

---

## PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI PERMAINAN GAMES BALL PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI RA DAARUL MUTTAQIN BANTUR-MALANG

Ari Rohmania<sup>1\*</sup>, Afifatu Rohmawati<sup>2</sup>

<sup>1\*</sup> Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

<sup>2</sup> Universitas Al-Qolam Malang, Indonesia

[arirohmania19@alqolam.ac.id](mailto:arirohmania19@alqolam.ac.id), [afifaturohmawati@alqolam.ac.id](mailto:afifaturohmawati@alqolam.ac.id)

---

### Info Artikel

#### Riwayat Artikel

Diterima :

19 Oktober 2024

Disetujui :

14 November 2024

---

### ABSTRAK

**Abstract:** Games are one of the easy-to-apply learning techniques such as ball games. This game applies six techniques in early childhood kinesthetic learning. The purpose of this study was to describe the form and results of kinesthetic learning through ball games in children aged 4-5 years. The research methodology used is "Classroom Action Research" or classroom action research. Where, researchers will provide treatment in the learning process through several stages, namely the pre-cycle or experimental stage, cycle one, and cycle two by implementing three meetings in each cycle. Data collection techniques that will be used include observation, interviews, and documentation. By using mixmethod data analysis. The results of the study and discussion show that ball games use six techniques, including catching, throwing, bouncing, bouncing, kicking, and rolling. The technique is complex in improving children's kinesthetic abilities through the concept of outdoor learning. The learning methods used are competitive and cooperative. The results of data validation include a 61.8% increase in kinesthetics in the third meeting in cycle one with the technique of learning to kick through ball games. Meanwhile, the data of cycle two with a percentage of 89.7% of kinesthetic ability with rolling techniques through ball games. Thus, mastering learning devices is effective, creative and innovative. So that children are much more interested in following kinesthetic learning optimally.

---

### Kata Kunci :

Kecerdasan Kinestetik,

Permainan, Games

Ball, Anak Usia Dini

**Abstrak:** Permainan merupakan salah satu teknik belajar yang mudah diterapkan seperti games ball. Permainan ini menerapkan enam teknik dalam pembelajaran kinestetik anak usia dini. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bentuk dan hasil pembelajaran kinestetik melalui permainan games ball pada anak usia 4-5 tahun. Metodologi penelitian yang digunakan "Classroom Action Research" atau penelitian tindakan kelas. Dimana, peneliti akan memberikan perlakuan dalam proses pembelajaran melalui beberapa tahap yaitu tahap pra-siklus atau percobaan, siklus satu, dan siklus dua dengan menerapkan tiga kali pertemuan dalam setiap siklusnya. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dengan menggunakan analisis data *mixmethod*. Hasil penelitian dan pembahasan bahwasannya permainan games ball menggunakan enam teknik, meliputi menangkap, melempar, melambungkan, memantulkan, menendang, dan menggelinding. Teknik bersifat kompleks dalam meningkatkan kemampuan kinestetik anak melalui konsep pembelajaran outdoor. Metode belajar yang digunakan bersifat kompetitif dan kooperatif. Adapun hasil validasi data meliputi 61,8 % peningkatan kinestetik dalam pertemuan ketiga pada siklus satu dengan teknik belajar menendang melalui permainan games ball. Sedangkan, data siklus dua dengan prosentase 89,7% kemampuan kinestetik dengan teknik menggelinding melalui permainan games ball. Dengan demikian, penguasai perangkat pembelajaran bersifat efektif, kreatif dan inovatif. Agar anak jauh lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran kinestetik secara optimal.

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang paling penting dalam hal pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai dengan berbagai episode mendasar dalam kehidupan anak berikut hingga tahap terakhir perkembangannya. Periode khas anak usia dini yaitu masa keemasan. Banyak konsep dan fakta yang dapat ditemukan menjelaskan masa keemasan anak usia dini, ketika potensi anak berkembang paling pesat. Ada beberapa konsep yang terkait dengan anak usia dini yaitu masa eksplorasi, masa identifikasi, masa peniruan, masa bermain, masa imitasi, dan tahap masa peka. Saat ini anak berada pada masa emas yaitu apabila anak mendapat dorongan perkembangan yang tepat sesuai tahapan perkembangannya, maka akan menjadi modal perkembangan anak di masa depan. Pada masa ini, anak sangat peka terhadap segala pengaruh lingkungannya. Dari pengertian pendidikan di atas, pendidikan anak usia dini adalah pembinaan guru dan di sekolah, keluarga dan lingkungan, yang ditunjukkan kepada anak sejak dini, yaitu melalui rangsangan yang dapat memelihara tumbuh kembang anak dan memberi makan dirinya sendiri. berkembang secara optimal. , baik secara fisik maupun mental, sehingga muncul kepribadian yang unggul.

