



**PENGARUH PERAPAN PERMAINAN SIRKUIT TERHADAP
KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA
(RAUDHATUL ATHFAL) AL-WASHLIYAH DESA JANJI MATOGU
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

Oleh :

MARDHIYAH SUMARNI PULUNGAN
NIM. 38.15.4.098

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**



**PENGARUH PERAPAN PERMAINAN SIRKUIT TERHADAP
KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA
(RAUDHATUL ATHFAL) AL-WASHLIYAH DESA JANJI MATOGU
TAHUN AJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-Tugas dan Syarat-Syarat
Untuk Mencapai Gelar Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Oleh :**

MARDHIYAH SUMARNI PULUNGAN

NIM. 38.15.4.098

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

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

**Dr. Zulfahmi Lubis, Lc,MA
NIP.197703262005011004**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2019**

ABSTRAK



Nama : Mardhiyah Sumarni Pulungan
Nim : 38154098
Fakultas/ Jurusan : FITK/Pendidikan Anak Usia Dini
(PIAUD)
Pembimbing I : Dr. Humaidah Br, Hasibuan, M.Ag
PembimbingII : Dr. ZulfahmiLubis, Lc. MA
Judul : Pengaruh penerapan permainan sirkuit
terhadap Kecerdasan kinestetik anak
usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah
Desa Janji Matogu TA 2018/2019

Kata kunci: Permainan sirkuit, kecerdasan kinestetik

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) bagaimana kecerdasan kinestetik anak dengan menggunakan penerapan permainan sirkuit di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019, 2) bagaimana kecerdasan kinestetik anak dengan tidak menggunakan penerapan permainan sirkuit usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019, 3) bagaimana penerapan permainan sirkuit terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil penelitian bahwa: Penerapan permainan sirkuit yang dilaksanakan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019 adanya peningkatan terhadap hasil kecerdasan kinestetik anak. Hasil kecerdasan kinestetik anak setelah menggunakan penerapan permainan sirkuit lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan penerapan permainan sirkuit yang dilakukan pada kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil kecerdasan kinestetik anak dengan menggunakan permainan sirkuit adalah 78,81. Sedangkan yang tidak menggunakan penerapan permainan sirkuit adalah 76,22. Hal ini berarti terjadi peningkatan hasil kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019. Penerapan permainan sirkuit memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil kecerdasan kinestetik anak 5-6 tahun di Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019 dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,63 > 1,66$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak karena ada pengaruh yang signifikan oleh penerapan permainan sirkuit terhadap hasil kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun, sehingga semakin baik penggunaan penerapan permainan sirkuit metode, maka semakin baik hasil kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun.

Mengetahui

Pembimbing I,

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

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur diucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai. Skripsi ini disusun sebagai syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam jenjang program Strata-1 di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Sumatera Utara Medan.

Keberhasilan dalam menyusun Skripsi ini bukan hanya kerjakeras penulis semata, melainkan juga dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, pertama kali penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepangkuan yang mulia kedua orang tua penulis: Ayahanda Alm. Riswan Pulungan dan Ibunda Siti Makri Hasibuan S.Pd yang telah mengasuh penulis hingga saat ini.

Terimakasih selanjutnya disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Saidurrahman, M.Ag, selaku Rektor UIN-SU Medan dan Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd, selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Bapak/Ibu dosen serta staf di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini yang telah banyak mengarahkan penulis selama perkuliahan.
2. Ibu Dr, Masganti Sit, M.Ag, selaku telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
3. Ibu Dr, Humaidah Br, Hasibuan, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersusah payah meluangkan waktu membimbing penulis dalam menyusun Skripsi ini.

4. Bapak Dr. ZulfahmiLubis,Lc,MA, selaku Dosen Pembimbing II yang turut membantu penulis menyelesaikan Skripsi ini.
5. Bapak Herwin Harahap S.Pd, selaku Kepala sekolah RA Al-Washliyah beserta seluruh guru, staf dan para siswa yang telah membantu pengumpulan data penelitian ini sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Khususnya kepada saudara-saudara penulis, abang saya Rusman Nulhakim Pulungan S.Pd, Syarifuddin Pulungan, Syamsul Bahri Pulungan dan kakak ipar saya Basariah Siregar AM,Kep, dan calon saya Darkon Siregar S.T, yang telah memberikan dukungan, motivasi serta doa dan didikan kepada penulis dari awal hingga akhir dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Teman seperjuangan Andriyani Harahap, Tuti alawiyah Harahap, Khoirunisa Harahap, sri hasanah, Asridayani Siregar, beserta seluruh teman-teman Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Sumatera Utara Angkatan 2015 atas kebersamaan selama kuliah, yang selalu memberikan motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, dengan tulus ikhlas memberikan doa dan dukungan kepada penulis hingga Skripsi ini dapat diselesaikan.

Sebagai hamba Allah, penulis tidak luput dari kesalahan dan kesilapan dalam menyampaikan isi Skripsi ini. Oleh sebab itu, dengan lapang dada penulis mengharap kritik dan saran konstruktif dari pembaca demi perbaikan Skripsi ini. Akhirnya, harapan penulis semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca

khususnya bagi penulis dalam memajukan Pendidikan Agama Islam pada masa mendatang. Wassalam.

Medan, Juni 2018

Penulis

Mardhiyah Sumarni Pulungan

38154098

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERNYATAAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI..... v

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Masalah..... 6

D. Manfaat Penelitian 7

E. Batasan Masalah..... 8

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Karangka Teoretis 10

1. Kecerdasan Kinestetik..... 10

a. Pengertian Kecerdasan 10

b. Kecerdasan Majemuk..... 12

c. Kecerdasan Kinestetik..... 16

2. Permainan 23

a. Pengertian Permainan 23

b. Bentuk – bentuk Permainan 23

c. Langkah – langkah Bentuk Permainan 27

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan 28

B. Kerangka Berpikir	28
C. Penelitian Yang Relevan	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian.....	33
B. Desain Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel Penelitian	34
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Temuan Umum.....	47
B. Hasil Penelitian	52
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR TABEL

3.1	Desain Eksperimen dan Kontrol	33
3.2	Sampel Anak Untuk Diteliti.....	35
3.3	Kisi – Kisi Zinstrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y) Kecerdasan Kinestetik Anak Kelas Eksperimen	37
3.4	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Variable (X) Permainan Sirkuit	40
4.1	Struktur Organisasi RA Al-Washliyah	51
4.2	Hasil Kecerdasan Kinestetik Anak usia 5-6 Tahun Kelompok Eksperimen.....	53
4.3	Distribusi Frekuensi Hasil Kecerdasan Anak Kelompok Eksperimen.....	55
4.4	Hasil Kecerdasan Kinestetik Anak usia 5-6 Tahun Kelompok Kontrol	58
4.5	Distribusi Frekuensi Hasil Kecerdasan Anak Kelompok kontrol	60
4.6	Uji Normalitas Data Kelompok Kontrol	64

DAFTAR GAMBAR

4.1 Diagram Data Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	40
4.2 Diagram Data Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	41

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1** : Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y) Perkembangan Kinestetik Anak Kelas Eksperimen (Pretest dan Posttest)
- Lampiran 2** : Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y) Perkembangan Kinestetik Anak Kelas Kontrol (Pretest dan Posttest)
- Lampiran 3** : Lembar Observasi Perkembangan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Washliyah
- Lampiran 4** : Data PreTest dan Post Test di Kelas Eksperimen
- Lampiran 5** : Data PreTest dan Post Test Kelas Kontrol
- Lampiran 6** : Prosedur Perhitungan Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran 7** : Prosedur Perhitungan Uji Normalitas Data Perkembangan Kinestetik
- Lampiran 8** : Prosedur Perhitungan Uji Homogenitas Data Perkembangan Kinestetik
- Lampiran 9** : Prosedur Pengujian Hipotesis
- Lampiran 10** : Dokumentai Penelitian
- Lampiran 11** : Surat Riset Penelitian
- Lampiran 12** : Surat Balasan dari RA
- Lampiran 13**: RPPH

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak adalah anugerah yang diberikan oleh Allah SWT. Setiap anak berhak mendapatkan kasih sayang, pendidikan serta kesehatan yang diberikan oleh kedua orang tuanya yang memang merupakan hak-hak untuk anak tersebut.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Serta munculnya Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini dalam pemerintahan. Sehingga dengan kebijakan itu menempatkan Pendidikan Anak Usia Dini dalam tatanan pemerintahan dan kehidupan masyarakat dengan kekuatan hukum yang jelas.¹

Menurut Biechler dan Snowman anak usia dini ialah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program pendidikan anak usia dini, yang meliputi tempat penitipan anak (3 bulan-5 tahun) dan kelompok bermain (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak.² Anak usia dini merupakan kelompok usia yang berada dalam proses perkembangan yang unik karena proses perkembangannya (tumbuh dan kembang) terjadi bersamaan dengan *golden age* (masa peka). *Golden age* merupakan waktu paling tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan sebanyak-banyak.

Kecerdasan sangat diperlukan bagi setiap anak karena kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul. Perkembangan kecerdasan anak akan lebih baik jika dilakukan sejak usia dini dengan memberikan stimulasi melalui panca indra yang dimilikinya. Kecerdasan juga merupakan cara berfikir seseorang yang dapat dijadikan modal belajar.

¹Khadijah, Armanila, *Permasalahan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 14.

²Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing, 2015) h. 3

Menurut teori Multiple Intelegenes, tidak seluruh rangkaian strategi pengajaran, dapat selalu bekerja secara efektif untuk semua anak. Setiap anak memiliki kecenderungan tertentu pada kesembilan aspek kecerdasan yang terdapat dalam Multiple Intelegenes. Suatu strategi mungkin akan berhasil pada sekelompok anak, tetapi mungkin gagal apabila diterapkan pada sekelompok anak yang lain.³

Menurut Gardner menyatakan bahwa kecerdasan seseorang meliputi Sembilan unsur, yaitu: 1) Kecerdasan Bahasa, 2) Kecerdasan Logika Matematika, 3) Kecerdasan Musikal, 4) Kecerdasan Kinestetik, 5) Kecerdasan Visual-Spasial, 6) Kecerdasan Interpersonal, 7) Kecerdasan Intrapersonal, 8) Kecerdasan Naturalistik, 9) Kecerdasan Ekstensial atau Spritual. Dari kesembilan unsur kecerdasan majemuk (Multiple Intellegent) tersebut, ada satu kecerdasan yang sangat menarik untuk lebih dikembangkan lagi terhadap pola pikir, kreativitas gerak anak usia dini (Taman Kanak-kanak) yang berhubungan dengan gerak tubuh yaitu kecerdasan kinestetik.⁴

Amstrong berpendapat bahwa kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti: berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya.

Melalui permainan sirkuit kecerdasan kinestetik anak dapat meningkat. Kecerdasan kinestetik menggunakan salah satu kemampuan mental dalam mengkoordinasi gerakan tubuh, tarian, olah raga yang berhubungan dengan koordinasi tubuh, keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan koordinasi mata dengan tangan dan kaki.

