

ISBN: 978-602-60013-1-3



## PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLARAGA  
“PENINGKATAN KUALITAS  
PENDIDIKAN JASMANI DAN OLARAGA MELALUI LITERASI”



Alamat redaksi  
Kampus STKIP PGRI Jombang  
Jl. Pattimura III/20 Jombang  
Telp (031)861319

ISBN 978-602-60013-1-3



Jombang 28 Juli 2018  
PRODI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

**STKIP PGRI JOMBANG**



## DAFTAR ISI

<b>PERUBAHAN PARADIGMA DALAM PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH</b> (Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.) .....	1-6
<b>MENDORONG PENGEMBANGAN LITERASI KEOLAHRAGAAN NASIONAL</b> (Prof. Dr. M.E. Winarno, M.Pd.) .....	7-14
<b>MODEL-MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI (Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd.).....</b>	15-49
<b>HUBUNGAN ANTARA STATUS GIZI DENGAN KEBUGARAN JASMANI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 JOMBANG</b> (Arsika Yunarta, M.Pd. & Rahayu Prasetyo, M.Pd.).....	50-55
<b>PROFIL GURU PJOK DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK</b> (Ilmul Ma'arif, M.Pd. & Zakaria Wahyu Hidayat, M.Pd.).....	56-66
<b>PENGARUH METODE <i>PART AND WHOLE</i> TERHADAP HASIL BELAJAR SENAM LANTAI GULING DEPAN PADA SISWA KELAS X SMK SULTAN AGUNG 1 TEBUIRENG TAHUN PELAJARAN 2017/2018</b> (Muhamad Dedi Safa'at, S.Pd. & Kahan Tony Hendrawan, M.Pd.) .....	67-79
<b>PENGARUH TINGKAT KESEGERAN JASMANI SAAT MENSTRUASI DAN TIDAK MENSTRUASI PADA SISWI KELAS XI di SMK MUHAMMADIYAH 1 BERBEK NGANJUK TAHUN 2017</b> (Novita Nur Synthiawati, M.Pd. & Guntum Budi Prsetyo, M.Pd.) .....	80-86
<b>SURVEY KINERJA GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA GURU SMP NEGERI SE-KECAMATAN PETERONGAN KABUPATEN JOMBANG TAHUN 2017/2018</b> (Rendra Wahyu Pradana, M.Pd. & Puguh Satya Hasmaru, M.Pd.).....	87-95
<b>PEMULIHAN KEKUATAN DAN ROM SETELAH LATIHAN EKSENTRIK DENGAN PEMBERIAN SUPLEMEN GLUTAMIN</b> (Afif Rusdiawan, M.Pd. & Taufikkurrachman, M.Pd.) .....	96-107
<b>MODEL PEMBELAJARAN <i>PROJECT BASED LEARNING</i> TERHADAP KETERAMPILAN SMASH KEDENG PERMAINAN SEPAK TAKRAW</b> (Ali Priyono, M.Pd.) .....	108-114

<b>MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI PERMAINAN PROPERTI</b> (Davi Sofyan, M.Pd.) .....	115-124
<b>DAMPAK PERCAYA DIRI DAN <i>POWER LENGAN</i> TERHADAP HASIL <i>FLYING SHOOT</i> DALAM PERMAINAN BOLA TANGAN</b> (Indra Prabowo, M.Pd. & Davi Sofyan, M.Pd.) .....	125-130
<b>STUDI DESKRIPTIF AKTIVITAS FISIK TERHADAP PENGHAMBATAN <i>MENOPAUSE</i></b> (Indrayogi, M.Pd.) .....	131-140
<b>PERKEMBANGAN KESEIMBANGAN DAN KECEPATAN PADA ANAK-ANAK USIA 6 SAMPAI DENGAN 12 TAHUN DITINJAU DARI JENIS KELAMIN DI DAERAH KABUPATEN GROBOGAN</b> (Novianto Arie Budiawan, Prof. Dr. Sugiyanto, & Dr. Sapta Kunta Purnama, M.Pd.) .....	141-149
<b>EFEKTIFITAS TEKNIK <i>RECOVERY</i> DALAM MENURUANKAN KADAR ASAM LAKTAT</b> (Rubbi Kurniawan, M.Pd. & Amjad Elfarabi, M.Pd.) .....	150-156
<b>PENGARUH LATIHAN <i>PLYOMETRIC ALTERNATE LEG BOX BOUND</i> DAN <i>PLYOMETRIC SINGLE LEG SPEED HOP</i> TERHADAP KECEPATAN LARI 50 METER PADA SISWA SMP NEGERI 1 BARON KABUPATEN NGANJUK</b> (Ruruh Andayani Becti, M.Pd.) .....	157-162
<b>PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN BOLA GANTUNG BERANGKA UNTUK MENINGKATKAN GERAK DASAR ANAK USIA DINI DI KECAMATAN PANYINGKIRAN KABUPATEN MAJALENGKA</b> (Udi Sahudi, M.Pd. & Maya Nurhayati, M.Pd.).....	163-172
<b>PENGEMBANGAN MODEL LATIHAN BEBAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN FISIK PEMAIN BOLAVOLI</b> ( <i>Studi Pengembangan pada Pemain Bolavoli Putra Tingkat Intermediet di Kota Kediri</i> ) (Nur Ahmad Muharram, M.Or. & Wing Prasetya Kurniawan, M.Pd.).....	172-179
<b>PROFIL GURU PJOK DALAM MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK</b> (Basuki, S.Or., M.Pd.) .....	180-187



## MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI PERMAINAN PROPERTI

Davi Sofyan<sup>1</sup> (Davisofyan@unma.ac.id)

### ABSTRACT

*The purpose of this study is to determine whether the game property can improve kinesthetic intelligence in students of kindergarten (TK) Bincarung District Pasawahan Kuningan. This research method using Class Action Research (PTK) that is by stage, 1) Planning, 2) Implementation, 3) Result of observation, 4) pembahasaan and reflection. The result of this research is increase of basic motion ability from every cycle attitude, cycle I 22,5% enough category, 70,9% good category, 6,4% very good. While in cycle II with the addition of complicated and competitive materials showed an increase in learning outcomes with a percentage of 9, 6% good categorized, 70.9% good, 19.3% very good. There was a 12.9% decrease in the sufficient category, and an increase of 12.9% in very good category*

**Keywords:** Kinesthetic Intelligence, Game Property

### ABSTRAK

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan properti dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa Taman Kanak-Kanak (TK) Bincarung Kecamatan Pasawahan Kabupaten Kuningan. Metode penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu dengan tahapan, 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Hasil pengamatan, 4) pembahasaan dan refleksi. Hasil dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan kemampuan gerak dasar dari sikap setiap siklus, siklus I 22,5% berkategori cukup, 70,9% berkategori baik, 6,4% sangat baik. Sedangkan pada siklus II dengan pemberian penambahan materi yang dipersulit dan kompetitif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan persentase 9, 6% berkategori baik, 70,9% baik, 19,3% sangat baik. Terdapat penurunan 12,9% pada kategori cukup, dan peningkatan 12,9% pada kategori sangat baik*

**Kata kunci:** Kecerdasan Kinestetik, Permainan Properti

## PENDAHULUAN

Kinestetik dikategorikan sebagai kecerdasan karena ada bukti otentik secara neurologis pada otak manusia, yakni wilayah *Celebrum* (otak kecil) dan bukti-bukti lain yang sulit dibantah. Kedudukan kinestetik sama tinggi dengan kecerdasan yang lain. Kecerdasan kinestetik melibatkan kegiatan utama, yakni membuat gerak, mengendalikan gerak, dan memodifikasi gerak. Oleh karenanya, anak-anak yang cerdas kinestetik tidak suka “petuah”, mereka lebih bisa belajar dengan melakukan atau “*learning by doing*”.

Perkembangan kinestetik anak prasekolah (usia dini) yang diimplementasikan dalam gerak kasar dan halus, perlu mendapatkan bentuk aktivitas jasmani yang sesuai dengan kemampuan anak prasekolah (usia dini). Kebutuhan anak perlu diperhatikan karena akan berpengaruh pada pola perkembangan fisiknya. Anak akan lebih percaya diri apabila perkembangan fisiknya berjalan dengan normal.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi 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, yang diselenggarakan pada jalur formal,

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Universitas Majalengka, Jalan K.H. Abdul Halim, No. 103, Majalengka, Indonesia



nonformal, dan informal. Sehingga pembelajaran yang diberikan harus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Metode bermain merupakan metode yang tidak asing lagi bagi pendidikan jasmani terutama untuk proses pembelajaran di sekolah dasar. Metode bermain juga bisa sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani prasekolah (usia dini). “Bermain merupakan pekerjaan masa anak-anak dan cermin pertumbuhan anak” (Moeslichatoen, 1999: 24). Kegiatan bermain dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani prasekolah merupakan syarat mutlak, karena bagi anak prasekolah (usia dini) belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Guru secara kreatif harus merancang kegiatan bermain untuk pengembangan jasmani dan keterampilan motorik anak baik didalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini dikarenakan agar anak tidak bosan, tidak nyaman dan tertekan (Tedjasaputra, 2003 : 39). Lebih lanjut Tedjasaputra (2003 : 55-62) menyebutkan bahwa, “Macam-macam kegiatan bermain aktif adalah bermain bebas dan spontan, bermain konstruktif, bermain khayal/bermain peran, bermain mengumpulkan benda-benda (*collecting*), bermain melakukan penjelajahan (*eksplorasi*), dan permainan (*games*) dan olahraga (*sport*)”.

