 menit) - Menginformasikan kegiatan untuk hari esok (10 menit) - Berdoa setelah belajar (5 menit)

Mengetahui,
Kepala RA Al-Hafizh H. Ali
Tanjung Morawa

Rabu, 10 Februari 2020
Guru Kelas

(Hafsah M.Ag)

(Anisah Mursida)

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELOMPOK RA AL-HAFIZH H. ALI TANJUNG MORAWA

Kelompok/Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema/Subtema	: Rekreasi / Tempat Rekreasi
Tema Spesifik	: taman kota
Hari/Tanggal	: Selasa, 11 Februari 2020

KD dan Indikator yang dicapai:

NAM 3.1 mengenal kegiatan beribadah sehari-hari

- 3.1- Terbiasa mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar (sikap)
- 4.1- Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.1- Mengucapkan surah pendek, surah An-Nas.

SOSEM 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

- 2.5- Terbiasa berani tampil di depan guru dan teman-temannya (sosem)
- 2.5- Berani mengemukakan pendapat menyebutkan nama-nama tanaman yang ada dalam kartu

KOGNITIF 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, wana, ukuran, pola, sifat, suara, fungsi, tekstur dan ciri-cirinya)

- 3.6- menyebutkan bentuk dan ciri tanaman tersebut
- 3.6- menyebutkan fungsi tanaman tersebut

FISIK MOTORIK 4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.

- 4.3- Berlari 5-10 m di halaman sekolah

4.3- Melompati tali

BAHASA 3.10 Memahami bahasa reseptip (menyimak dan membaca)

3.10- Menceritakan kembali tentang kegiatan permainan yang dilakukan

SENI 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

3.15- Anak dapat bernyanyi sesuai tema

Tujuan Pembelajaran :

1. Agar Anak tahu bahwa dirinya adalah ciptaan Allah
2. Agar anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar
3. Agar Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi
4. Agar Anak dapat menyebutkan nama binatang sesuai namanya , fungsi binatang untuk apa, dan cara merawat binatang dengan baik.
5. Agar Anak terbiasa memberi salam
6. Agar Anak terbiasa mengikuti aturan
7. Agar Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning)
8. Agar Anak terbiasa berlaku ramah
9. Agar Anak dapat memahami carita yang dibacakan guru
10. Agar Anak menyanyikan lagu “Saya mau tamasya dan nama-nama binatang ”

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

1. Mensyukuri ciptaan tuhan
2. Kelestarian lingkungan
3. Menjaga kesehatan
4. Sabar menunggu giliran
5. Mau berbagi dengan teman
6. Do'a sebelum bepergian
7. Membuang sampah pada tempatnya
8. Mencari jejak

9. Tempat-tempat rekreasi
10. Suku kata awal sama

Metode Pembelajaran:

1. Demonstrasi
2. Ceramah
3. Tanya jawab
4. Bercakap-cakap
5. Pemberian tugas

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Mengucapkan salam dan berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Membaca surah-surah pendek
3. Hafal dan berdoa harian
4. Bernyanyi asmaul husna
5. Mencuci tangan dalam SOP sebelum dan sesudah makan
6. Membaca doa sebelum dan sesudah makan

Sumber Belajar :

1. Guru
2. Lagu "saya mau tamasya dan nama-nama binatang"
3. Gambar binatang
4. Bekal anak
5. Buku cerita
6. Buku doa-doa

Alat dan Bahan :