Penelitian yang di lakukan Oleh Yulias Wulani Fajar & Ending Ratna Sari, Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan , Tahun 2015 dengan judul Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan motorik kasar anak dengan menggunakan permainan sirkuit pintar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah disini saya menggunakan permainan sirkuit untuk meningkatkan kecerdasan majemuk anak, jadi jelas berbeda dengan jurnal ini. Jenis penelitiannya kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan 19,9% dari jumlah presentasi siswa yang kurang mampu melakukan dua pos untuk melatih

³John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Penerjemah: Diana Angelica (Jakarta : Kencana, 2004)H. 134

⁴Masganti Sit, *Perkembangan Peserta Didik*, (Medan: Perdana Publishing, 2012) h. 46

kelentukan otot dan keseimbangan. Pos-pos sebelumnya anak sudah mampu melakukan dengan baik. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya pelatihan dan bimbingan dari guru dan guru mempersepsikan bahwa perkembangan motorik dapat berkembang secara otomatis, sehingga dibutuhkan pemahan guru mengenai materi yang berhubungan dengan perkembangan motorik.⁵

Kemampuan anak-anak dalam pengembangan motorik kasar, termasuk di RA, kurang terkoordinasi dengan baik sehingga hal tersebut menjadi masalah yang perlu diperhatikan bagi paraguru, misalnya guru lebih menekankan pada pembelajaran baca-tulis sehingga pembelajaran yang mengembangkan kinestetik kurang berkembang. Permasalahan dalam pengembangan motorik kasar juga terjadi pada anak-anak di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu. Hal ini tampak dari perkembangan motorik kasar anak belum dapat mengontrol gerak tubuh atau mengkoordinasi seluruh anggota tubuhnya secara terampil karena kurangnya latihan fisik dalam berlari, melompat, dan berjalan pada garis lurus.

Kegiatan pembelajaran di RA Al-Washliyah dalam pemberian materi untuk mengasah kecerdasan kinestetik masih begitu jarang di terapkan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dalam penyampaiannya. Guru hanya mengajarkan yang ada hubungannya dengan kecerdasan lain yang sifatnya akademik. Sehingga anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru, juga anak cepat merasa bosan. Pada saat anak di ajak berolahraga dalam hal ini yang berhubungan dengan kinestetik, ada sebagian anak yang hanya diam saja tidak ikut aktif dalam kegiatan.

Guru harus berperan aktif untuk membimbing anak dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, agar kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang dan terstimulasi. Diawali dengan latar belakang tersebut di atas, maka untuk melatih dan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak bisa dilakukan dengan cara yang menyenangkan, salah satunya dengan permainan sirkuit.

Suatu proses belajar mengajar akan berhasil jika apa yang kita sampaikan bisa di mengerti oleh anak dan anak merasa senang dengan cara kita menyampaikan materi pembelajaran. Pada peneliti ini, penulis akan menunjukkan bahwa penggunaan permainan sirkuit akan lebih mudah dan menyenangkan dalam

⁵Yulias Wulani Fajar&Endang Ratnasari, (2015), *Efektivitas Permainan Sirkuit Pintar Melatih Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura, Jurnal*

mengasah kecerdasan kinestetik. Maka penulis merasa sangat penting untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penerapan Permainan Sirkuit Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Washliyah”

B. Rumusan Masalah

Berpegang teguh pada latar belakang masalah yang dikembangkan, maka disini dikemukakan beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana kecerdasan kinestetik anak dengan menggunakan penerapan permainan sirkuit usia 5-6 tahun RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019?
2. Bagaimana kecerdasan kinestetik dengan tidak menggunakan penerapan permainan sirkuit di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019?
3. Bagaimana pengaruh penerapan permainan sirkuit terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui :

1. Kecerdasan kinestetik anak dengan menggunakan penerapan permainan sirkuit usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019.
2. Kecerdasan kinestetik dengan tidak menggunakan permainan sirkuit anak usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019.
3. Pengaruh permainan sirkuit terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu TA 2018/2019.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Menurut Howard Gardner, kecerdasan kinestetik adalah saat dimana kita mampu menggunakan gerakan – gerakan yang bagus, seperti berlari, menari, membangun sesuatu seperti seni atau kerajinan tangan. Kecerdasan kinestetik adalah salah satu dari delapan teori *Multiple Intelligence* atau delapan macam – macam kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner, dan masing – masing kecerdasan tersebut dapat berdiri sendiri terpisah dari yang lainnya. Itu berarti, jika memiliki tingkat kecerdasan yang tinggi pada satu hal, tidak berarti pada bidang kecerdasan lainnya juga berlaku hal yang sama. Dan berguna bagi mahasiswa yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan, dalam meningkatkan proses pembelajaran dalam pendidikan kecerdasan majemuk dan proses pemberian pelatihan bagi anak usia dini khususnya pemberian permainan sirkuit guna untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi kepada sekolah, guru, dan wali murid tentang keadaan tingkat kecerdasan kinestetik.
- b. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik.
- c. Sebagai bahan pertimbangan para guru dan orang tua siswa dalam mengambil langkah-langkah yang tepat dan benar dalam menentukan program-program latihan penunjang kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik.
- d. Bagi anak usia dini dapat mengetahui dan memahami pengertian dan pentingnya kecerdasan majemuk sehingga mampu mendorong anak untuk

melakukan aktivitas-aktivitas yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat membawa pada kualitas kehidupan yang lebih baik.

E. Batasan Masalah

Sesuai dengan ruang lingkup masalah dan agar penelitian ini lebih terarah dan jelas, maka perlu adanya pembatasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada :

1. Pengaruh adalah “Suatu daya upaya yang timbul dari suatu kegiatan (orang atau benda) yang dapat membentuk watak kepercayaan maupun perbuatan seseorang”.⁶
2. Permainan adalah selalu bermain dengan sesuatu dan selalu ada sifat timbal balik, sifat interaksi.⁷
3. Kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan di mana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti: menari, berlari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya.⁸

⁶Hasan Alwi et al, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*,(Jakarta : Balai Pustaka,, 2007) h 992

⁷ Khadijah, *Pendidikan Prasekolah*, (Medan : Perdana Publishing, 2016) h. 162

⁸Yulianai & bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta : indeks, 2010) h. 59

BAB II

LADASAN TEORITIS

A. KERANGKA TEORI

1. Kecerdasan Kinestetik

a. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan adalah kekuatan akal seseorang dan itu jelas-jelas sangat penting bagi kehidupan manusia karena merupakan aspek bagi keseluruhan kesejahteraan manusia. Jadi kecerdasan adalah kapasitas seseorang untuk:⁹

- a. Memperoleh pengetahuan (yakni belajar dan memahami)
- b. Mengaplikasikan pengetahuan (memecahkan masalah)
- c. Melakukan penalaran abstrak.

Gardner mendefinisikan bahwa inteligensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu setting yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata.¹⁰ Dalam pengertian diatas sangat jelas bahwa inteligensi bukan hanya kemampuan seseorang untuk menjawab suatu tes IQ tetapi inteligensi memuat kemampuan untuk memecahkan persoalan yang nyata dalam situasi yang bermacam-macam. Seseorang baru sungguh berinteligensi tinggi bila ia dapat menyelesaikan persoalan dalam hidup nyata dan situasi yang bermacam-macam, situasi yang hidup sungguh kompleks.

Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan sudah dimiliki sejak lahir dan terus-menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik bila dilakukan sedini mungkin melalui pemberian stimulasi pada kelima panca inderanya. Kemudian kecerdasan juga mempunyai manfaat bagi diri sendiri dan pergaulannya dimasyarakat. Melalui tingkat kecerdasan yang tinggi seseorang akan semakin dihargai dimasyarakat

⁹Khadijah, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Ciptapustaka Media, 2013,) h.162

¹⁰Paul Suparno *Teori Inteligensi Ganda /Cara Menerapkan Teori Multiple Intelligences Howard Gender*, (Yogyakarta:Kanisius, 2004) h. 17

apabila ia mampu berkibrah dalam menciptakan hal-hal baru yang bersifat fenomenal.

Dari berbagai penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh manusia. Dengan kecerdasan yang dimiliki manusia dapat memahami segala peristiwa yang terjadi dalam kehidupan secara mendalam dan dapat mengambil setiap pelajaran dalam suatu masalah. Oleh karena itu, kecerdasan sangat diperlukan oleh manusia guna dijadikan sebagai alat bantu dalam menjalani kehidupan di dunia.

Dengan demikian, kecerdasan bukan hanya berkaitan dengan kualitas otak saja, tetapi juga organ-organ tubuh yang lain. Namun bila dikaitkan dengan kecerdasan, tentunya otak merupakan organ yang 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 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 organ 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.

b. Kecerdasan Majemuk

Kecerdasan majemuk adalah kecerdasan yang dimiliki oleh setiap individu lebih dari satu macam. Teori kecerdasan majemuk didasarkan atas karya Howard Gardner, pakar psikologi perkembangan, yang berupaya menciptakan teori baru tentang pengetahuan sebagian dari karyanya di Universitas Harvard.¹¹

Gardner menyatakan bahwa tidak ada manusia yang tidak cerdas. Howard Gardner kemudian memunculkan istilah *multiple intelligences*. Menurutnya kemampuan mempunyai tiga komponen utama yaitu:¹²

- 1) Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari

¹¹Julia Jasmine, *Metode Mengajar Multiple Intelligences* (Bandung: Nuansa Cendekia, 2012) h. 05

¹²Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah* (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2012) h. 103

- 2) Kemampuan untuk menghasilkan persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan
- 3) Kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Berikut delapan kerangka pikiran Gardner. Kerangka ini dideskripsikan bersama dengan contoh pekerjaan yang merefleksikan kekuatan masing-masing kerangka, yaitu:¹³

- a) Keahlian verbal: kemampuan untuk berpikir dengan kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan makna (penulis, wartawan, pembicara).
- b) Keahlian matematika: kemampuan untuk menyelesaikan operasi matematika (ilmuwan, insinyur, akuntan).
- c) Keahlian spasial: kemampuan untuk berpikir tiga dimensi (arsitek, perupa, pelaut).
- d) Keahlian tubuh-kinestetik: kemampuan untuk memanipulasi objek dan cerdas dalam hal-hal fisik (ahli bedah, pengrajin, penari, atlet).
- e) Keahlian musik: sensitive terhadap nada, melodi, irama, dan suara (composer, musisi, dan pendengar yang sensitif).
- f) Keahlian intrapersonal: kemampuan untuk memahami diri sendiri dan menata kehidupan dirinya secara efektif (teolog, psikolog).

¹³Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Penerjemah: Diana Angelica (Jakarta: Kencana, 2004) h. 140

- g) Keahlian interpersonal: kemampuan untuk memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain (guru, teladan. Professional kesehatan mental).
- h) Keahlian naturalis: kemampuan untuk mengamati pola-pola di alam dan memahami sistem alam dan sistem buatan manusia (petani, ahli botani, ahli ekologi, ahli tanah).

Adapun karakteristik *multiple intelligences* menurut Hordward Gardner yaitu:¹⁴

- 1) Semua intelegensi itu berbeda, tetapi semuanya sederajat. Dalam pengertian ini tidak ada intelegensi yang lebih baik atau lebih penting dari intelegensi yang lain.
- 2) Semua kecerdasan dimiliki manusia dalam kadar yang tidak persis sama, semua kecerdasan pada dieksplorasi, ditumbuhkan dan dikembangkan secara optimal.
- 3) Terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan. Dengan latihan seorang dapat membantu kekuatan kecerdasan yang dimiliki dan menipiskan kelemahan-kelemahan.
- 4) Semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut akan saling bekerja sama untuk mewujudkan aktivitas yang diperbuat manusia. Satu kegiatan mungkin memerlukan lebih dari satu kecerdasan, dan satu kecerdasan dapat digunakan dalam berbagai bidang.