Pada masa kanak-kanak kepekaan yang besar terhadap penerimaan terhadap segala pengaruh perkembangan harus diberikan sejak dini, karena dengan kepekaan yang terlibat dan aspek-aspek yang dikembangkan akan lebih mudah dan optimal diterima oleh anak. Aspek perkembangan yang distimulasi pada anak usia dini meliputi perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosional, nilai moral dan agama, serta kemampuan motorik fisik (Pahendra, et al.,2024) . Aspek perkembangan ini akan lebih optimal bila distimulasi sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pemberian stimulus pada anak usia dini sangat penting karena dapat meningkatkan otot besar anak, perkembangan fisik anak berkaitan dengan kecerdasan majemuk, sering disebut *multiple intelligencess*, yang ditujukan untuk memecahkan masalah atau melakukan sesuatu yang bermanfaat dalam hidup (Fitri & Halifah, 2023) . Perkembangan fisik itu sendiri terkandung dalam salah satu kecerdasan majemuk yang ada, yaitu kecerdasan kinestetik. Inteligensi atau kecerdasan dapat dipandang sebagai kemampuan untuk belajar dari masa lalu. Kecerdasan dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menguasai keterampilan melalui berbagai keterampilan. Kecerdasan adalah kecerdasan, istilah yang digunakan oleh para psikolog, dan orang biasa bertanya kepada orang yang cerdas atau seseorang dengan kecerdasan tinggi apakah dia dapat dengan cepat dan berhasil menyelesaikan masalah atau tugas dan masalah yang dihadapinya (Zahrawi,dkk.,2023).

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan intelektual anak dalam menggunakan bagian atau seluruh tubuhnya untuk bergerak dan memecahkan berbagai masalah, atau kemampuan menyelaraskan pikiran dengan tubuh sehingga apa yang kita pikirkan menjadi gerakan yang indah, kreatif dan mempunyai makna perkembangan kinestetik anak memiliki manfaat bagi tumbuh kembang anak yaitu perkembangan fisiologis anak, perkembangan sosial emosional anak dan perkembangan fisiologis anak yaitu olahraga dapat mencegah gangguan jantung pada anak dan merangsang proses fisiologis semua anak, sehingga sirkulasi dan pernapasan dapat

ditingkatkan (Khoirul & Musyayadah.,2019;Imani,dkk.,2020;Suyadi,2021) . Selain itu, pentingnya perkembangan kinestetik bagi anak dapat mencakup aspek-aspek sosial emosionalnya yaitu dengan meningkatkan kemampuan kinestetik, anak memiliki rasa percaya diri yang besar, dan anak dapat berhubungan dengan teman-temannya dengan rasa percaya diri yang tinggi yang dimilikinya.

Berdasarkan dari hasil pengamatan di RA Daarul Muttaqin II di Desa Bantur menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak belum sesuai dengan pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun. Peneliti membuktikan dari hasil pengamatan pada tanggal 22 Oktober 2022 dari jumlah anak yang ada yaitu 17 anak yang terdiri dari 9 perempuan dan 8 laki-laki, yang belum mampu melakukan kegiatan motorik kasar dengan baik sekitar 12 anak dengan presentase 70,5% anak, dalam kegiatan mengangkat dengan satu kaki, melempar, menangkap, menendang, mengayunkan tangan dan berjalan di papan titihan. Anak yang cenderung belum mampu melakukan kegiatan permainan bola yaitu anak yang belum paham teknik cara yang tepat untuk bermain, ada juga beberapa anak yang belum benar dalam melakukan apa yang diperintah oleh guru, dan ada anak yang tidak mau melakukan kegiatan ini. Ada faktor juga yang mempengaruhi kegiatan tersebut yaitu gerakan yang belum optimal pada kecerdasan kinestetiknya yang disebabkan karena pengetahuan yang kurang dan kematangan pada diri anak tentang cara melakukan kegiatan permainan bola belum ada sehingga hasilnya belum optimal.

Permasalahan yang peneliti temukan tentang kecerdasan kinestetik dapat dipecahkan dengan cara memberikan stimulus pada anak melalui kegiatan pembelajaran yang menarik agar anak tidak merasa bosan dan juga harus disesuaikan dengan indikator yang telah dicapai. Kegiatan pembelajaran ini bisa dilakukan dengan berbagai cara yang menyenangkan. Permainan yang dapat saya terapkan ketika melakukan praktik yaitu dengan mengajak anak bermain *games ball* dengan beberapa teknik. Melalui kegiatan ini diharapkan anak mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak dalam keterampilan gerak koordinasi mata dan tangan agar lebih optimal (Putri,dkk.,2023;Santoso,dkk.,2023) . Kegiatan *games ball* ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak, karena pada waktu kegiatan berlangsung anak mampu menggerakkan otot-otot kasar yaitu dengan mengayunkan tangan sebelah kanan agar terlempar ke arah tertentu. Melalui kegiatan ini terdapat aspek yang dapat dikembangkan oleh anak yaitu ketangkasan dan ketepatan. Aspek ini bisa terangkum dalam satu kegiatan yaitu kegiatan fisik motorik.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan, kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan seorang anak untuk mengolah anggota tubuh dalam semua kegiatan yang menggunakan fisik, seperti salah satunya *games ball*, dimana anak mampu mengkoordinasi antara gerakan mata dan tangan, mata dan kaki dan lain-lainnya yang ada pada *games ball*. Perkembangan gerakan anak usia 4-5 tahun lebih menggunakan dua tangan dari pada lengan dalam memegang bola dan melompat dengan menggunakan kedua kaki. Disamping itu mereka dapat menendang bola besar dan melemparkannya. Perkembangan fisik untuk peningkatan kecerdasan kinestetik perlu memiliki binaan serta bimbingan untuk anak dapat melakukan gerakan gerakan dasar seperti kegiatan *games ball*. Uraian peneliti akan mengambil masalah dalam pembelajaran ini untuk

meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui *games ball*. Pada kegiatan *games ball* ini pembelajaran tampak lebih efektif dan menyenangkan, serta dalam permainan ini bisa mengajak anak ikut berperan aktif, selain itu media pembelajaran yang dibutuhkan mudah didapatkan dan permainan ini tidak memiliki resiko yang tinggi. Kemampuan anak dalam permainan bola ini dapat mengasah otak, hal ini dapat dilihat ketika anak melakukan permainan tersebut. Maka dari itu *games ball* ini sangatlah cocok untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dengan cara anak melakukan kegiatan seperti melempar, menangkap, menendang, melambungkan, memantulkan, dan menggelindingkan bola. Tujuan penelitian untuk mendiskripsikan proses peningkatan hasil kecerdasan kinestetik melalui *games ball* pada anak usia 4-5 tahun di RA Daarul Muttaqin II Bantur.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini peneliti menggunakan metode tindakan kelas (PTK) yang berasal dari Bahasa Inggris dengan istilah *Classroom Action Research* yang disingkat dengan CAR. Menurut Kuswaya (2010) mengatakan bahwa Penelitian ini muncul dikarenakan adanya kesadaran pelaku dalam melaksanakan kegiatan yang dianggap kurang memuaskan dengan hasil dari kegiatan tersebut, berangkat dari kesadaran diri sendiri maka pelaku kegiatan berusaha untuk menyempurnakan kegiatannya dengan menggunakan percobaan yang dilakukan secara berulang-ulang dengan proses mengamati secara sungguh-sungguh hingga mendapatkan proses yang dirasa memberikan hasil dianggap lebih baik dari sebelumnya. Penelitian tindakan kelas ini dimaksudkan untuk mengatasi suatu masalah dengan cara memberikan suatu tindakan-tindakan yang nyata dengan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran dikelas, proses tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar yang baik dikelas. Berdasarkan metode penelitian tindakan kelas yang diungkapkan sebelumnya maka desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah model dari Konsep penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc.Taggart (dalam Septaningtyas, 2020). yaitu ada beberapa komponen tindakan, antara lain perencanaan, pengamatan yang disatukan dengan alasan kedua kegiatan itu tidak dapat dipisahkan satu sama lain karena kedua kegiatan ini harus dilakukan dengan satu kesatuan waktu.

Subyek penelitian pada penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Daarul Muttaqin II Bantur sebanyak 17 anak didik yang terdiri dari 9 perempuan dan 8 laki-laki. Penelitian ini dilakukan di RA Daarul Muttaqin II Bantur kecamatan Bantur kabupaten Malang yang berdiri sejak tahun 2010. Alasan pemilihan anak di RA sebagai subjek dalam penelitian kali ini berdasarkan observasi ketika saya melakukan kegiatan pembelajaran pada waktu PPL dilembaga tersebut. Disana saya menemukan permasalahan ketika melakukan kegiatan permainan bola yaitu rendahnya kemampuan anak dalam bermain bola. Parnawi, (2020) menjelaskan bahwa Teknik pengumpulan data yaitu cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta-fakta dilapangan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian antara lain observasi, memiliki aspek penilaian dalam permainan *games ball* melalui teknik yang dilakukan dalam setiap siklusnya, meliputi menangkap, melempar, menendang, melambungkan,

memantulkan, menggelinding. wawancara, bentuk wawancara bersifat responsif yang ditunjukkan kepada peserta didik saat melakukan kegiatan pembelajaran kinestetik melalui permainan games ball di luar kelas. Dokumentasi bentuk rangkaian pembelajaran, hasil responsif peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Analisis data dilakukan untuk merumuskan melalui data instrumen untuk menjawab masalah dalam penelitian. Serta, menjawab hipotesa yang diajukan melalui penyajian data dengan keberhasilan dalam kategori sangat baik dalam hasil pengolahan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelompok A RA Daarul Muttaqin II Bantur dengan subjek penelitian berjumlah 17 anak. Dalam penelitian ini proses kegiatan belajar mengajar menggunakan *games ball* yang berlangsung dalam dua siklus. Siklus I terdiri dari 3 pertemuan dan siklus II terdiri dari 3 pertemuan juga. Penelitian yang digunakan adalah penelitian model Kemmis & Me Taggart yang meliputi empat langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun data validasi penilaian pada tahap uji coba penelitian, terlihat pada tabel 4, sebagai berikut :

**Tabel 4** Hasil Validasi Penilaian Tahapan Uji Coba Peneliti

No	Tahapan Uji Coba Penelitian	Teknik Uji Coba Permainan	Validasi Penilaian				Prosentase
			1	2	3	4	
1.	Pra Siklus	Percobaan	58,8	29,4	11,8	0	38,2
2.	Siklus 1 Pertemuan 1	Menangkap	53	17,6	23,5	5,9	45,6
3.	Siklus 1 Pertemuan 2	Melempar	35,3	29,4	23,5	11,8	53
4.	Siklus 1 Pertemuan 3	Menendang	17,6	41,2	17,6	23,5	61,8
5.	Siklus 2 Pertemuan 1	Melambungkan	0	41,2	23,5	35,3	73,5
6.	Siklus 2 Pertemuan 2	Memantul	0	23,5	29,4	47	80,9
7.	Siklus 2 Pertemuan 3	Mengelinding	0	11,8	17,6	70,6	89,7