Properti menunjukkan kepada sesuatu yang biasanya dikenal sebagai entitas dalam kaitannya dengan kepemilikan seseorang atau sekelompok orang atas suatu hak eksklusif. Permainan properti menjadi salah satu yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk melaksanakan proses pembelajaran. Permainan properti disini maksudnya adalah proses pembelajaran dengan menggunakan segala sesuatu yang menjadi kepunyaan anak. Jadi segala sesuatu yang anak miliki seperti buku, pulpen, pensil, tas, sepatu dan lain sebagainya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Diharapkan melalui permainan properti ini bisa meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Dari penjelasan permasalahan di atas, maka menjadi perhatian penulis untuk dijadikan bahan penelitian dengan judul, “Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik melalui Permainan Properti”

## KAJIAN PUSTAKA

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Jika gerak sempurna yang bersumber dari gabungan antara pikiran dan fisik tersebut terlatih dengan baik, apapun yang dikerjakan orang tersebut akan berhasil dengan baik (Suyadi, 2010:116).

Kecerdasan kinestetik identik dengan kemampuan seseorang dalam mengembangkan gerak sehingga mempunyai nilai performan yang begitu indah dan berbeda dari yang lainnya. Untuk mengenal gerak secara lebih mendalam dan dapat mengembangkannya, kita perlu mengetahui bahwa terdapat 5 gerakan dasar. Gerakan ini terdiri atas (1) koordinasi tubuh, (2) kelincahan, (3) kekuatan, (4) keseimbangan, serta (5) koordinasi mata dengan tangan dan kaki. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan dalam menggunakan keseluruhan potensi tubuh untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan. Memiliki kemampuan untuk menggunakan tangan untuk memproduksi atau mentransformasikan benda. Dalam hal ini termasuk keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan.

Selanjutnya, menurut Lewin.et.al. (2005) kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan. Anak yang mempunyai intelegensi tinggi dalam gerak tubuh mempunyai kepekaan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan yang tinggi untuk menangani benda.

Jadi, dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk menyampaikan ide dan perasaan, dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah suatu bentuk. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang khusus, seperti koordinasi, keseimbangan,



keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan panca indera. Kecerdasan kinestetik ini, anak dalam memahami persoalan lebih suka dengan mendemonstrasikan alat peraga, mencoba atau praktik langsung, menyukai kegiatan yang aktif diluar ruangan, baik dibidang sosial, kesenian maupun olahraga, mencoba mainan baru biasanya langsung dikerjakan, dalam keadaan diam, anak tidak bisa duduk diam.

Menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2002: 801-101) menyatakan bahwa permainan properti adalah: “Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan peran atau informasi”. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran.

Para ahli pendidikan anak dalam risetnya menyatakan bahwa cara belajar anak yang paling efektif ada pada permainan anak, yaitu dengan bermain dalam kegiatan belajar mengajarnya. Ismail (2006: 25) menyatakan bahwa: “Dengan bermain, ia (anak) dapat mengembangkan otot besar dan halusnya (motorik kasar dan motorik halus), meningkatkan penalaran, dan memahami keberadaan di lingkungan teman sebaya, membentuk dan mengimajinasikan dengan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib, dan disiplin yang tinggi”.

Secara alamiah, bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan pula anak mengembangkan bahasanya, mendapat kesempatan bereksperimen, dan memahami konsep-konsep sesuai dengan permainan dirinya. Oleh karena itu, dalam memberikan kegiatan belajar pada anak didik harus diperhatikan kematangan atau tahap perkembangan anak didik, alat bermain (alat bantu), metode yang digunakan dan lain sebagainya. Merujuk pada pendapat ahli tersebut di atas, maka permainan properti (alat bantu hak milik pribadi) tentunya memiliki keterkaitan yang kuat untuk meningkatkan dan mengembangkan otot besar dan otot halus atau kemampuan motorik anak (kecerdasan kinestetik).

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan yang terjadi dalam sebuah kelas secara bersama (Arikunto, dkk 2009:3). Jadi penelitian ini merupakan penelitian yang reflektif terhadap berbagai aksi atau tindakan yang dilakukan oleh guru/pelaku, mulai dari perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata di dalam kelas yang berupa kegiatan belajar mengajar untuk memperbaiki kondisi pembelajaran yang dilakukan (Kemendiknas, 2010:194).