¹⁴Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2012) h. 111.

- 5) Semua jenis kecerdasan tersebut ditemukan diseluruh atau semua lintas kebudayaan diseluruh dunia dan kelompok usia.
- 6) Tahap-tahap alami dari setiap kecerdasan dimulai dengan kemampuan membuat pola dasar. Kecerdasan musik misalnya ditandai dengan kemampuan membedakan tinggi rendah nada. Sementara kecerdasan spasial dimulai dengan kemampuan pengaturan tiga dimensi.
- 7) Saat seseorang dewasa, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pengejaran profesi dan hobi. Kecerdasan logika matematika yang dimulai sebagai kemampuan membuat pola dasar pada masa balita, berkembang menjadi penguasa simbolik pada masa anak-anak, dan akhirnya mencapai kematangan ekspresi dalam wujud profesi sebagai ahli matematika, akuntan, atau ilmuwan.
- 8) Ada kemungkinan seorang anak berada pada kondisi “berisiko” sehingga apabila mereka tidak memperoleh bantuan khusus mereka akan mengalami kegagalan dalam tugas-tugas tertentu yang melibatkan kecerdasan tersebut.

Setiap orang memiliki semua delapan kecerdasan, tentu saja delapan kecerdasan tersebut berfungsi bersama-sama dengan cara yang unik bagi setiap orang. Bererapa orang tampaknya memiliki tingkat fungsi yang tingkat tinggi dalam hampir semua atau sebagian besar dari delapan jenis kecerdasan. Sebagian lainnya seperti orang-orang yang mengalami gangguan yang parah dilembaga-lembaga penderita cacat perkembangan, seperti memiliki kekurangan dalam hampir semua jenis kecerdasan kecuali aspek-aspek yang paling dasar dari kecerdasan-kecerdasan tersebut. Sebagian dari kita jatuh disuatu tempat diantara kedua kutub ini berbeda ditingkat perkembangan yang tinggi dalam beberapa

kecerdasan, beberapa lainnya ditingkat perkembangan yang rata-rata, dan sisanya relative terbelakang perkembangannya.

c. Kecerdasan Kinestik

Penembangan kinestik 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.¹⁵ Menurut Cample dan Dickinson (dalam Khadijah) 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*. Kemudian Sujiono mengungkapkan bahwa adapun cara menstimulasi kecerdasan fisik pada anak antara lain:¹⁶

- 1) Menari, anak-anak pada dasarnya menyukai musik dan tari. Untuk mengasah kecerdasan fisik ini kita dapat mengajaknya untuk menari bersama. Karena menari menuntut keseimbangan, keselarasan gerak tubuh, kekuatan dan kelenturan otot.
- 2) Latihan keterampilan fisik, berbagai latihan fisik dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik anak, tentunya latihan tersebut disesuaikan dengan usia anak.

Anak yang memiliki kecerdasan tubuh-kinestik akan mampu memanipulasi objek dan cerdas dalam latihan-latihan fisik. Kecerdasan kinestik/badan yaitu kemampuan untuk menggunakan badan secara terampil, mengatasi masalah, menghasilkan prestasi para atlet, penari, dan actor.¹⁷

Kecerdasan kinestik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan

¹⁵Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Pengembangannya* (Medan: Perdana Publishing, 2016) h. 52.

¹⁶Khadijah, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Medan : Perdana Publishing, 2015) h. 122

¹⁷Khadijah, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Ciptapustaka Media, 2013,) h. 163

menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, dan sentuhan.

Anak yang cerdas dalam gerak terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat lebih kuat, lebih lincah) daripada anak-anak seusianya. Mereka cenderung suka bergerak, tidak bisa duduk diam berlama-lama mengetuk-ngetuk sesuatu, suka menirukan gerak atau tingkah laku orang lain yang menarik perhatiannya, dan senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak seperti memanjat, berlari, melompat, berguling. Selain itu, anak yang cerdas dalam kinestetik suka menyentuh barang-barang.

Anak yang memiliki kecerdasan gerak-kinestik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan mereka terlihat seimbang, luwes, dan cekatan. Mereka cepat menguasai tugas-tugas motorik halus seperti menggunting, melipat, menjahit, menempel, merajut, menyambung, mengecat dan menulis. Mereka mempunyai kemampuan menari dan menggerakkan tubuh mereka dengan luwes dan lentur. Mereka memerlukan kegiatan belajar yang bersifat kinestetik dan dinamis. Oleh karena itu proses pembelajaran yang menuntut konsentrasi anak dalam konteks pasif (duduk tenang di kelas) hendaklah dikurangi.

Strategi yang digunakan untuk mengajarkan keahlian kinestetik pada anak yaitu:

- a. Beri anak-anak kesempatan untuk beraktifitas fisik dan ajak mereka berpartisipasi
- b. Sediakan ruangan dimana anak-anak bisa bermain. Apabila tidak memungkinkan, ajak anak ke taman
- c. Ajak anak melihat pertandingan misalnya olahraga dan balet
- d. Ajak anak-anak berpartisipasi dalam aktifitas tari¹⁸

Kecerdasan kinestetik pada anak-anak dapat diperoleh melalui observasi terhadap.¹⁹

¹⁸Jhon W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Penerjemah: Diana Angelica (Jakarta: Kencana, 2004) h. 144.

- 1) Frekuensi gerak anak yang tinggi serta kekuatan dan kelincihan tubuh
- 2) Kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki
- 3) Kemampuan, keluwesan dan kelenturan gerak lokomotor
- 4) Kemampuan mereka mengontrol dan mengatur tubuh. Kecenderungan memegang, menyentuh, memanipulasi, bergerak untuk belajar tentang sesuatu serta kesenangannya meniru gerakan orang lain.

Berikut indikator kecerdasan kinestetik anak usia dini (dalam buku Anita Yus) menurut usia:²⁰

1. Usia 4-5 tahun
 - a. Berjalan lurus pada satu garis
 - b. Berjalan mundur tanpa melihat kebelakang
 - c. Berlari
 - d. Memanjat dengan pijakan
 - e. Lompat (hopping)
 - f. Loncat (jumping)
 - g. Melempar bola
 - h. Menangkap bola
 - i. Menyepak bola
 - j. Mengikuti gerak sederhana (berdiri, membungkuk).
2. Usia 5-6
 - a. Bergerak sesuai instruksi

¹⁹Khadijah, *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, (Bandung: Citapustaka Media Perintis, 2012) h. 108.

²⁰Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), H. 25.

- b. Melempar bola ke arah yang ditetapkan
- c. Menangkap dan melempar bola dengan cepat
- d. Gerakan berpindah dengan zig-zag
- e. Loncat dengan jarak 1 meter
- f. Lompat setinggi 40 cm
- g. Melompat untuk menjangkau benda ke atas atau ke depan
- h. Menyepak (*kicking*) bola ke arah yang ditentukan
- i. Berlari dengan seimbangan dan dapat berhenti secara tiba-tiba.

Menurut permendiknas No. 58 tahun 2009, pada anak usia 5-6 tahun kecerdasan kinestetik terdeteksi memulai indikator sebagai berikut:²¹

- 1) Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan/kaki sesuai dengan irama musik/ritmik dan lentur
- 2) Senam fantasi bentuk meniru misal: menirukan berbagai gerakan hewan, menirukan gerakan tanaman yang terkena angin dengan lincah
- 3) Mendemonstrasikan kemampuan motorik kasar seperti melompat dan berlari dengan berbagai variasi
- 4) Berbagai bebas dengan irama musik.

Sehubungan dengan itu secara biologis pertumbuhan dan perkembangan digambarkan oleh Allah dalam Al-Qur'an sesuai firmanNya pada surah Ghafir (orang yang beriman) ayat 67 sebagai berikut:

²¹Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Standar PAUD

هُوَ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ مِنْ عَلَقَةٍ ثُمَّ يُخْرِجُكُمْ طِفْلًا ثُمَّ لِتَبْلُغُوا أَشُدَّكُمْ ثُمَّ لِتَكُونُوا شُيُوخًا
وَمِنْكُمْ مَنْ يُتَوَفَّى مِنْ قَبْلٍ وَلِنَبْلُغُوا أَجَلًا مُّسَمًّى وَلَعَلَّكُمْ
تَعْقِلُونَ

Artinya: “Dia-lah yang menciptakan kamu dari tanah kemudian dari setetes mani, sesudah 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.”²²

Ibu kasir menafsirkan ayat ini dengan menyatakan bahwa manusia berasal dari (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 yang lain yang sempurna memiliki anggota tubuh yang lengkap apakah dia laki-laki atau perempuan dengan izin Allah SWT.²³

Dari penjelasan ayat diatas dapat diketahui bahwa proses kejadian individu mengalami tahapan dan dinamika sejak dalam kandungan hingga lahir. Seorang individu tumbuh menjadi anak, remaja atau dewasa yang mengarah pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Proses inilah yang harus dilakukan seoptimal mungkin untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan, termasuk tujuan pendidikan untuk anak usia dini dalam kemampuan olah tubuh (kinestetik). Dengan memiliki anggota tubuh yang sehat dan selalu dilatih dalam berolahraga seperti senam atau menari, maka proses dengan tujuan tersebut diatas dapat menimbulkan hasil yang terbaik.

²²Alquran & Terjemahan, Surah Ghafir Ayat 67, (Pustaka Jaya Medan) h. 475

²³Masganti Sit, 2015, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* (Medan: Perdana Publishing) h. 64.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ
 قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ
 مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُولَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ
 فَأَبْوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ وَيُنَصِّرَانِهِ وَيُجَارِيَانِهِ فَقَالَ رَجُلٌ
 يَا رَسُولَ اللَّهِ أَرَأَيْتَ لَوْ مَاتَ قَبْلَ ذَلِكَ
 اللَّهُ أَعْلَمُ بِمَا كَانُوا عَامِلِينَ

Artinya: “Dari (Abu) Hurairah ra. Dia berkata: Rasulullah Saw bersabda: tidak ada seorang anakpun kecuali ia dilahirkan menurut fitrah. Kedua orang tua nyalah yang akan menjadikan yahudi, nasrani, dan majusi sebagaimana binatang melahirkan binatang dalam keadaan sempurna. Adakah kamu merasa kekurangan padanya. Kemudian abu hurairah ra. Berkata: “ fitrah Allah dimana manusia telah diciptakan tak ada perubahan pada fitrah Allah itu. Itulah agama yang lurus” (HR. Al-bukhari)²⁴

Sesungguhnya seorang anak secara fitrah diciptakan dalam keadaan siap untuk menerima kebaikan dan keburukan. Tiada lain hanya kedua orang tuanya yang membuatnya cenderung pada salah satu diantara keduanya.²⁵

Dari hadist di atas dapat disimpulkan bahwa seorang anak yang dilahirkan dalam keadaan suci (fitra), orang tua yang membesarkannya, merawat dan menjaganya termasuk memberikan rangsangan pendidikan, pola asuh yang baik, makanan, dan kesehatan yang terjaga baik jasmani dan rohani, maka anak dapat menerima semuanya dengan baik dan menimbulkan potensi kebaikan pada diri anak. Akan tetapi jika terjadi sebaliknya, anak tidak dihiraukan dianggap hanya menjadi beban saja, dan tidak memberikan pengajaran apapun, maka tidak lain inilah yang menjadi pemicu timbulnya potensi keburukan dalam diri anak.