Pada data tabel 4 bahwa Pada tahap perencanaan ini yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian adalah menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) yang dilakukan sesuai dengan materi yang akan disampaikan sesuai model pembelajaran. Pada perencanaan siklus ini kegiatan akan difokuskan pada peningkatan kecerdasan kinestetik pada *games ball* dalam kegiatan melempar, menangkap, dan menendang bola. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan ini adalah berupa bola plastik. Media ini adalah sarana pendukung bagi kegiatan penelitian berlangsung. Setelah menyiapkan media dan sarana pembelajaran, peneliti menyiapkan lembar observasi serta media komunikasi seperti kamera untuk mendokumentasikan kegiatan pada saat penelitian berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan siklus I pertemuan 1 yang dilakukan pada hari Senin tanggal 22 Mei 2023 dengan tema Lingkunganku dan sub tema rumahku. Pada pelaksanaan ini dilakukan pada pukul 07.00 sampai pukul 10.00 WIB. Kegiatan awal dimulai dengan aktivitas *outdoor*, yaitu dengan aktivitas fisik berupa kegiatan senam bersama, kemudian berbaris dan masuk ruangan kelas secara teratur. Setelah masuk didalam ruang kemudian diawali dengan mengucapkan salam, berdoa, menyapa, mengabsen dan menanyakan kabar serta memberikan motivasi kemudian mengajak anak bernyanyi, membaca asmaul husna, serta membaca beberapa hadist seperti hadist

kebersihan, hadist sesama muslim. Selanjutnya menghubungkan tema yang akan dipelajari yaitu tema lingkunganku dengan Sub tema Sekolah. Guru menanyakan kepada anak-anak tentang lingkungan yang ada di sekitar sekolah. Selanjutnya kegiatan yang dilakukan oleh anak pada pertemuan I adalah menangkap dan melempar bola antar teman sejawat dengan menggunakan media yang berupa bola plastik berukuran besar.

Pada kegiatan ini dimulai dari menjelaskan tentang *games ball* serta manfaat dari permainan ini. Selanjutnya guru mengajak anak keluar dengan membentuk sebuah lingkaran untuk kegiatan pemanasan terlebih dahulu, kemudian anak diajak bernyanyi dulu agar lebih semangat. Sebelum kegiatan dimulai guru menjelaskan dan mencontohkan cara bermain dengan teknik melempar dan menangkap bola dengan posisi tubuh dan tangan yang tepat. Guru menjelaskan pada saat melempar dan menangkap bola yaitu tangan diayunkan ke atas, ke samping, atau ke belakang dalam posisi pelenturan siku-siku lalu bola dipegang dibelakang badan dan tangan diayunkan didepan bahu kemudian untuk teknik menangkap yaitu dengan kedua tangan diulurkan kedepan guna menangkap bola. Setelah itu guru memberikan contoh terlebih dahulu dengan cara melempar dan menangkap bola yang dilakukan dengan teman sejawat. Hal itu agar mempermudah anak dalam melakukan kegiatan tersebut, kemudian guru mengajak bermain bola dengan cara guru melempar bola dan anak-anak yang menangkapnya dengan secara bergantian kemudian guru memberikan penilaian berdasarkan proses dan hasil kegiatan yang dilaksanakan pada hari itu.

Dari tabel 4 diatas dapat dikatakan bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan dalam permainan melempar dan menangkap bola yang menunjukkan prosentase 45,6 % dengan identifikasi kriteria data peserta didik belum berkembang mencapai 9 anak, mulai berkembang mencapai 3 anak, dan berkembang sesuai harapan mencapai 4 anak dan berkembang sangat baik mencapai 1 anak.

Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 23 Mei 2023. Pada pertemuan 2 ini anak masih sama melakukan kegiatan *games ball* dengan tema Lingkunganaku . Pada kegiatan awal hari ini dimulai dengan aktivitas *outdoor*, yaitu dengan aktifitas fisik berupa kegiatan senam bersama kemudian berbaris dan masuk ruang kelas secara teratur. Setelah masuk didalam kelas, anak diposisikan duduk untuk kegiatan pembukaan yaitu salam, berdoa, dan membaca surat pendek, kemudian anak diajak bernyanyi dengan menggunakan irama dan gerakan yang sederhana. Setelah itu guru menjelaskan tema yang sama pada pertemuan I yaitu tema lingkunganku. Selanjutnya guru menanyakan kepada anak-anak mengenai benda-benda yang ada disekolah. dan menyiapkan media yaitu bola plastik dan kotak kardus untuk mengajak anak melakukan *games ball* dengan teknik melempar bola ke dalam kotak kardus.

Pada kegiatan pertemuan kedua ini guru mengajak anak untuk keluar dan berbaris dengan melakukan pemanasan olahraga seperti biasanya, kemudian guru mengajak anak untuk berbaris lurus ke belakang. Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu dengan kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya guru meminta anak untuk berbaris menjadi dua barisan. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Selanjutnya guru memberikan contoh pada anak, cara melempar bola dengan memasukkan ke dalam kotak kardus. Selanjutnya anak-

anak diminta guru untuk bermain bola secara bergantian dan setelah itu guru meminta anak untuk bermain sendiri antar teman sejawat. Setelah semua anak bermain secara bergantian guru melakukan pengamatan pada anak. Setelah selesai melakukan kegiatan permainan bola anak diajak masuk ke ruang kelas untuk melakukan pendinginan serta guru menyampaikan maksud dan tujuan dari pembelajaran pada hari itu.