1. Gambar
2. Pensil
3. Kertas
4. Krayon

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan (60 enit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris (10 menit) 2. Salam danberdoasebelumbelajar(5 menit) 3. Bernyanyi (10 menit) 4. Hafalandoaharian (10 menit) 5. Mengabsensiswa (5 menit) 6. Berdiskusi tentang tempat-tempat rekreasi (10 menit) 7. Mengenalkan aturan yang digunakan dalam bermain (10 menit)
<p>Kegiatan Inti (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi tanda perbuatan baik dan buruk di tempat rekreasi (membuang sampah pada tempatnya) (15 menit) 2. Mencari jejak menuju taman kota (15 menit) 3. Melengkapi huruf di bawah gambar taman kota (15 menit) 4. Menggambar bebas taman kota (15 meni)
<p>Istirahat (30 enit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencucitangan 2. Berdoasebelummakandanminum(5 menit) 3. Makan dan minum menggunakan tangan kanan (15 menit) 4. Menggosok gigi (5 menit) 5. Bermain (5 menit)
<p>Penutup 10.00-10.30 (30 enit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan selama hari ini (5 menit) 2. Anakmenceritakankembali kegiatan main yang dilakukannya (10 menit) 3. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok (10 menit) 4. Berdoa setelah belajar (5 menit)

Mengetahui,
Kepala RA Al-Hafizh H. Ali
Tanjung Morawa

Rabu, 11 februari 2020
Guru Kelas

(Hafsah M.Ag)

(Anisah Mursida)

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

KELOMPOK RA AL-HAFIZH H. ALI TANJUNG MORAWA

Kelompok/Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema/Subtema	: Rekreasi / perlengkapan rekreasi
Tema Sfesifik	: tas
Hari/Tanggal	: Selasa/ 3 Maret 2020

KD dan Indikator yang dicapai:

NAM 3.1 mengenal kegiatan beribadah sehari-hari

- 3.1- Terbiasa mengucap do'a sebelum dan sesudah belajar (sikap)
- 4.1- Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.1- Mengucapkan surah pendek, surah An-Nas.

SOSEM 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

- 2.5- Terbiasa berani tampil di depan guru dan teman-temannya (sosem)
- 2.5- Berani mengemukakan pendapat menyebutkan nama-nama tanaman yang ada dalam kartu

KOGNITIF 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, wana, ukuran, pola, sifat, suara, fungsi, tekstur dan ciri-cirinya)

- 3.6- menyebutkan bentuk dan ciri tanaman tersebut
- 3.6- menyebutkan fungsi tanaman tersebut

FISIK MOTORIK 4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.

- 4.3- Berlari 5-10 m di halaman sekolah

4.3- Melompati tali

BAHASA 3.10 Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)

3.10- Menceritakan kembali tentang kegiatan permainan yang dilakukan

SENI 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

3.15- Anak dapat bernyanyi sesuai tema

Tujuan Pembelajaran :

1. Agar Anak tahu bahwa dirinya adalah ciptaan Allah
2. Agar anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar
3. Agar Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi
4. Agar Anak dapat menyebutkan nama binatang sesuai namanya , fungsi binatang untuk apa, dan cara merawat binatang dengan baik.
5. Agar Anak terbiasa memberi salam
6. Agar Anak terbiasa mengikuti aturan
7. Agar Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning)
8. Agar Anak terbiasa berlaku ramah
9. Agar Anak dapat memahami carita yang dibacakan guru
10. Agar Anak menyanyikan lagu “Saya mau tamasya dan nama-nama binatang ”

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

- 3.1-4.1 Doa sebelum dan sesudah belajar
- 3.4-4.4. Menyebutkan nama binatang , fungsi binatang, dan cara merawat binatang.
- 3.6-4.6 Pengelompokan warna (merah, biru, kuning), (catatan: materi pengelompokkan berdasarkan bentuk dan jumlah bilangan disampaikan hari berikutnya)
- 3.15-4.15 Lagu “Saya mau tamasya dan nama-nama binatang”

Metode Pembelajaran :

1. Demonstrasi
2. Ceramah
3. Tanya jawab
4. Bercakap-cakap
5. Pemberian tugas

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Mengucapkan salam dan berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Membaca surah-surah pendek
3. Hafal dan berdoa harian
4. Bernyanyi asmaulhusna
5. Mencuci tangan dalam SOP sebelum dan sesudah makan
6. Membaca doa sebelum dan sesudah makan

Sumber Belajar :

1. Guru
2. Lagu "saya mau tamasya dan nama-nama binatang"
3. Gambar binatang
4. Bekal anak
5. Buku cerita
6. Buku doa-doa