2. Permainan

a. Pengertian Permainan

Permainan menurut piaget ialah media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Misalnya, anak-anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalihkan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda dan bila

²⁴Ibi Hasan Nuruddin dan Muhammad Ibni Abdul Hadi Assindi, *Shahih Bukhari* (Lebanon: Darul Kutub Al-Ilmiah, 2008) h. 457.

²⁵Jamaal „Abdur Rahman, 2005, *Tahapan Mendidik Anak Teladan Rasulullah* (Bandung: Irsyad Baitus Salam) h. 23.

mereka berhasil menyelesaikan dengan baik mereka akan tertawa dan merasa bangga.²⁶

b. Bentuk-bentuk Permainan

Bentuk permainan anak sangat bervariasi. Dari berbagai jenis permainan itu pada dasarnya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1. Permainan Sirkuit

Scholiast menyatakan bahwa “*circuit training is a method of fitness training that is designed to develop general, all-round physical and cardiovascular fitness.*” Yang artinya, latihan sirkuit adalah metode latihan kebugaran yang dirancang untuk pengembangan umum, semua tentang kemampuan fisik dan kebugaran kardiovaskular.

Permainan Sirkuit merupakan modifikasi dari sirkuit training, pengertian dari permainan sirkuit tidak jauh beda dari latihan sirkuit yakni kegiatan yang terdiri dari serangkaian bentuk latihan yang dilakukan. Wastcott menyebutkan sirkuit merupakan model latihan yang dilakukan secara berurutan dan terus menerus selama satu putaran/sirkuit yang melibatkan serangkaian latihan yang berbeda. Latihan sirkuit dipandang sebagai cara yang efektif dan efisien untuk melatih dalam waktu, jumlah, dan peralatan terbatas. Harsono mengemukakan bahwa latihan sirkuit dapat memperbaiki secara serempak fitness keseluruhan tubuh, yaitu komponen power, daya tahan, kecepatan, fleksibilitas dan komponen-komponen lainnya.²⁷ Menurut Suharjana bahwa *circuit training* merupakan suatu metode latihan yang terdiri dari pos-pos latihan, yaitu antara 8 sampai 16 pos latihan.

Permainan sirkuit terdiri dari beberapa pos kegiatan permainan yang dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan. Setiap pos terdapat satu permainan yang menstimulus motoric harus anak. Setiap anak diharuskan menyelesaikan kegiatan yang ada pada setiap pos. setiap kegiatan atau pos memunculkan kegiatan yang berisi unsur-unsur kegiatan yang disesuaikan dengan tingkat pencapaian perkembangan anak (khususnya kecerdasan kinestetik anak).²⁸

²⁶Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing, 2017), h.115

²⁷*Ibid*, h.116

²⁸ Vina Arie Paramita, *Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motoric Halus Anak Usia 4-5 Tahun*, Jurnal

Sirkuit ini adalah permainan yang menggabungkan beberapa alat permainan yang berfokus pada penggunaan otot-otot, sehingga membantu anak untuk mengembangkan keseimbangan, koordinasi tangan dan mata, dan kekuatan dasar tubuh. Menurut Burke sirkuit merupakan program aktivitas fisik bagi anak usia dini dimana semua peralatan bermain dapat di desain secara bebas.

Dari beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan latihan sirkuit adalah metode latihan kebugaran yang dirancang dalam pola melingkar dengan beberapa pas yang harus dilewati satu persatu untuk meningkatkan kebugaran jasmani yaitu: kekuatan (*strength*), kelincahan (*agility*), kelentukan (*fleksibility*), ketepatan dan keseimbangan.²⁹

2. Permainan Fisik

Permainan seperti kejar-kejaran, gobag todor, ci, dan suda mandunah. Misalnya, menggunakan banyak kegiatan fisik. Anak usia 5-7 tahun sering bermain kejar-kejaran, menangkap temannya, dan jatuh bergulingan.³⁰

3. Lagu anak-anak

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari, atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang. Berdasarkan sifatnya ada lagu yang humoris, ada yang mengandung teka-teki, dan ada pula mengandung nilai-nilai ajaran yang luhur. Unsure lagu yang menarik ialah adanya ryme atau bunyi akhir yang sama.³¹

4. Bermain teka-teki dan berfikir logis matematis

Banyak permainan yang tujuannya mengembagkan kemampuan berfikir logis matematis. Salah satu diantaranya ialah lowok, satu permainan yang menggunakan karet gelang. Dengan permainan ini anak-anak belajar tentang ganjil dan genap, lebih banyak dan lebih sedikit. Begitu pula dengan permainan benthic dan dakon.³²

²⁹ Dhita Paranita Ningtyas, *Pengembangan Permainan Sirkuit Mitigasi Bencana Gempa Bumi Untuk Meningkatkan Self Awareness Anak Usia Dini*, Jurnal

³⁰ *Ibid*, H. 165

³¹ Khadijah & Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan : Perdana Publishing, 2017) h.166

³² *Ibid*, h.166

5. Bermain dengan benda-benda

Permainan dengan objek seperti air, pasir, dan balok dapat membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Anak-anak dapat belajar ciri-ciri benda tersebut. Misalnya saat bermain air anak dapat mengenal sifat-sifat air.³³

6. Bermain peran

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama, bermain peran, dan jenis permainan lain ketika anak memerankan orang lain. Permainan ini sangat baik untuk mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, dan memahami peran-peran dalam masyarakat (suyanto, 2005:123-126).³⁴

c. Langkah-langkah bentuk Permainan

Langkah-langkah dalam permainan ini yaitu:

1. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengarahan dan aturan-aturan serta tata tertib dalam bermain.
2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
3. Guru memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak-anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama sambil menyebutkan warna kelompoknya sesuai dengan yang sudah dibagikan.
4. Guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain. Anak diberikan penjelasan mengenai alat-alat bermain yang sudah disediakan.
5. Anak bermain sesuai dengan antriannya. Anak dapat berpindah tempat kalau sudah siap.

³³ *Ibid*, h. 166

³⁴ Khadijah, *bermain dan permainan anak usia dini*, (Medan : Perdana Publishing, 2016) h. 165-166

6. Guru hanya bisa mengawasi dan mendampingi anak.
7. Setelah waktu bermain habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita. Sementara guru merapihkan permainan.³⁵

d. Kelebihan dan Kelemahan Permainan

1. Adapun kelebihan dari permainan ini yaitu:
 - a) Sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek dan kecerdasan.
 - b) Dapat mendorong minat anak dalam belajar, dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya.
2. Adapun kelemahan dari permainan ini yaitu:
 - a) Apabila permainan ini dilakukan tanpa persiapan yang matang, maka ada kemungkinan tujuan-tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sebab anak terlalu larut dalam proses bermain apalagi misalnya guru kurang perhatikan tahapan-tahapan pembelajaran melalui permainan ini.
 - b) Permainan ini memerlukan strategi yang disiapkan secara baik.

B. Kerangka Berpikir

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan memahami, mencintai dan memelihara tubuh, dan membuatnya berfungsi seefisien mungkin. Dengan kata lain, kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan atletik dalam mengontrol tubuh seseorang dengan sangat cermat.

³⁵Yuliani & Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: Indeks) h. 35

Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang menekankan kemampuan gerak, serta sangat senang dengan dunia olahraga, menari dan lainnya. Kecerdasan ini menekankan pada kemampuan seseorang dalam mewarnai, berlari dan melempar.

Dengan bermain sirkuit juga dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Perkembangan kecerdasan kinestetik sangat perlu diajarkan oleh guru atau orang tua kepada anak sehingga kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang.

Dan sekarang tinggal bagaimana kita sebagai orang pendidik untuk dapat berkreasi dan terampil dalam mengembangkan kinestetik anak didik, dengan menemukan ide-ide kreatif untuk menciptakan gerakan-gerakan yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

Untuk mengajak anak dalam mencapai tingkat perkembangannya, agar dapat mengikuti sistem pembelajaran yang telah diatur, hal terbaik yang dilakukan yaitu dengan memasuki dunia anak terlebih dahulu, maka lihatlah anak dimana kesukaan atau kesenangan mereka, dengan begitu dapat kita ajak kembali untuk diberikan pembelajaran yang sesuai dengan yang kita inginkan. Maka dapat dikatakan, bahwa tidak ada unsur keterpaksaan bagi anak untuk mengikuti pembelajaran karena hal itu merupakan hal yang anak senangi.

C. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

Skripsi 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 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 TK Aisyiyah Cabang Kartasura dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi nilai prosentase maksimum yang telah ditentukan peneliti yaitu 85%.

Skripsi 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 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 ‘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.

Dan skripsi Siti Syamsiyah yang judulnya “Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui GamesBall (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 kecedasan 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), 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.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah dalam penelitian telah dinyatakan dalam pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relavan, belum didasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.³⁶

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan dan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka hipotesis kerja yang ditetapkan dalam penelitian adalah:

³⁶Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018) h. 63

H_a : terdapat pengaruh penerapan permainan sirkuit terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun dir a al-washliyah desa janji matogu tahun pembelajaran 2018/2019

H_0 : tidak ada pengaruh penerapan permainan sirkuit terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun dir a al-washliyah desa janji matogu tahun pembelajaran 2018/2019

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada anak usia 5-6 Ra Al-Washliyah Desa Janji Matogu. Penelitian ini dilaksanakan di Ra Al-Washliyah Desa Janji Matogu semester genap pada Tahun Ajaran 2018/2019.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan penelitian *Quasi Experimental Design*. Desain yang digunakan adalah Post-Test Kontrol Grup Desain (*Non Equivalent Control Group Design*),³⁷ yang diteliti adalah 2 kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen diberikan kegiatan bermain sirkuit dan kelas kontrol tidak menggunakan kegiatan bermain sirkuit.

Tabel 3.1

Desain Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Pre Test	Treatment	Post Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

- O₁: Observasi awal kegiatan permainan sirkuit
- O₂: Observasi setelah melakukan kegiatan permainan sirkuit
- X: Kelas eksperimen yang diberikan perlakuan kegiatan permainan sirkuit
- O₃: Observasi awal kelas kontrol tidak melakukan kegiatan permainan sirkuit
- O₄: Observasi setelah tidak menggunakan kegiatan permainan sirkuit

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁸ Dari definisi di atas maka

³⁷Moh. Nazir, Ph. D, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia 2003) h. 84.

³⁸Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2006) h. 90

populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah berjumlah 64 anak.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi penelitian berjumlah kurang dari 100 maka sampel yang diambil adalah semuanya, namun apabila populasi berjumlah lebih dari 100 maka sampel dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih.³⁹ Dengan demikian, jumlah populasi dan sampel dalam penelitian ini sama yaitu sebanyak 64 anak di Ra Al-Washliyah.

Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *Non Probability Sampling* melalui bentuk *Total Sampling (Boring Sampling)*. Artinya, memilih sampel dengan semua populasi dijadikan sampel dan populasi hanya bisa dilakukan di 2 kelas saja.

Dalam menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan cara dengan menggunakan kertas yang digulung berisikan tulisan, yang di dalam kertas tersebut bertulisan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang anaknya sudah dibagi menjadi dua bagian/ kelompok, kemudian dikocok lalu diambil. Maka diperoleh kelas A berperan sebagai kelompok eksperimen yang akan menggunakan kegiatan bermain sirkuit, dan kelas B berperan sebagai kelas kontrol atau pembanding yang tidak akan menggunakan kegiatan bermain sirkuit.