Dari tabel 4 diatas dapat dikatakan bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik anak mulai berkembang dalam kegiatan melempar bola ke dalam kotak kardus, menunjukkan prosentase 53% dengan kriteria belum berkembang 6 anak, mulai berkembang 5 anak, berkembang sesuai harapan 4 anak, dan berkembang sangat baik mencapai 2 anak.

Siklus I pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 25 Mei 2023. Pada pertemuan 3 ini anak masih sama melakukan kegiatan *games ball* dengan tema Lingkunganku sub tema sekolahku. Pada kegiatan awal hari ini dimulai dengan aktivitas *outdoor*, yaitu dengan aktifitas fisik berupa kegiatan senam bersama kemudian berbaris dan masuk ruang kelas secara teratur. Setelah masuk didalam kelas, anak diposisikan duduk untuk kegiatan pembukaan yaitu salam, berdoa, dan membaca surat pendek, kemudian anak diajak bernyanyi dengan menggunakan irama dan gerakan yang sederhana. Kegiatan sebelum pembelajaran dilakukan tanya jawab dan diskusi mengenai tema pada hari itu yaitu tema lingkungan dan subtema sekolahku. Selanjutnya guru mempersiapkan bola plastik berukuran besar untuk mengajak anak bermain kegiatan *games ball* dengan teknik menendang bola.

Pada pertemuan ketiga kegiatan inti masih sama yaitu guru menjelaskan bahwa kegiatan hari ini masih seperti kegiatan pada pertemuan I yaitu *games ball* tetapi dengan menggunakan teknik menendang. Guru menjelaskan teknik dasar menendang bola ke gawang bahwa teknik dasar menendang bola dengan tubuh berdiri tegak, tangan digunakan untuk mempertahankan keseimbangan dengan dorongan gerakan kaki untuk menendang bola. Setelah itu guru mengajak anak untuk melakukan pemanasan dan mengajak anak untuk berbaris. Selanjutnya guru memberikan contoh pada anak cara bermain bola dengan teknik menendang ke dalam gawang dengan posisi tubuh dan kaki yang benar saat menendang bola. Selanjutnya guru memulai menendang bola ke gawang bersama anak-anak secara bergiliran. Selanjutnya anak-anak diminta guru untuk bermain sendiri dengan teknik menendang bola dalam memasukan ke dalam gawang dan juga bermain bola antar teman sejawat. Setelah semua anak bermain secara bergantian guru melakukan pengamatan pada anak. Setelah selesai melakukan kegiatan permainan bola anak diajak masuk ke ruang kelas untuk melakukan pendinginan serta guru menyampaikan maksud dan tujuan dari pembelajaran pada hari itu.

Dari tabel 4 diatas dapat dikatakan bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik dapat dilihat dari kegiatan menendang bola yang menunjukkan prosentase 61,8% dengan kriteria belum berkembang 3 anak, mulai berkembang 7 anak, berkembang sesuai harapan 3 anak, dan berkembang sangat baik mencapai 4 anak. Berdasarkan dari hasil pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran Siklus I, maka dapat diketahui beberapa kelebihan dan kelemahan yang terjadi setelah penelitian berlangsung. Adapun kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh

anak, meliputi (1) kelebihan, sebagian besar anak sudah mampu melakukan kegiatan *games ball* dengan baik dan tanpa bantuan sama sekali. Ditemukan, beberapa anak yang sangat aktif saat melakukan kegiatan pembelajaran. (2) kelemahan, masih ditemukan beberapa anak yang belum aktif untuk melakukan kegiatan *games ball* dikarenakan belum menguasai teknik melempar, menangkap, dan menendang bola. Serta, ada beberapa anak yang sibuk bermain sendiri dan tidak memperhatikan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan siklus II pertemuan I yang dilakukan pada hari Jumat tanggal 2 Juni 2023 dengan tema “Diriku” dengan Sub tema “Anggota tubuhku”. Pelaksanaan ini dilakukan pada pukul 07.00 sampai pukul 10.00 WIB. Pada kegiatan awal hari ini dimulai dengan aktivitas *outdoor*, yaitu dengan aktivitas fisik berupa kegiatan senam bersama kemudian berbaris dan masuk ruang kelas secara teratur. Setelah masuk didalam kelas, anak diposisikan duduk untuk kegiatan pembukaan yaitu salam, berdoa, dan membaca surat pendek, kemudian anak diajak bernyanyi dengan menggunakan irama dan gerakan yang sederhana. Kegiatan sebelum pembelajaran dilakukan tanya jawab dan diskusi mengenai tema pada hari itu. Selanjutnya guru menyiapkan media berupa bola karet berukuran sedang untuk mengajak anak bermain diluar dengan kegiatan melambungkan bola.

Pada kegiatan inti anak-anak disuruh berbaris untuk melakukan pemanasan dan senam otak agar belajarnya lebih semangat. Guru menjelaskan pada kegiatan hari ini adalah melambungkan bola. Guru mengajak seluruh anak untuk berbaris dengan melakukan pemanasan olahraga seperti biasanya. Sebelum permainan dimulai guru memberikan contoh terlebih dahulu yaitu teknik dalam melambungkan bola adalah berdiri dengan posisi badan tegak kemudian memutar dengan lengan kanan dengan memegang bola dan melambungkan bola. Selanjutnya guru meminta anak untuk melakukan permainan tersebut secara bergantian dengan melambungkan bola. Setelah semua anak bermain secara bergantian guru melakukan pengamatan pada anak. Setelah selesai melakukan kegiatan permainan bola anak diajak masuk ke ruang kelas untuk melakukan pendinginan serta guru menyampaikan maksud dan tujuan dari pembelajaran pada hari itu.