Alat dan Bahan :

1. Kertas
2. Pensil
3. Gambar
4. Pola botol minum

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan 1. enit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris (10 menit) 2. Salam danberdoasebelumbelajar(5 menit) 3. Bernyanyi (10 menit) 4. Hafalandoaharian (10 menit) 5. Mengabsensiswa (5 menit) 6. Berjalan membungkuk membawa beban di pundak (10 menit) 7. Mengenalkan aturan bermain (10 menit)
<p>Kegiatan Inti (60 enit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat anyaman tas (15 menit) 2. Bercerita tentang pengalaman (15 menit) 3. Bermain puzzle (makanan sehat (10 menit) 4. Membedakan sikap tertib dan tidak tertib di tempat rekreasi
<p>Istirahat (30 enit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencucitangan 2. Berdoasebelummakandanminum(5 menit) 3. Makan dan minum menggunakan tangan kanan (15 menit) 4. Menggosok gigi (5 menit) 5. Bermain (5 menit)
<p>Penutup 10.00-10.30 (30 enit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan selama hari ini (5 menit) 2. Anakmenceritakankembali kegiatan main yang dilakukannya (10 menit) 3. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok (10 menit) 4. Berdoa setelah belajar (5 menit)

Mengetahui,
Kepala RA Al-Hafizh H. Ali
Tanjung Morawa

Selasa, 3 Maret 2020
Guru Kelas

(Hafsah M.Ag)

(Anisah Mursida)

Lampiran 8

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
KELOMPOK RA AL-HAFIZH H. ALI TANJUNG MORAWA**

Kelompok/Usia	: B (5-6 Tahun)
Tema/Subtema	: Rekreasi / perlengkapan rekreasi
Tema Spesifik	: makanan, minuman, obat-obatan
Hari/Tanggal	: Rabu/ 4 Maret 2020

KD dan Indikator yang dicapai:

NAM 3.1 mengenal kegiatan beribadah sehari-hari

- 3.1- Terbiasa mengucapkan do'a sebelum dan sesudah belajar (sikap)
- 4.1- Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
- 4.1- Mengucapkan surah pendek, surah An-Nas.

SOSEM 2.5 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

- 2.5- Terbiasa berani tampil di depan guru dan teman-temannya (sosem)
- 2.5- Berani mengemukakan pendapat menyebutkan nama-nama tanaman yang ada dalam kartu

KOGNITIF 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, bentuk, wana, ukuran, pola, sifat, suara, fungsi, tekstur dan ciri-cirinya)

- 3.6- menyebutkan bentuk dan ciri tanaman tersebut
- 3.6- menyebutkan fungsi tanaman tersebut

FISIK MOTORIK 4.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar dan motorik halus.

- 4.3- Berlari 5-10 m di halaman sekolah
- 4.3- Melompati tali

BAHASA 3.10 Memahami bahasa reseptip (menyimak dan membaca)

3.10- Menceritakan kembali tentang kegiatan permainan yang dilakukan

SENI 4.15 Menunjukkan karya dan aktifitas seni dengan menggunakan berbagai media

3.15- Anak dapat bernyanyi sesuai tema

Tujuan Pembelajaran :

1. Agar Anak tahu bahwa dirinya adalah ciptaan Allah
2. Agar anak terbiasa berdoa sebelum dan sesudah belajar
3. Agar Anak terbiasa mencuci tangan dan menggosok gigi
4. Agar Anak dapat menyebutkan nama binatang sesuai namanya , fungsi binatang untuk apa, dan cara merawat binatang dengan baik.
5. Agar Anak terbiasa memberi salam
6. Agar Anak terbiasa mengikuti aturan
7. Agar Anak dapat mengelompokkan berdasarkan warna (merah, biru, kuning)
8. Agar Anak terbiasa berlaku ramah
9. Agar Anak dapat memahami carita yang dibacakan guru
10. Agar Anak menyanyikan lagu “Saya mau tamasya dan nama-nama binatang ”

Materi Dalam Kegiatan /Indikator :