Tabel 3.2

Sampel Anak Untuk Diteliti

No.	Kelas	Jumlah Anak
1.	Kelas A- Eskperimen	32
2.	Kelas B- Kontrol	32
Jumlah		64

³⁹ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010) h.135

3. Defenisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran, maka dibutuhkan penjelasan mengenai variable-variabel dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Permainan sirkuit merupakan aktivitas bermain yang menggunakan berbagai permainan yang digunakan oleh anak dalam suatu kegiatan pembelajaran dengan menggunakan berbagai alat permainan untuk mengenalkan berbagai kecerdasan masing-masing anak, yang dapat dikreasikan dengan berbagai permainan yang dapat memperluas keterampilan berbagai kecerdasan pada anak.
- b. Kecerdasan kinestetik anak termasuk kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Seiring dengan pertumbuhan anak, perkembangan kecerdasan kinestetik anak juga akan menjadi semakin kompleks tergantung dengan pengalaman yang didapatkannya. Karena itulah, mengembangkan kemampuan untuk mengelola kecerdasan kinestetik anak akan menjadi hal yang sangat penting.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dalam bentuk *checklist* (√). Adapun skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Rating Scale*.

Pengukuran menggunakan *rating scale* tidak hanya digunakan untuk mengukur sikap saja, tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya seperti skala untuk status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain. Instrumen penelitian yang

dilakukan yaitu menggunakan lembar observasi berupa proses belajar anak dan produk yang dihasilkan oleh anak.⁴⁰

Instrumen penelitian yang dilakukan yaitu menggunakan lembar observasi berupa proses belajar anak.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Penelitian Variabel (Y) Kecerdasan Kinestetik Anak Kelas Eksperimen (Pretest)

Variabel	Indikator	Deskriptor	Aspek Penilaian	
			Ya	tidak
Kecerdasan Kinestetik	a. Berlari	1. anak mampu mengkoordinasikan mata, tangan dan kaki		
		2. anak mampu berlari dengan dengan keseimbangan dan dapat berhenti secara tiba-tiba		
		3. anak mampu bergerak yang		

⁴⁰Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) h. 141.

		tinggi serta kekuatan dan kelincahan tubuh		
	b. Berjalan	1. anak mampu berjalan lurus pada garis		
		2. anak mampu berjalan mundur tanpa melihat kebelakang		
	c. Menendang	1. anak mampu melempar bola ke arah yang di tetapkan		
		2. anak mampu menangkap bola dari lemparan temannya		
	3. Melompat	1. anak mampu loncat dengan		

		jarak 1 meter		
		2. anak mampu lompat setinggi 40 cm		
		3. anak mampu melompat untuk menjangkau benda ke atas atau ke depan		
		4. anak Bergerak sesuai instruksi		
		5. anak mampu mengatur keseimbangan tubuh		

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

Total Skor = 12 : 4 = 3

Kriteria Penilaian:

1 – 3 BB = Belum Berkembang (Kurang Baik)

4 – 6 MB = Mulai Berkembang (Baik)

7 – 9 BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik)

10 – 12 BSB = Berkembang Sangat Bai (Sangat Baik)

Tabel 3.4

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Variabel (X) Permainan Sirkuit

Variabel	Dimensi	Indikator
Permainan Sirkuit (X)	I. Aktivitas Bermain Sirkuit	1. Aktivitas memilih teman kelompok 2. Aktivitas mengambil no antrian bermain

Keterangan:

Ya = 1

Tidak = 0

Total Skor = 12 : 4 = 3

Kriteria Penilaian:

1 – 3 BB = Belum Berkembang (Kurang Baik)

4 – 6 MB = Mulai Berkembang (Baik)

7 – 9 BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik)

10 – 12 BSB = Berkembang Sangat Bai (Sangat Baik)

Penelitian ini menggunakan instrumen dengan *chek list* dengan menggunakan skala pengukuran. Skala pengukuran ini akan didapatkan dengan jawaban “Ya atau Tidak”.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam suatu penelitian dan akan mendukung suatu penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan dengan menggunakan panca indera bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian.⁴¹ Dari observasi yang dilakukan maka diperoleh data tentang kecerdasan kinestetik anak dalam menggunakan penerapan permainan sirkuit. Adapun instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu : lembar observasi dan rubrik penilaian.

Lembar observasi berisi daftar perilaku yang mungkin timbul dan akan diamati ketika anak belajar menggunakan kegiatan permainan sirkuit. Dalam

⁴¹ Michael Quinn Patton, *Metode Evaluasi Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) h.182

proses observasi, pengamat hanya memberi tanda centang pada kolom skor yang sesuai. Dari hasil observasi akan diperoleh data yang akan dianalisis dan di generalisasikan hasilnya.

2. Dokumentasi

Dokumen adalah Informasi juga bisa diperoleh lewat fakta yang tersimpan dalam bentuk surat, catatan harian, arsip foto hasil rapat, cenderamata, jurnal kegiatan dan sebagainya⁴².

Penelitian ini menggunakan dokumentasi untuk melengkapi data penelitian yang bersifat dokumenter seperti pendokumentasian foto, tentang jumlah siswa, jumlah guru, dan sarana prasarana yang ada di RA Al-Washliyah Tahun Ajaran 2018/2019.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.⁴³Tujuan dilakukannya analisis data yaitu mendeskripsikan data dan membuat induksi atau menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian.

Teknik analisis data pada penelitian ini akan menggunakan dua statistik, yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat generalisasi hasil penelitian.⁴⁴ Termaksud dalam analisis data statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel grafik, diagram dan sebagainya.

2. Analisis Statistik Inferensial

Statistis inferensial (sering juga disebut statistik induktif atau statistic probabilitas), adalah teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi yang jelas, dan teknik

⁴²*Ibid*, h.183.

⁴³Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017) h. 248.

⁴⁴Sambas Ali Muhidin dan Maman Abdurrahman, *Analisis Korelasi, Regresi dan Jalurdalam Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2007) h.53

pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara Random.⁴⁵ Dengan demikian, maka akan dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas data sebelum menguji hipotesis pada penelitian ini.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dimaksudkan untuk mengetahui normal tidaknya data yang diperoleh. Pengujian ini menggunakan uji *Liliefors* dengan langkah-langkah:⁴⁶

- 1) Buat Ho dan Ha
- 2) Hitung rata-rata dan simpangan baku data dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n} \text{ dan } S = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n - 1}}$$

- 3) Setiap data X_1, X_2, \dots, X_n dijadikan bilangan baku Z_1, Z_2, \dots, Z_n

dengan menggunakan rumus $Z_{score} = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$, (\bar{X} dan S merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).

- 4) Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F_{(Z_i)} = P(z \leq z_i)$. Perhitungan peluang $F_{(Z_i)}$ dapat dilakukan dengan menggunakan daftar wilayah luas dibawah kurva normal.

- 5) Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 . Jika proporsi ini dinyatakan oleh S (zi). Maka, $S_{(Z_i)} = \frac{\text{Banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$. Untuk memudahkan menghitung proporsi

ini maka urutkan data dari terkecil hingga terbesar.

- 6) Hitung selisih $F(z_i) - S(z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya

⁴⁵Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2016) h.148

⁴⁶Indra Jaya, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, (Medan:Perdana Publishing, 2018) h. 252

- 7) Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga ini L_o .
- 8) Untuk menerima atau menolak hipotesis nol, kita bandingkan L_o ini dengan nilai kritis L untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$. Kriterianya adalah terima H_o jika L_o lebih kecil dari L tabel.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui bahwa sampel mempunyai kesamaan varians (homogen) atau tidak (heterogen). Pengujian yang akan dilakukan adalah membandingkan varians terbesar dibagi varians terkecil. Pengujian homogenitas varians dengan melakukan perbandingan varians terbesar dengan varians terkecil dilakukan dengan cara membandingkan dua buah varians dari variabel penelitian. Rumus homogenitas perbandingan varians adalah sebagai berikut:⁴⁷

$$F_{hitung} = \frac{\text{Variansterbesar}}{\text{Variansterkecil}}$$

Nilai F_{hitung} tersebut selanjutnya dibandingkan dengan nilai F_{tabel} yang diambil dari tabel distribusi D dengan dk penyebut = n-1 dan dk pembilang = n-1. Dimana n pada dk penyebut berasal dari jumlah sampel varians terbesar, sedangkan n pada dk pembilang berasal dari jumlah sampel varians terkecil. Aturan pengambilan keputusannya adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan dengan nilai F_{tabel} . Kriterianya adalah jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak berarti varians homogen. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_a diterima atau varians tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui atau membuktikan kebenarannya dapat diterima atau tidak. Dikarenakan sampel berdistribusi normal dan bervarians homogen, maka perhitungan menggunakan uji-t dengan rumus yaitu:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Keterangan:

t : Luas daerah yang dicapai

⁴⁷Indra Jaya, (2018), *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*, h. 261

- n_1 : Banyak anak pada sampel kelas eksperimen
- n_2 : Banyak anak pada sampel kelas kontrol
- S_1 : Simpangan baku pada kelas eksperimen
- S_2 : Simpangan baku pada kelas kontrol
- S : Simpangan baku S_1 dan S_2
- \bar{X}_1 : Rata-rata selisih kelas eksperimen
- \bar{X}_2 : Rata-rata selisih skor kelas kontrol

Kriteria pengujian:

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan *sign. 2 tailed* > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan *sign. 2 tailed* < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Keterangan:

H_a = Ada pengaruh penerapan permainan sirkuit terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu Tahun Pembelajaran 2018/2019.

H_0 = Tidak ada pengaruh penerapan permainan sirkuit terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu Tahun Pembelajaran 2018/2019.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Temuan Umum

1. Profil Pendidikan Anak Usia Dini RA Al-Washliyah Desa Janji

Matogu

PAUD RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu didirikan pada Tahun 2012 di Pimpin oleh Bapak Herwin Harahap, S.Pd dari Tahun 2012 s/d sekarang. Pendirian PAUD RA Al-Washliyah Desa Janji Matogudalam rangka mendukung pelaksanaan pendidikan serta memberi kesempatan belajar kepada anak usia dini di desa Janji Matogu, Kecamatan Simangambat, Kabupaten Padang Lawas Utara, Provinsi Sumatera Utara, nomor telepon 081397495013, Kode pos 22747sesuai dengan Surat Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Padang Lawas Utara Bukti Pendaftaran Kelembagaan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) No. Izin PAUD: Kd. 02.27/1/OT.00/02/ 2012 No. Izin RA: 101212200031

2. Nama Dan Lokasi

- a. Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini ini bernama RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu
- b. Lokasi PAUD / RA Al-Washliyah di Desa Janji Matogu, Kecamatan Simangambat, Kabupaten Padang Lawas Utara, Provinsi Sumatera Utara, Kota Kota Medan,

3. Visi Dan Misi

VISI:

Menyiapkan generasi penerus bangsa yang Terampil, Cerdas, Ceria, Kreatif dan Islami

MISI:

Menanamkan Gemar Ibadah dan Baca Al-Qur'an Sejak Dini

4. Identitas Sekolah:

1. Nama Sekolah : RA Al-Washliyah
2. NSM : 101212200031
3. NPSM : -
4. Izin Operasional : Kd.02.27/1/OT.00/02/2012
5. NPWP : 72.7215.051.8-118.000
6. Akreditasi : -
7. Alamat Madrasah/RA : Desa Janji Matogu
8. Kecamatan : Simangambat
9. Kabupaten : Padang Lawas Utara
10. Tahun Berdiri : 2012
11. Nama Kepala Madrasah/RA : Herwin Harahap, S.Pd
12. No. Telp/Handphone : +6281397495013
13. Nama Yayasan : Lembaga Pendidikan Al-Washliyah
14. Akte Yayasan/Notaris : 72
15. Kepemilikan Yayasan :
 - a. Status Tanah : Milik Sendiri
 - b. Luas Tanah : 100M²

c. Luas Bangunan : 110m²

5. Lain-Lain

a. Tata Tertib Guru RA Al-Washliyah

Untuk kelancaran dan kesempurnaan proses belajar mengajar pada RA Al-Washliyah, maka setiap guru berkewajiban untuk mematuhi dan melaksanakan tata tertib dibawah ini.