Dari tabel 4 diatas dapat dikatakan bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik dalam kegiatan melambungkan bola anak dapat dilihat dari peningkatan yang menunjukkan prosentase 73,5% kriteria mulai berkembang 7 anak, berkembang sesuai harapan 4 anak, dan berkembang sangat baik mencapai 6 anak.

Siklus II pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 3 Juni 2023. Pada pertemuan dua ini anak masih sama melakukan kegiatan *games ball*. Pada pembelajaran hari ini menggunakan tema “Diriku subtema “Fungsi Anggota Tubuh”. Pada kegiatan awal hari ini dimulai dengan aktivitas *outdoor*, yaitu dengan aktivitas fisik berupa kegiatan senam bersama kemudian berbaris dan masuk ruang kelas secara teratur. Setelah masuk didalam kelas, anak diposisikan duduk untuk kegiatan pembukaan yaitu salam, berdoa, dan membaca surat pendek, kemudian anak diajak bernyanyi dengan menggunakan irama dan gerakan yang sederhana. Kegiatan sebelum pembelajaran dilakukan tanya jawab dan diskusi mengenai tema pada

hari itu. Selanjutnya guru menyiapkan media berupa bola karet berukuran sedang untuk mengajak anak bermain diluar dengan kegiatan memantulkan bola dengan menggunakan bola karet.

Pada kegiatan inti anak-anak disuruh berbaris untuk melakukan pemanasan dan senam otak agar belajarnya lebih semangat. Guru menjelaskan pada kegiatan hari ini adalah memantulkan bola menggunakan bola karet dan guru mengenalkan aturan kegiatan sebelum bermain. Sebelum permainan dimulai guru memberikan penjelasan dan contoh terlebih dahulu yaitu teknik dalam memantulkan bola dengan posisi tangan, kaki yang benar yaitu dengan merentangkan tangan serta jentikkan pergelangan tangan untuk memantulkan bola ke lantai. Selanjutnya guru meminta anak untuk melakukan permainan tersebut secara bergantian dengan memantulkan bola sampai ke lantai secara bergantian. Setelah semua anak bermain secara bergantian guru melakukan pengamatan pada anak. Setelah selesai melakukan kegiatan *games ball*, anak diajak masuk ke ruang kelas untuk melakukan pendinginan serta guru menyampaikan maksud dan tujuan dari pembelajaran pada hari itu.

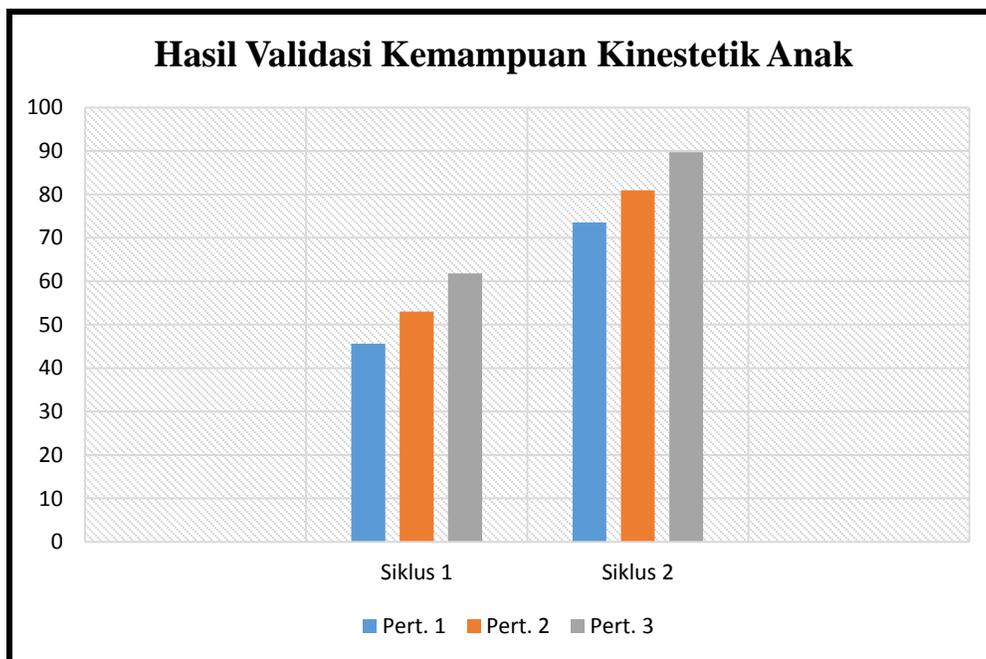
Dari tabel 4 diatas dapat dikatakan bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik pada kegiatan memantulkan bola dapat dilihat dari peningkatan yang menunjukkan prosentase 80,9% dengan kriteria mulai berkembang mencapai 5 anak, berkembang sesuai harapan mencapai 5 anak, dan berkembang sangat baik mencapai 7 anak.