- 3.1-4.1 Doa sebelum dan sesudah belajar
- 3.4-4.4. Menyebutkan nama binatang , fungsi binatang, dan cara merawat binatang.
- 3.6-4.6 Pengelompokan warna (merah, biru, kuning), (catatan: materi pengelompokkan berdasarkan bentuk dan jumlah bilangan disampaikan hari berikutnya)
- 3.15-4.15 Lagu “Saya mau tamasya dan nama-nama binatang”

Metode Pembelajaran :

1. Demonstrasi

2. Ceramah
3. Tanya jawab
4. Bercakap-cakap
5. Pemberian tugas

Materi yang Masuk dalam Pembiasaan:

1. Mengucapkan salam dan berdoa sebelum dan sesudah belajar
2. Membaca surah-surah pendek
3. Hafal doa harian
4. Bernyanyi asmaul husna
5. Mencuci tangan dalam SOP sebelum dan sesudah makan
6. Membaca doa sebelum dan sesudah makan

Sumber Belajar :

1. Guru
2. Lagu "saya mau tamasya dan nama-nama binatang"
3. Gambar binatang
4. Bekal anak
5. Buku cerita
6. Buku doa-doa

Alat dan Bahan :

1. Kertas
2. Pensil
3. Gambar
4. Pola botol minum

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pembukaan (60 enit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbaris (10 menit) 2. Salam danberdoasebelumbelajar(5 menit) 3. Bernyanyi (10 menit) 4. Hafalandoaharian (10 menit) 5. Mengabsensiswa (5 menit) 6. Menginformasikan tentang nama-nama binatang (10 menit) 7. Mengenalkan aturan bermain (10 menit)
<p>Kegiatan Inti (60 enit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelompokkan gambar bekal untuk rekreasi (15 menit) 2. Melipat bentuk tempat makan (15 menit) 3. Bermain peran (makanan sehat (30 menit)
<p>Istirahat (30 enit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencucitangan 2. Berdoasebelummakandanminum(5 menit) 3. Makan dan minum menggunakan tangan kanan (15 menit) 4. Menggosok gigi (5 menit) 5. Bermain (5 menit)
<p>Penutup 10.00-10.30 (30 enit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menanyakan perasaan selama hari ini (5 menit) 2. Anakmenceritakankembalikegiatan main yang dilakukannya (10 menit) 3. Menginformasikan kegiatan untuk hari esok (10 menit) 4. Berdoa setelah belajar (5 menit)

Mengetahui,
Kepala RA Al-Hafizh H. Ali
Tanjung Morawa

Rabu, 4 Maret 2020
Guru Kelas

(Hafsah M.Ag)

(Anisah Mursida)

Lampiran 9

SKENARIO

(BERLIBUR DENGAN PELENGKAPAN MAKANAN KESUKAAN)

- a. Tujuan umum
 - 1) Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan kinestetik
 - 2) Senang dan mau menghargai sesama
- b. Tujuan khusus
 - 1) Setelah anak senang bermain peran anak akan menciptakan dialog dan memainkan bahan yang telah disediakan
- c. Bahan: skenario dan buah-buahan, keranjang, tempat minum, piring yang telah disediakan dari bahan origami
- d. Langkah-langkah:
 - 1) Membaca cerita untuk anak
 - 2) Ajak anak untuk memilih benda yang disukai dan telah disediakan
 - 3) Bantu anak untuk menyimak cerita secara berkelompok
- e. Mengamati perkembangan:

Apakah anak mampu bermain peran melalui alat yang telah disediakan?
- f. Tindak lanjut:
 - 1) Mengajak anak melakukan kegiatan pantonim

Pada suatu hari yang cerah di RA Al-Hafizh H. Ali Tanjung Morawa sedang melakukan kegiatan bermain peran. Bermain kali ini bermain peran tentang perlengkapan rekreasi.