- a) Pakaian Rapi dan bersih
- b) Memakai pakaian yang sudah ditetapkan
- c) Senin baju warna abu-abu
- d) Selasa baju warna ungu
- e) Rabu baju batik
- f) Kamis baju bebas
- g) Jum'at baju olah raga

1) Waktu

- a) Guru harus ada disekolah pada pukul 08:00
- b) Bagi guru piket datang lebih awal.

b. Tata Tertib Murid

Untuk kelancaran dan kesempurnaan proses belajar mengajar pada RA Al-Washliyah. Maka setiap murid wajib mematuhi dan melaksanakan tata tertib dibawah:

1) Pakaian

- a) Rapi dan bersih
- b) Memakai pakaian yang sudah ditetapkan yaitu:
- c) Senin-selasa memakai baju hijau-kuning

- d) Rabu-kamis memakai baju batik
 - e) Jum'at memakai baju olah raga
- 2) Waktu
- a) Masuk sekolah
 - (1) Murid hadir kesekolah 10 menit sebelum bel masuk. Bel masuk pukul 08:30 WIB
 - i. Murid wajib mengikuti upacara bendera setiap hari senin
 - ii. Murid wajib mengikuti senam sehat ceria setiap hari jum'at
 - iii. Murid wajib mengikuti praktek sholat dan membawa mukenah bagi anak perempuan setiap hari sabtu.
 - iv. Bagi murid yang tidak hadir harus ada pemberitahuan.
 - b. Waktu Belajar
 - i. Pukul 08:30-10:00 WIB
 - ii. Murid senantiasa bersikap sopan kepada guru dan menyayangi teman
 - iii. Selama jam belajar murid harus ditempat belajar
 - c. Waktu Istirahat
 - i. Pukul 09:15 WIB
 - ii. Murid tidak dibenarkan meninggalkan sekolah
 - iii. Membuang sampah pada tempatnya

Tabel 4.1.
STRUKTUR ORGANISASI LEMBAGA
RA AL-WASHLIYAH



B. Hasil Penelitian

Setelah diadakan penelitian dan data sudah terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang terdiri atas dua variabel bebas yaitu Penerapan Permainan Sirkuit (X) dan variabel yang kedua yaitu Kecerdasan Kinestetik (Y).

Pemeriksaan yang telah dilakukan terhadap data, seluruh data yang masuk memenuhi syarat untuk diolah dan dianalisis. Secara singkat dapat dinyatakan, hasil penelitian ini mengungkapkan informasi tentang skor total, skor tertinggi, skor terendah, rata-rata, dan rentang standar deviasi.

Berikut data penelitian yang didapat dari masing-masing kelompok. Pemerolehan data dan perhitungan statistik dari kedua variabel tersebut dapat ditunjukkan pada uraian selanjutnya.

1. Hasil Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun dengan menggunakan Permainan Sirkuit

Keompok eksperimen memperoleh penyebaran nilai 64 sampai 92. Nilai rata-rata hasil kecerdasan kinestetik anak Usia 5-6 tahun dengan menggunakan

permainan sirkuit cukup memuaskan sesuai dengan kriteria kecerdasan anak di RA. Al-Washliyah Janji Matogu, sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel IV.1

Hasil kecerdasan kinestetik anak Usia 5-6 tahun

Kelompok Eksperimen

No.	Nama Murid	Nilai	KKA (≥ 75)
1	Abu Yazid Bustamy	10	BSB
2	Adinda Kirana Br	4	MB
3	Ari Saputra hasibuan	7	BSh
4	Citra Karastina Melati	2	BB
5	Diah Ayu Puspita	10	BSB
6	Dinda Anggraini siregar	7	BSh
7	Doni Agustian harahap	9	BSh
8	Dwi Andini	2	BB
9	Erick Perdana manalu	6	MB
10	Fadhilah hasibuan	10	BSB
11	Gunawan harahap	11	BSB
12	Gustian Puti Barus	3	BB
13	Ibnu Hajar	5	MB
14	Intan Khairani	9	BSh
15	Isnaini Haryantii	6	MB
16	Mario AgusPrikatono	9	BSh
17	Muhammad Adam Sajiwo	11	BSB
18	Muhammad Ibrahim	11	BSB
19	Muhammad FeriAnggara	8	BSh
20	Muhammad Kennedy	10	BSB
21	Nadya Mayangsari	7	BSh
22	Puspita Srihandayani sir	9	BSh
23	Rahmad Hidayat	11	BSB
24	Ricky Fadilah	8	BSh
25	Ridho Azis sitompul	8	BSh
26	Salsabila Attala Nisa Purba	9	BSh
27	Sinta hasibuan	6	MB
28	Sudarmadji harahap	7	BSh
29	Wahyu Santoso hasibuan	7	BSh
30	Windy Lestari siregar	10	BSh
31	Wulan Dari siregar	6	MB

No.	Nama Murid	Nilai	KKA (≥ 75)
32	Yuyuk Wahyuni harahap	9	BSB

Keterangan Penilaian:

- 1 – 3 BB = Belum Berkembang (Kurang Baik)
 4 – 6 MB = Mulai Berkembang (Baik)
 7 – 9 BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik)
 10 – 12 BSB = Berkembang Sangat Bai (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh penyebaran nilai 64 sampai 92, perhitungan nilai rata-rata (M) dan Standar Devisai (SD) dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Menentukan rentang (R), yaitu daata terbesar dikurangi data terkecil.

- Nilai Maksimum = 92
- Nilai Minimum = 64
- Rentang (R) = $92 - 64 = 28$
- Jumlah data (N) = 32

b. Menentukan banyak kelas interval (K) dengan rumus:

$$\begin{aligned} K &= 1 + 3,3 \log N \\ &= 1 + 3,3 \log 32 \\ &= 1 + 3,3 (1, 505) \\ &= 5,96 \text{ atau } 6 \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas dengan rumus:

$$\begin{aligned} P &= \frac{\text{Rentang (R)}}{\text{Banyak Kelas (K)}} \\ P &= \frac{28}{6} \\ &= 4,66 \text{ (pembulatan menjadi 5)} \end{aligned}$$

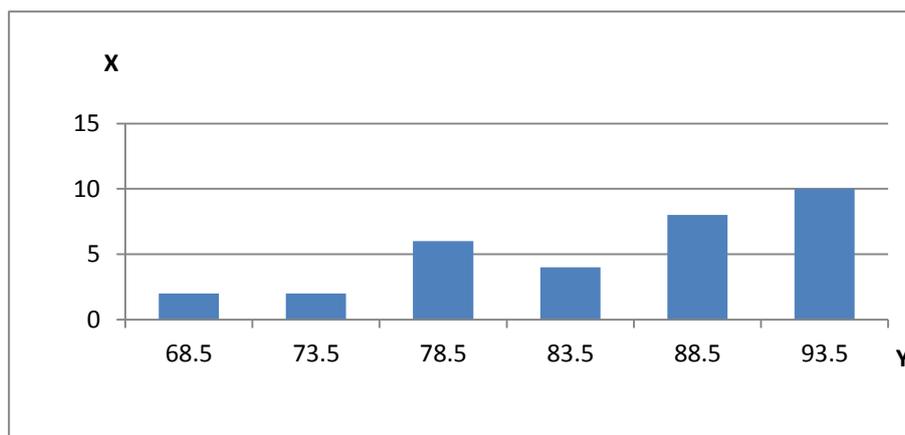
d. Membuat tabel distribusi frekuensi

Tabel IV.2
Distribusi frekuensi Hasil Kecerdasan Anak
Kelompok Eksperimen

No	Interval	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$	f relative
1	64 – 68	3	66	4356	198	13068	9.38

No	Interval	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$	f relative
2	69 – 73	6	71	5041	426	30246	18.75
3	74 – 78	6	76	5776	456	34656	18.75
4	79 – 83	6	81	6561	486	39366	18.75
5	84 – 88	9	86	7396	774	66564	28.13
6	89 – 93	2	91	8281	182	16562	6.25
	Jumlah	32	471	37411	2522	200462	100

Dari tabel data distribusi frekuensi di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah dari nilai 89 – 93 sebanyak 2 orang anak dengan presentase (6,25%) dan nilai terendah adalah dari nilai 64 – 68 sebanyak 3 orang anak dengan presentase (9,38%). Sebaran nilai tersebut dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 1. Histogram Nilai Hasil Belajar Kelompok Eksperimen.

Keterangan:

Vertikal (X) : Frekuensi (f_i) anak yang mendapat nilai dari masing-masing interval pencapaian nilai yang telah diuji.

Horizontal (Y) : Pencapaian nilai yang didapat anak.

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil kecerdasan anak yang dilakukan dengan menggunakan permainan sirkuit adalah:

$$\begin{aligned}
 X_i &= \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{2522}{32} \\
 &= 78,81
 \end{aligned}$$

Standar devisainya (SD) adalah:

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{n(\sum f_{ixi}^2) - (\sum f_{ixi})^2}{n(n-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{6414784 - 6360484}{32(32-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{54300}{32(32-1)}} \\
 &= \sqrt{\frac{992}{64}} \\
 &= 7,4
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, disimpulkan nilai rata-rata hasil kecerdasan anak dengan menggunakan permainan sirkuit adalah 78,81 dan standar devisinya 7,4.

2. Hasil Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun dengan tidak menggunakan Permainan Sirkuit

Kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata hasil kecerdasan kinestetik anak sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel IV.3
Hasil Kecerdasan Kinestetik Anank
Kelompok Kontrol

No.	NamaSiswa	Nilai	KKA (≥ 75)
1	Ade Sriwati	4	MB
2	Aprian Syahputra Hsb	7	BSH
3	Bagas Ardiansyah w	2	BB
4	Denny Chandra	10	BSB
5	Dina Novita Sari	8	BSH
6	Doni Kusuma	5	MB
7	Eji Puwra Ningsih	3	BB
8	Eka Tri Handayani Barus	10	BSB
9	Fauzi Al-farid	9	BSH
10	Fahmi Hamdan Sir	5	MB
11	Imam Mahdi Sir	2	BB
12	Iska Ayu Winanda Hrp	10	BSB
13	Mahafiz Rafiz Satria	6	MB
14	Maidin Hrp	3	BB
15	Muhammad Imam Safi'i	8	BSH
16	Muhammad Yusuf Ritonga	5	MB
17	Majudin Achmad	10	BSB
18	Nurul Hasanah	3	BB

No.	NamaSiswa	Nilai	KKA (≥ 75)
19	Pradipta Amir	8	BSH
20	Putri Amanda	6	MB
21	Raisha Pratiwi	2	BB
22	Rama Purnama Sari	10	BSB
23	Ratwan	8	BSH
24	Rudi Ansyah	10	BSB
25	Rubiani Hsb	8	BSH
26	Sania	4	MB
27	Sapiryadi	4	MB
28	Sawitri	8	BSH
29	SitiNurhasanah	7	BSH
30	Supriadi	4	MB
31	Syahfitri	7	BSH
32	ZuhriHariansyah	7	BSH

Keterangan Penilaian:

- 1 – 3 BB = Belum Berkembang (Kurang Baik)
 4 – 6 MB = Mulai Berkembang (Baik)
 7 – 9 BSH = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik)
 10 – 12 BSB = Berkembang Sangat Bai (Sangat Baik)

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh penyebaran nilai 60 sampai 88. Perhitungan nilai rata-rata (M) dan Standar Deviasi (SD) dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Menentukan rentang (R), yaitu daata terbesar dikurangi data terkecil.