Siklus II pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 09 Juni 2023. Pada pertemuan ketiga kegiatan yang akan dilakukan adalah memukul bola. Pada pembelajaran hari ini menggunakan tema “Anggota Tubuh” dengan subtema ciri-ciri tubuhku. Pada kegiatan awal hari ini dimulai dengan aktivitas *outdoor*, yaitu dengan aktivitas fisik berupa kegiatan senam bersama kemudian berbaris dan masuk ruang kelas secara teratur. Setelah masuk didalam kelas, anak diposisikan duduk untuk kegiatan pembukaan yaitu salam, berdoa, dan membaca surat pendek, kemudian anak diajak bernyanyi dengan menggunakan irama dan gerakan yang sederhana. Kegiatan sebelum pembelajaran dilakukan tanya jawab dan diskusi mengenai tema pada hari itu. Selanjutnya guru menyiapkan media berupa bola karet berukuran sedang untuk mengajak anak bermain diluar dengan gerakan menggelindingkan bola.

Pada kegiatan inti anak-anak disuruh berbaris untuk melakukan pemanasan dan senam otak agar belajarnya lebih semangat. Guru menjelaskan pada kegiatan hari ini adalah gerakan menggelindingkan bola . Sebelum kegiatan dimulai guru mengenalkan aturan kegiatan dan memberikan penjelasan serta contoh terlebih dahulu yaitu gerakan dalam menggelindingkan bola dengan cara berdiri lalu bola dipegang dengan dua atau satu tangan disamping dan dibawah kemudian lengan belakang mengayun tanpa memindahkan berat badan ke belakang dan ayunkan ke depan dengan melepaskan bola diantara sasaran dan bola. Selanjutnya guru meminta anak untuk melakukan permainan tersebut secara bergantian dengan menggelindingkan bola Setelah semua anak bermain secara bergantian guru melakukan pengamatan pada anak. Setelah selesai melakukan kegiatan permainan bola anak diajak masuk ke ruang kelas untuk melakukan pendinginan serta guru menyampaikan maksud dan tujuan dari pembelajaran pada hari itu.

Dari tabel diatas dapat dikatakan bahwa peningkatan kecerdasan kinestetik dalam kegiatan menggelindingkan bola pada anak mulai meningkat. Hal ini dilihat dari kegiatan yang dilakukan oleh anak, yang menunjukkan prosentase 89,7% dengan kriteria mulai berkembang 2 anak, berkembang sesuai harapan 3 anak, dan berkembang sangat baik 12 anak. Sebagian besar anak begitu antusias mengikuti kegiatan *games ball* karena permainan tersebut sangat menarik.

Dengan demikian, hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti peningkatan kecerdasan kinestetik dapat dilihat melalui permainan bola (*games ball*). Penelitian yang telah dilakukan terbagi dua siklus dengan enam kali pertemuan. Siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan dan Siklus II juga dilakukan selama tiga kali pertemuan. Berdasarkan paparan data dan hasil penelitian terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak usia 4-5 tahun atau anak didik kelompok A di RA Daarul Muttaqin II Bantur yang telah dilakukan selama enam kali pertemuan dengan kegiatan permainan bola (*games ball*) menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik melalui *games ball* mengalami peningkatan. Hal itu dilihat dari hasil rekapitulasi penilaian peningkatan pada grafik diatas bahwa pada kegiatan siklus I kemampuan anak dalam melempar, menangkap, dan menendang bola menunjukan rata-rata peningkatan mencapai 61,8%, dan pada siklus II kemampuan anak dalam memantulkan, melambungkan, dan menggelindingkan bola menunjukan rata-rata peningkatan yang signifikan sebesar 89,7% dengan kriteria sesuai dengan yang diharapkan. Dengan demikian selisih hasil penilaian pada siklus I dan siklus II menunjukan peningkatan mencapai 27,9%. Adapun grafik peningkatan kemampuan kinestetik anak melalui permainan *games ball* untuk anak usia 4-5 tahun, terlihat pada gambar 4, sebagai berikut :



**Gambar 4** Grafik Hasil Validasi Kemampuan Kinestetik Anak Melalui Permainan Games Ball

Pada gambar 4, menjelaskan bahwa bentuk pembelajaran di RA Daarul Muttaqin II Bantur dapat dilakukan secara menyenangkan dengan menggunakan media yang menarik dan

bervariasi seperti permainan bola dengan teknik lempar tangkap, menendang bola, melambungkan bola, memantulkan bola dan menggelindingkan bola. Selaras dengan temuan menurut Singer yang menyatakan bahwa hubungan kecerdasan kinestetik dengan *games ball* mampu menampilkan berbagai variasi keterampilan gerak khususnya dalam kegiatan olahraga. Perkembangan kecerdasan kinestetik pada anak usia 4-5 tahun anak juga mampu berjalan dengan berbagai variasi, mampu bermain dengan keseimbangan badan serta mampu melompati gang atau benda lainnya. Dengan hal ini, kegiatan pembelajaran pada peningkatan kecerdasan kinestetik anak dapat dilakukan secara lebih efektif dan anak mampu mengembangkan keterampilan dalam menggunakan bagian-bagian tubuh. Bertujuan untuk memecahkan berbagai masalah bergerak aktif dan untuk berkomunikasi. Guru dapat merancang beberapa kegiatan yang memungkinkan anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan yang biasa dimaksud bermain sambil belajar. Penggunaan media ini diharapkan anak merasa senang dan mampu memperlihatkan keahlian dalam atletik dan olahraga. Serta, bisa mengeksplorasi lingkungan melalui sentuhan dan gerakan.