Sebelum kegiatan bermain peran dimulai, anak diberikan penjelasan perlengkapan saat bepergian, dan bagaimana sikap seorang saat berada di tempat

rekreasi. Kemudian anak dijelaskan bagaimana cara berkomunikasi antara teman-temannya. Kemudian anak dibagi alat dan bahan berupa mainan berbentuk sayuran, buah-buahan yang akan dibawa. Dan anak yang akan bermain adalah anak kelas apple yang berjumlah 15 orang kemudian dibagi dalam 2 kelompok yang diberi nama kelompok matahari dan bulan.

Lampiran 10

Lembar Pengamatan (Observasi) Aktivitas Mengajar Guru Pada Siklus I

NO	Aspek Pengamatan	Keterangan	
		Ya	Tidak
6.	Memulai Pembelajaran		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyampaikan tujuan pembelajaran ▪ Memotivasi siswa untuk melibatkan diri dalam kegiatan pembelajaran 	✓	
7.	Mengelola Pembelajaran	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyampaikan bahan ▪ Melaksanakan metode pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah bermain peran 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menggunakan alat/media pengajaran 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi kesempatan siswa untuk aktif 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberi penguatan 	✓	
8.	Mengorganisasikan waktu, siswa dan sumber belajar	√	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengatur penggunaan waktu ▪ Mengorganisasikan siswa 	✓	
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengatur dan memanfaatkan sumber belajar 	✓	
9.	Melaksanakan penilaian proses dan hasil		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melaksanakan penilaian selama pembelajaran ▪ Melaksanakan penilaian akhir pada akhir pembelajaran 	√	
10.	Mengakhiri Pembelajaran		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menyimpulkan pelajaran ▪ Memberikan tindak lanjut 	✓	

Lampiran 11

Daftar Nama Siswa RA Al-Hafizh H. Ali

No	Nama Anak	Keterangan
1	Aditya Rizky Berutu	Laki-laki
2	Adzkira Khairina Idwan	Perempuan
3	Ahmad Mubaroq	Laki-laki
4	Ahmad Raihan Ardi	Laki-laki
5	Ahza Attari Khalif	Laki-laki
6	Aisah Putri	Perempuan
7	Al Badri Tampubolon	Laki-laki
8	Al Fahriss	Laki-laki
9	Alya Azzafira Br. Karo	Perempuan
10	Aqila Alya Syakira	Perempuan
11	Anggita Nur Azzahra	Perempuan
12	Aqila Virly Azzahra	Perempuan
13	Della Maulid	Laki-laki
14	Dzahwan Alfian Rizqi	Laki-laki
15	Fadil Ahmad	Laki-laki

SIKLUS I



Guru Memulai Pembelajaran Dengan Berdo'a Dan Guru Menjelaskan Materi (Praktek)