- Nilai Maksimum = 88
- Nilai Minimum = 60
- Rentang (R) = $88 - 60 = 28$
- Jumlah data (N) = 32

b. Menentukan banyak kelas interval (K) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 K &= 1 + 3,3 \log N \\
 &= 1 + 3,3 \log 32 \\
 &= 1 + 3,3 (1, 505) \\
 &= 5,96 \text{ (pembulatan 6)}
 \end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas dengan rumus:

$$P = \frac{\text{Rentang } (R)}{\text{Banyak Kelas } (K)}$$

$$= \frac{28}{6} = 4,66 \text{ (pembulatan menjadi 5)}$$

d. Membuat tabel distribusi frekuensi

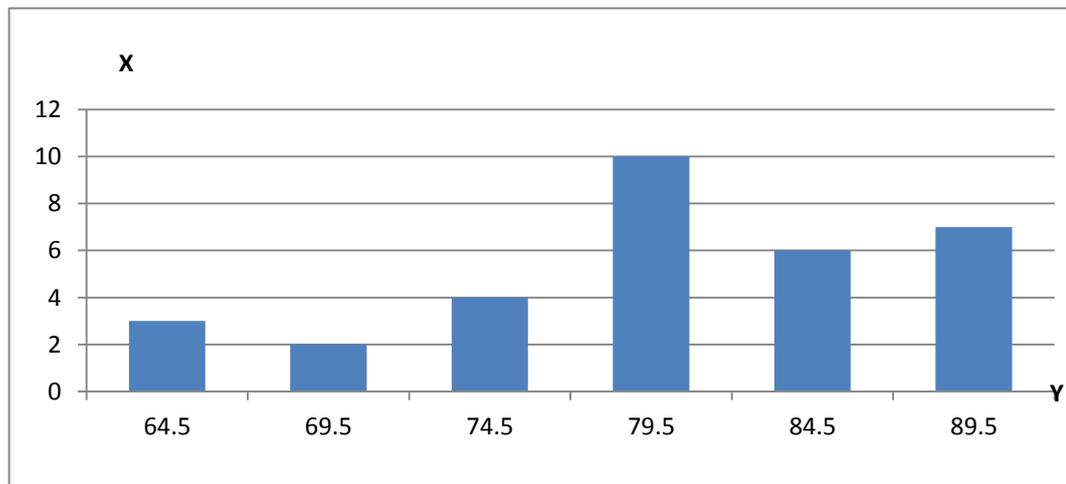
Tabel IV.4

Distribusi frekuensi Hasil Kecerdasan Kinestetik Anak

Kelompok Kontrol

No	Interval	f_i	x_i	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$	f relative
1	60 – 64	3	62	3844	186	11532	9.38
2	65 – 69	4	67	4489	268	17956	12.50
3	70 – 74	6	72	5184	432	31104	18.75
4	75 – 79	6	77	5929	462	35574	18.75
5	80 – 84	8	82	6724	656	53792	25.00
6	85 – 89	5	87	7569	435	37845	15.63
	Jumlah	32	447	33739	2439	187803	100

Dari tabel data distribusi frekuensi di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah dari nilai 85 – 89 sebanyak 5 orang anak dengan presentase (15,63%) dan nilai terendah adalah dari nilai 60 – 64 sebanyak 3 orang anak dengan presentase (9,37%). Sebaran nilai-nilai anak tersebut dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 2. Histogram Nilai Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Keterangan Grafik:

Vertical (X) : Frekuensi (f_i) anak yang mendapat nilai dari masing-masing interval pencapaian nilai yang telah diuji.

Horizontal (Y): Pencapaian nilai yang didapat anak.

Dari table di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil kecerdasan kinestetik anak yang dilakukan dengan tidak menggunakan permainan sirkuit adalah:

$$\begin{aligned}
 X_1 &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{2439}{32} \\
 &= 76,22
 \end{aligned}$$

Standar devisainya (SD) adalah:

$$\begin{aligned}
 S &= \sqrt{\frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{32(187803) - (2439)^2}{32-1}} \\
 &= \sqrt{\frac{32(32-1)}{6009696 - 5948721}} \\
 &= \sqrt{\frac{32(32-1)}{60975}} \\
 &= \sqrt{61,74} \\
 &= 7,84
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, disimpulkan nilai rata-rata hasil kecerdasan kinestetik anak dengan tidak menggunakan permainan sirkuit adalah 76,22 dan standar devisinya 7,4.

3. Uji Persyaratan Analisis Data

Persyaratan dasar bagi berlakunya analisis komparasi, data yang diperoleh harus memenuhi syarat uji normalitas dan homogenitas. Persyaratan analisis ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berasal dari populasi yang berdistribusi normal dan apakah variansi dari kelompok-kelompok yang

membentuk sampel homogen. Setelah kedua uji tersebut, maka dapat dilakukan pengujian hipotesis.

a. Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji normalitas Lilliefors. Adapun perhitungannya sebagai berikut:

1). Uji Normalitas kelompok eksperimen. Berdasarkan data yang diperoleh $x = 78, 81$ dan $S =$ sehingga:

Tabel IV.5

Uji normalitas Data Kelompok Eksperimen

X_i	F	$f(kum)$	Z_i	$f(z_i)$	$si(z_i)$	$f(z_i)-s(z_i)$
66	3	3	-1.73	0.0418	0.0938	0.0520
71	6	9	-1.06	0.1446	0.2813	0.1367
76	6	15	-0.38	0.352	0.4688	0.1168
81	6	21	0.30	0.6179	0.6563	0.0384
86	9	30	0.97	0.834	0.9375	0.1035
91	2	32	1.65	0.9505	1	0.0495

Dari data di atas diketahui bahwa harga mutlak terbesar dari standar z yaitu $L_0 = 0,1367$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,005$ dan $N = 32$ sehingga didapat L tabel = $\frac{0,886}{\sqrt{32}} = \frac{0,886}{5,65} = 0,1568$. Dari hasil perhitungan diatas membuktikan bahwa $L_0 = 0,1367 < L = 0,1568$ yang berarti data tes kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

2). Uji Normalitas Data Kelompok Kontrol

Berdasarkan diperoleh $x = 76,22$ dan $S = 7,84$ sehingga:

Tabel IV.6

Uji normalitas Data Kelompok Kontrol

X_i	F	$f(kum)$	Z_i	$f(z_i)$	$si(z_i)$	$f(z_i)-s(z_i)$
62	3	3	-1.81	0.0351	0.0938	0.0587
67	4	7	-1.18	0.119	0.2188	0.0998
72	6	13	-0.54	0.2956	0.4063	0.1117

77	6	19	0.10	0.5398	0.5938	0.0539
82	8	27	0.74	0.7704	0.8438	0.0734
87	5	32	1.38	0.9162	1	0.0838

Dari data diatas diketahui harga mutlak terbesar dari standar z yaitu : $L_0 = 0,1117$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $N = 32$ sehingga dapat L tabel = $\frac{0,886}{\sqrt{32}} = \frac{0,886}{5,65} = 0,1568$. Berdasarkan perhitungan diatas membuktikan bahwa $L_0 = 0,1117 < L_0 = 0,1568$ yang berarti data nilai kelompok kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas data yang dilakukan untuk mengetahui sampel yang digunakan dalam penelitian ini apakah homogen atau tidak dan apakah sampel yang dipakai dalam penelitian ini dapat mewakili seluruh populasi yang ada. Perhitungannya sebagai berikut :

$$\begin{aligned} \text{Dari data diperoleh: } \bar{X}_1 &= 78,81 ; SD = 7,4 ; SD^2 = 54,76 ; N = 32 \\ \bar{X}_2 &= 76,22 ; SD = 7,84 ; SD^2 = 61,46 ; N = 32 \end{aligned}$$

Maka :

$$\begin{aligned} F &= \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} \\ \text{atau : } F &= \frac{S_1^2}{S_2^2} \\ &= \frac{78,84_1^2}{7,4_2^2} \\ &= \frac{54,76}{61,4656} \\ &= 0,89 \end{aligned}$$

Kemudian data yang diuji diinterpolasi dengan nilai F untuk $\alpha = 0,05$ dk penyebut $(n-1) (32-1) = 31$, dk pembilang 30 dan 32 maka F_{hitung} dengan interpolasi linier yaitu:

$$\begin{aligned} \left. \begin{array}{l} - \text{dk penyebut} = 31 \\ - \text{dk pembilang} = 30 \end{array} \right\} F_{tabel=1,8} & \left. \begin{array}{l} - \text{dk penyebut} = 31 \\ - \text{dk pembilang} = 30 \end{array} \right\} F_{tabel=1,82} \\ F_{tabel} &= 1,82 + \frac{31-30}{32-30} (1,84-1,82) \\ F_{tabel} &= 1,82 + \frac{1}{2} (0,02) \\ F_{tabel} &= 1,82 + 0,01 \\ F_{tabel} &= 1,83 \end{aligned}$$

Dapat disimpulkan bahwa $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $0,89 < 1,83$ sehingga varian data yang dianalisis tersebut tidak berbeda, artinya sampel berasal dari kelompok yang homogen sehingga data yang diperoleh dapat mewakili seluruh populasi.

c. Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian normalitas dan homogenitas dari kedua kelompok menunjukkan persyaratan analisis dalam penelitian ini berdistribusi normal dan bervarians kelompok-kelompok sampel adalah homogen. Hal ini berarti persyaratan analisis dalam penelitian ini telah terpenuhi, sehingga dapat dilanjutkan pada pengujian lebih lanjut yaitu pengujian hipotesis dengan uji “t” sebagai berikut:

Dari data diperoleh: $\bar{X}_1 = 78,81$; $SD = 7,4$; $SD^2 = 54,76$; $N = 32$

$\bar{X}_2 = 76,22$; $SD = 7,84$; $SD^2 = 61,46$; $N = 32$

Sebelum melakukan uji hipotesis maka langkah yang dapat dilakukan terlebih dahulu adalah menghitung varians gabungan data hasil kecerdasan anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menggunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Dengan menggunakan rumus di atas maka diperoleh:

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\ &= \frac{(32 - 1)54,76 + (32 - 1)61,46}{32 + 32 - 2} \\ &= \frac{1697,56 + 1905,26}{62} \\ &= 58,11 \\ &= \sqrt{58,11} \\ &= 7,62 \end{aligned}$$

Setelah data dari varians gabungan didapatkan, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Maka data varians yang diperoleh adalah:

$$\bar{x}_1 = 78,81 \quad n_1 = 32$$

$$\bar{x}_2 = 76,22 \quad n_2 = 32$$

$$t_{hitung} = \frac{78,81 - 76,22}{7,62 \sqrt{\frac{1}{32} + \frac{1}{32}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{2,59}{7,62 \sqrt{0,06}}$$

$$t_{hitung} = \frac{2,59}{0,46}$$

$$t_{hitung} = 5,63$$

Perhitungan di atas menunjukkan perolehan nilai $t_{hitung} = 5,63$, untuk menentukan t_{tabel} maka yang dapat dilakukan mendistribusikan t yaitu $\alpha = 0,05$ dan $dk = n_1 + n_2 - 2 = 62$, maka diperoleh $t = 1-1/2 \alpha = 0,5$ dengan $dk = t_{(0,975) (62)}$ dikarenakan data tersebut tidak terdaftar pada t tabel, maka data dapat dicari dengan cara interpolasi.