Media yang digunakan oleh peneliti yaitu media yang terbuat dari karet atau plastik yang disebut dengan bola. Pada Siklus I kegiatan yang dilakukan yaitu lempar tangkap bola, melempar bola ke dalam kotak kardus, dan menendang bola. Kemudian pada Siklus II permainan bola dilakukan yaitu memantulkan bola, melambungkan bola dan menggelindingkan bola. Adapun kelebihan dari *games ball* ini yaitu anak dapat melenturkan otot-otot tubuh, meningkatkan keterampilan motorik kasar pada anak, meningkatkan kecerdasan gerak tubuh pada anak, dan merangsang pertumbuhan serta kesehatan pada anak. Sedangkan kelemahan dari *games ball* ini yaitu anak mudah bosan dan lelah jika permainan ini digunakan terlalu lama serta permainan ini rentan saling bertabrakan antar teman karena halaman yang kurang begitu luas. Berdasarkan penelitian ini dapat terlihat bahwa kecerdasan kinestetik dapat mencapai tingkat keberhasilan dalam kegiatan *games ball*. Dengan hal ini terjadi karenan beberapa faktor kegiatan yang bervariasi dan salah satunya yaitu anak lebih tertarik untuk melakukan kegiatan motorik daripada kegiatan lainnya. Hal ini dibuktikan dari peningkatan yang signifikan sebesar 89,7% yang sudah mencapai kriteria sesuai dengan yang diharapkan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Proses pembelajaran kegiatan *games ball* yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik di RA Daarul Muttaqin II Bantur dengan melakukan berbagai aktivitas bermain keterampilan dasar anak, yang sangat berperan aktif dalam pencapaian indikator capaian harian. Permainan ini dapat menjadi salah satu lingkungan belajar yang sangat menarik bagi siswa dan dapat mengembangkan keterampilan anak. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan mengajak anak untuk bermain bola dengan berbagai variasi diantaranya bermain dengan melempar dan menangkap bola, menendang bola, melambungkan bola, melempar bola ke dalam kardus, memantulkan bola, dan menggelindingkan bola. kegiatan ini menunjukkan hasil penelitian yang dilakukan pada saat peningkatan kecerdasan kinestetik melalui *games ball*. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak cukup berhasil dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik dalam aktivitas *games ball*.

Pada pembelajaran Siklus I kemampuan anak dalam melempar, menangkap, dan menendang bola menunjukkan rata-rata peningkatan mencapai 61,8%, kemudian pada Siklus II kemampuan anak dalam melambungkan, memantulkan, dan menggelindingkan bola menunjukkan rata-rata peningkatan yang signifikan mencapai 89,7%. Jadi peningkatan pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan mencapai 27,9% sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan peningkatan diatas, dapat dikatakan bahwa penerapan *games ball* sangat efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak karena dengan permainan tersebut anak dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut dapat disarankan agar guru di Kelompok A RA Daarul Muttaqin II Bantur menguasai berbagai perangkat pembelajaran untuk memotivasi Agar proses pembelajaran berjalan efektif, guru juga harus kreatif dan inovatif dalam perencanaan pembelajaran bagi anak agar efektif. tertarik dan senang belajar. Agar kecerdasan kinestetik anak berkembang secara optimal, alangkah baiknya jika siswa dapat menyelesaikan tugas belajar secara terkendali dan mengikuti petunjuk guru.

### DAFTAR RUJUKAN

- Fitri,F.S.A. & Halifah, S. (2023). Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Gerak dan Lagu Pada Anak Kelompok B di RA UMDI Taqwa Pare-Pare. Institut Agama Islam Negeri Parepare. Sipakainge : Inovasi Penelitian, Karya Ilmiah, dan Pengembangan, No 8, (Online) <https://ejurnal.iainpare.ac.id/index.php/sipakainge/issue/view/287>
- Imani,R.A. Muslihin,H.Y. & Elan., (2020). Permainan Bola Terhadap Perkembangan Gerak Manipulatif Anak Usia 4-5 Tahun. UPI Kampus Tasikmalaya. AGAPEDIA : Jurnal PAUD Vol 4, No 2, (Online) <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/30446/13509>
- Khoirul D. & Musyayadah U., (2019). *Implementasi Kecerdasan Kinestetik Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Bola Voli*. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto. Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar, Vol 3, No 2. (Online) <https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JPD/article/view/1099>
- Kuswaya Wihardit (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan X. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pahendra, et al., (2024). *Rhythmic Gymnastics : Games For Stimulating Kinesthetic Intelligence in Early Children*. Universitas Muhammadiyah Kendari. IJECES : Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies, Vol 13, No 1, pp 89-102. (Online) <https://journal.unnes.ac.id/journals/ijeces/article/view/13737>
- Parnawi Afi (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan I. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Putri,S.G. Wijayanto,A & Diana,R.R. (2023). *Permainan Jum Hap Sebagai Media Untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini 3-4 Tahun*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Obsesi : Jurnal pendidikan anak usia dini 7(4). (Online) <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3885>
- Santoso,T.R. dkk., (2023) *Kinesthetic Intelligence Pada Anak Usia Dini : Permasalahan dan*

*Solusinya*. Institut Agama Islam Latifah Mubarokiyah, *Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 7, No 3. (Online) <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/4235>

Septaningtyas. N. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan I. Jawa Tengah : Lakeesiha.

Suyadi (2021). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Cetakan I. Yogyakarta : Universitas Ahmad Dahlan.

Zahrawi,S.L. Tahir,M. & Habibi,M. (2023). *Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Mataram*. Universitas Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* Vol 8, No 4. (Online) <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/1595>