Siswa Mendengarkan Skenario Yang Diceritakan Oleh Guru



Bermain Peran Rekreasi

SIKLUS II



Alat Dan Bahan



Hasil Keranjang



Hasil Keranjang Dan Buah



Bermain Peran Dengan Kebutuhan



Anak Memainkan Peranan Masing Masing



Anak Berperan Sebagai Pembagi Dari Perlengkapan Rekreasi



Anak Aktif Dalam Bermain Peran



Bermain Peran Dengan Alat Dan



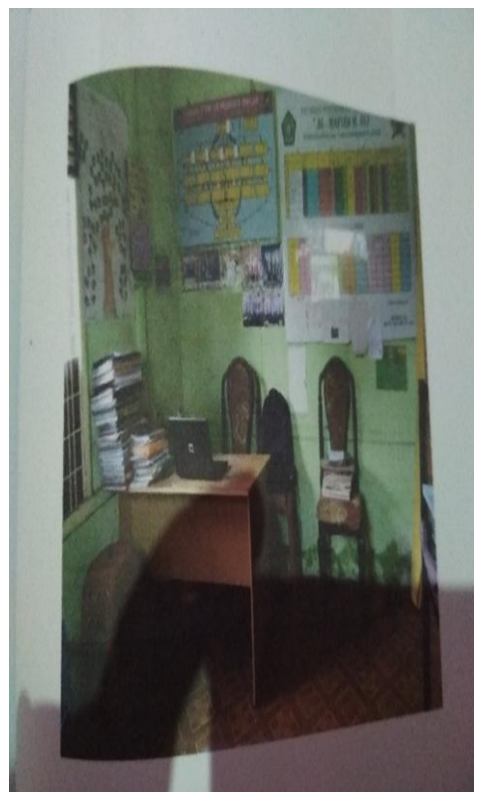
Depan Sekolah



Samping Sekolah



Visi Dan Misi Sekolah



Ruang Kepala Sekolah

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Identitas Penulis

Nama : HALIMATUSSA'DIAH SIMANUNGKALIT

Nim : 0308161012

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Tempat/Tanggal Lahir : Sitahuis, 18 September 1998

Alamat : Desa Panaggahan Kec. Sorkam,
Kab. Tapanuli Tengah

Nama Orang Tua

Ayah : Saimun Simanungkalit

Ibu : Mariana Sihombing

Alamat : Desa Pananggahan Kec. Sorkam,
Kab. Tapanuli Tengah

Riwayat Pendidikan

Tamatan MIN Pahieme, Kecamatan Sorkam Barat, Kab, Tapanuli Tengah

Tamatan MTs. Alwasliyah Sorkam, Kec. Sorkam, Kab. Tapanuli Tengah

Tamatan MAN Sorkam, Kec. Sorkam, Kab. Tapanuli Tengah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate 20371 Telp. (061) 6615683-6622925 Fax. 6615683
Website : www.fitk.uinsu.ac.id e.mail : fitk@uinsu.ac.id

Nomor : B-1512/ITK/ITK.V.3/PP.00.9/02/2020
Lampiran : -
Hal : Izin Riset

Medan, 06 Februari 2020

Yth.Ka. RA AL-HAFIZH H. ALI TANJUNG MORAWA

Assalamu'alaikum Wr Wb

Dengan Hormat, diberitahukan bahwa untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan, adalah menyusun Skripsi (Karya Ilmiah), kami tugaskan mahasiswa:

NAMA : HALIMATUSSA'DIAH SIMANUNGKALIT
T.T/Lahir : Sitahuis, 18 September 1998
NIM : 0308161012
Sem/Jurusan : VIII / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

untuk hal dimaksud kami mohon memberikan Izin dan bantuannya terhadap pelaksana Riset di RA AL-HAFIZH H. ALI TANJUNG MORAWA guna memperoleh informasi/keterangan dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

"UPAYA MENINGKATKAN KECERDASA KINESTETIK MELALUI METODE BERMAIN PERAN ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-HAFIZH H. ALI TANJUNG MORAWA TAHUN AJARAN 2019/2020"

Demikian kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalam

a.n.Dekan
Ketua Jurusan PIAUD

Dr. Khadijah, M.Ag
19650327 200003 2 001

Tembusan:
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM (YPI)
“ AL - HAFIZH H. ALI ”
RAUDHATULATHFAL (RA) / TAMAN PENDIDIKAN AL-QURAN (TPA)
MADRASAH IBTIDAIYAH (MDTA)



Alamat : Jl. Sei Blumai Hilir Dusun III Desa Dagang Kelambir Tg. Morawa HP. 081361554839

SURAT KETERANGAN

Nomor: 62/YPI-RA-HA/VII/2020

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafsah, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : YPI RA AL-HAFIZH H. ALI

Kepala RA AL-HAFIZH H.ALI Jl. Sei Blumai Hilir Dusun III Desa Dagang Kelambir
Tg.Morawa ini menerangkan bahwa:

Nama : Halimatussa'diah Simanungkalit
NIM : 0308161012
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : FITK (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan)
Universitas : UIN Sumatera Utara

Yang bersangkutan telah selesai melaksanakan Program Penelitian dalam Menyusun Skripsi
di RA AL-HAFIZH H. ALI dari tanggal 18 Februari 2020 sampai 25 Februari 2020.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebagaimana
mestinya.

Tg.Morawa, 27 Februari 2020