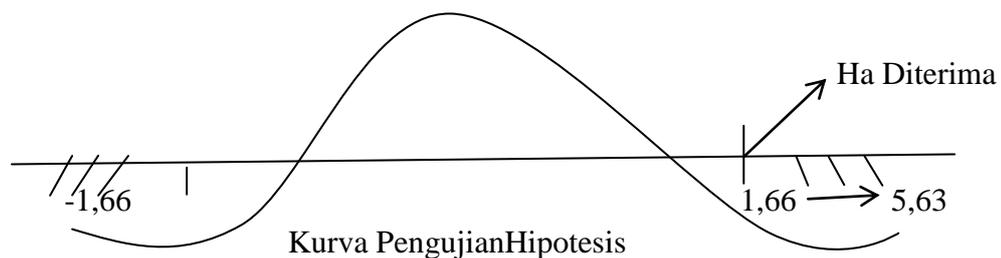
$$t_{(0,95) (60)} = 1,67$$

$$t_{(0,95) (120)} = 1,66$$

$$\begin{aligned} t_{(0,975) (62)} &= t_{(0,95) (60)} + \left(\frac{62-60}{120-60} \right) t_{(0,95) (120)} - t_{(0,95) (60)} \\ &= 1,67 + \left(\frac{4}{60} \right) (1,66 - 1,67) \\ &= 1,67 + (0,03)(-0,01) \\ &= 1,67 + (-0,0003) = 1,66 \end{aligned}$$

Perhitungan di atas menunjukkan t_{hitung} adalah 5,63 sedangkan t_{tabel} adalah 1,66 maka dapat disimpulkan bahwa harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu ($5,63 > 1,66$) sehingga H_a diterima, yang menginterpretasikan bahwa: terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan sirkuit terhadap hasil kecerdasan anak usia 5-6 tahun RA. Al-Washliyah Janji Matogu.

Kurva hasil pengujian hipotesis ditunjukkan sebagai berikut:



C. Pembahasan Hasil Penelitian

Tes yang digunakan pada penelitian ini dengan jumlah sampel penelitian sebanyak 64 orang anak Kriteria Kecerdasan Anak (.KKA) yang ditentukan oleh pihak yayasan adalah 75.

Nilai rata-rata kelas yang menggunakan permainan sirkuit adalah $\bar{x} = 78,81$ sebanyak 23 orang siswa yang mencapai ketuntasan dengan presentase sebesar (71,88%) dan 9 anak yang tidak tuntas dengan presentase (28,12%).

Nilai rata-rata kelas yang tidak menggunakan permainan sirkuit adalah $\bar{x} = 76,22$ sebanyak 19 orang anak yang mencapai ketuntasan dengan presentase sebesar (59,37%) dan 13 anak yang tidak tuntas dengan presentase (40,63%).

Data pada penelitian di atas menunjukkan nilai rata-rata kelas yang menggunakan permainan sirkuit lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas yang tidak menggunakan permainan sirkuit (kelas control).

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas diketahui bahwa data distribusi normal dan homogen. Setelah itu dilakukan uji hipotesis memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun dengan permainan sirkuit di RA. Al-Washliyah Janji Matogu tahun ajaran 2018/2019 dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,63 > 1,66$) sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak karena ada pengaruh yang signifikan oleh permainan sirkuit terhadap kecerdasan anak usia 5-6 tahun.

Setelah diketahui hasil observasi dalam penelitian ini, bahwa permainan sirkuit lebih baik dibandingkan dengan tidak menggunakan permainan sirkuit. Sesuai dengan teori Harsono mengemukakan bahwa latihan sirkuit dapat memperbaiki secara serempak fitness keseluruhan tubuh, yaitu komponen power, daya tahan, kecepatan, fleksibilitas dan komponen-komponen lainnya. Misalnya, anak-anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalihkan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda dan bila mereka berhasil menyelesaikan dengan baik mereka akan tertawa dan merasa bangga. Dalam hasil observasi ini sesuai juga dengan kelebihan-kelebihan permainan sirkuit ini, yaitu, Sesuai dengan tahap perkembangan anak yang membutuhkan wahana dalam mengembangkan semua aspek dan kecerdasan. Dapat mendorong minat anak dalam belajar, dengan bermain anak biasanya tidak menyadari bahwa ia sedang belajar sesuatu sebab yang menjadi fokus utama mereka adalah ketertarikan terhadap bermainnya.

Untuk mengajak anak dalam mencapai tingkat perkembangannya, agar dapat mengikuti sistem pembelajaran yang telah diatur, hal terbaik yang dilakukan yaitu dengan memasuki dunia anak terlebih dahulu, maka lihatlah anak dimana kesukaan atau kesenangan mereka, dengan begitu dapat kita ajak kembali untuk diberikan pembelajaran yang sesuai dengan yang kita inginkan. Maka dapat dikatakan, bahwa tidak ada unsur keterpaksaan bagi anak untuk mengikuti pembelajaran karena hal itu merupakan hal yang anak senangi.

Sirkuit pada dasarnya merupakan latihan sirkuit, yang artinya suatu program latihan yang dikombinasikan dari beberapa permainan yang tujuannya

untuk mengembangkan kebugaran jasmani. Dengan menggunakan permainan ini kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang lebih baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan uji statistic pada bab empat, maka di tetapkan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Kecerdasan kinestetik dengan menggunakan permainan sirkuit memperoleh nilai rata-rata 78,81.
2. hasil kecerdasan kinestetik anak dengan tidak menggunakan permainan sirkuit adalah 76,22 dan standar devisinya 7,4.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia dini RA Al-Washliyah Desa Janji Matogu tahun pelajaran 2018/2019, dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($5,63 > 1,66$) sehingga H_a diterima dan H_o ditolak Karena ada pengaruh yang signifikan oleh permainan sirkuit.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, diharapkan kepada semua pihak yang berkaitan dengan perkembangan kecerdasan kinestetik anak agar memperhatikan keberhasilan perkembangan kecerdasan meliputi teori dan bermain. Maka penulis disini memberikan beberapa saran yaitu:

1. Anak usia dini di RA Al-Washliyah disarankan dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetik melalui kebiasaan berlatih sebab nilai yang diperoleh pada penelitian ini masih belum maksimal. Berlatih dalam permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik.
2. Permainan sirkuit membantu dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik. Oleh sebab itu , disarankan kepada guru untuk mempersiapkan berbagai

permainan yang bisa mengembangkan kecerdasan kinestetik, karena dengan mempersiapkan berbagai permainan, pembelajaran akan berlangsung lebih efektif dan mengarah kepada pencapaian tujuan.

3. Guru yang mengajarkan dengan menggunakan berbagai permainan diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam. Sebelum mengajarkan materi para anak perlu diajak untuk menyadari bahwa kemampuan seseorang dalam berbagai hal sangat berpengaruh terhadap berkembangnya kecerdasan anak.
4. Bagi peneliti yang lain, jika ingin mengkaji lebih dalam lagi tentang permainan sirkuit ini, sebaiknya dilakukan dengan materi yang lain dan bisa juga dengan kecerdasan yang lain. Sebaiknya penelitian dilakukan di sekolah lain untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara ke dua kecerdasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat Izzan, (2019) *Hadis Pendidikan Konsep Pendidikan Berbasis Hadis*, (Bandung : Perdana Publisng)
- Ad-Dimasyqi, Al-Imam Ibnu Kasir, (2009), *Tafsir Al-Qur'an Al-'Azim*, Terj.
- Anita Yus, (2011), *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group
- Bahrum Abu Bakar, *Tafsir Ibnu Kasir*, Juz 29 Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Dapartemen Agama Ri, (2009), *Al-Qur'an Dan Terjemahannya*, Media Publishing.
- Fadillah, (2014), *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini, Menciptakan*
- Gunawan, (2012), *Genius Learning Strategy*. Jakarta: Gramedia .
- Hamdani Hamid, (2013), *Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia*, (Bandung : Pustaka Setia)
- Isjoni, (2017), *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung:Alfabeta.
- Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan : Perdana Publishing.
- Khadijah,(2012),*Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*, Bandung: Cita Pustaka Media Perintis.
- Kunandar, (2008), *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada,
- Lilis Madyawati, (2016), *Strategi Pengembangan Bahasa Aud*, Jakarta: Prenada Media Group,
- Muhammad Shohab (2009), *Al-Qur'an Terjemahan*, (Bandung: Jabal Raudhoh Jannah, H. 267, Ayat 78
- Muhammad Yaumi, (2013), *Pembelajaran Berbasis Kecerdasaan Jamak, Multiple Intelligences*, Jakarta: Prenada Media Group
- Musfiroh, (2008), *Pengembangan Kecerdasan Majemuk, Modul 1*, Jakarta: Universitas Terbuka

- Prasetyo, (2009), *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Rosdiana A. Bakar, (2012), *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung: Citapustaka Media Perintis
- Saripudin,(2017), *Strategi Pengembangan Kecerdasan Naturalis Pada Anak Usia Dini*. Artikel Penelitian. [Http://www.Syekhnurjati.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Awlady](http://www.Syekhnurjati.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Awlady) (Diakses Pada 8 Februari 2018)
- Sefrina, (2013), *Deteksi Minat Bakat Anak*. Jakarta: Media Presindo.
- Soefandi, (2009), *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasaan Anak*, Jakarta: Bee Media Indonesia
- Sofia Hartati,(2005), *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suharsimi Arikunto, Dkk, (2010),*Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto (2015), *Bimbingan Dan Konseling Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Prenada Media Group
- Taufik Abdillah Syukur, (2016), *Pendidikan Karakter Berbasis Hadits*, Depok: PT Raja grafindo Persada,
- Tri Novita Wulandari, *Peningkatan Kecerdasan Naturalis Dengan Pembelajaran Outdoor Di Kelompok B Tk Rumah Pelangi Colomadu*, (Jurnal Anak Usia Dini, Volume 3 Edisi 1, Januari 2018)
- Trianto, (2011), *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- Virzara Auryn, (2007), *How To Create A Smart Kinds, Cara Praktis Menciptakan Anak Sehat Dan Cerdas*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media Group
- Yaumi (2013), *Strategi Dan Metode Dalam Model Pembelajaran*, Jakarta : Presada Press Group
- Yuliani Nurani, (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks

Yuliarti Nuraini Sujiono, (2007), *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Zainal, Aqib, (2010), *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Sd, Slb, Tk*, Bandung: Yrama Widjaya.

LAMPIRAN

1. Sebelum masuk ruangan, berbaris di depan ruangan



2. Sebelum masuk ruangan salam guru



4. Intruksi dari peneliti



5. Anak sedang menggambar



6. Permainan ke-2