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) deskriptif yang terdiri atas rangkaian 4 kegiatan yang dilakukan siklus berulang, kegiatan utama dalam siklus yaitu : a) Perencanaan, b) Tindakan, c) Pengamatan, dan d) Refleksi (Arikunto dkk, 2009:16). Untuk lebih jelasnya penulis gambar seperti dibawah ini desain penelitiannya:

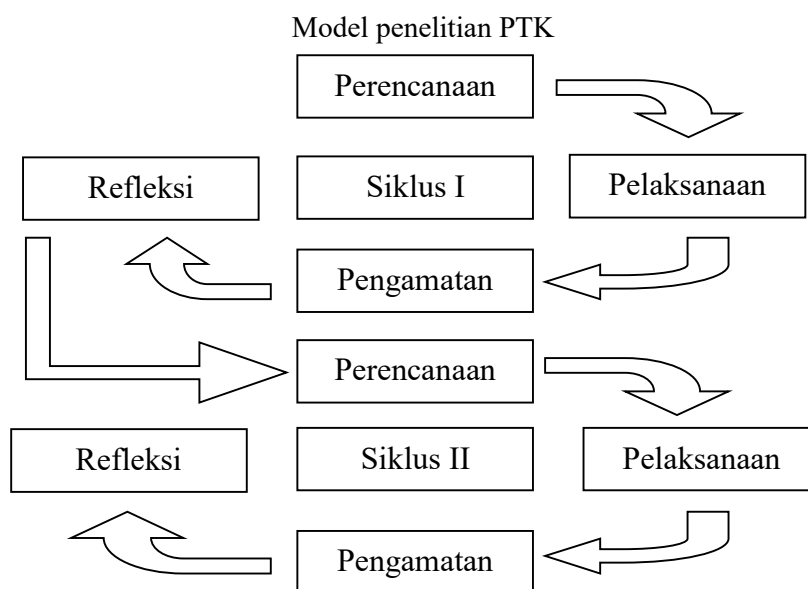


Diagram 3.1  
Desain Penelitian PTK  
Suhardjono (2009: 6, dalam Oktavian, 2013)

Populasi penelitian ini terdiri adalah anak-anak di Taman Kanak-Kanak (TK) Bincarung, Kecamatan Pasawahan, Kuningan, Jawa Barat berjumlah 54 orang yang terdiri dari 24 orang anak laki-laki dan 30 orang anak perempuan. Sedangkan untuk sampel sebanyak 31 orang, dengan teknik pengambilan sampel bertujuan. Alasan pengambilan sampel berdasarkan beberapa faktor dan pertimbangan yaitu sampel kelas dilihat dari usia lebih besar ketimbang anak kelas serta karakteristik anak usia dini, sehingga cocok digunakan instrumen gerak kasar.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan peneliti adalah pedoman observasi dan pedoman tes.

1. Lembar observasi

Dalam lembar observasi yang peneliti akan lakukan yaitu aktivitas guru dan siswa dengan tujuan untuk mengamati proses dan hasil pembelajaran. Lembar observasi untuk guru yaitu mengenai materi pembelajaran, kegiatan belajar mengajar yang meliputi metode dan media pembelajaran yang digunakan. Sedangkan untuk siswa yaitu mengenai hasil proses pembelajaran permainan properti terhadap kecerdasan kinestetik.

2. Lembar tes

Dalam penelitian ini jenis tes yang dilakukan adalah tes perbuatan (unjuk kerja) yaitu mengukur kemampuan anak dalam melakukan gerak-gerak motorik kasar. Tes ini dilakukan pada evaluasi setelah pembelajaran berakhir. Adapun kriteria penilaian yaitu:

- Gerak Lokomotor menilai bagaimana anak mampu melakukan gerak-gerak yang berpindah tempat. Contohnya: berlari, melompat, berjalan.
- Gerak Non-Lokomotor menilai bagaimana anak mampu melakukan gerak-gerak yang tidak berpindah tempat. Contohnya: melempar, menendang, loncat.
- Gerak Manipulatif menilai bagaimana anak mampu menggunakan benda, alat, media untuk bergerak. Contohnya: menyerupai gerakan pesawat terbang.

Tahapan pengolahan data yang dilakukan sebagai berikut:

- Semua data yang terkumpul diolah sesuai dengan fakta yang terjadi dilapangan yaitu mengenai materi, metode, dan hasil pembelajaran permainan properti dalam



mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini TK Bincarung, Kecamatan Pawasahan, Kuningan.

2. Mendeskripsikan hasil penelitian yang sudah diolah dalam bentuk tulisan.

Adapun langkah-langkah dalam pengolahan data yaitu:

1. Menentukan nilai huruf menjadi angka sebagai berikut:

A = Sangat baik (91-100)

B = Baik (81-90)

C = Cukup (71-80)

D = Kurang (60-70)

2. Menentukan skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Penilaian Gerak Lokomotor

No	Skala Nilai	Indikator	Uraian Indikator
1	A	Sangat Baik	a. Siswa mampu melakukan semua gerak lokomotor yang dicontohkan oleh guru dengan sangat baik. b. Siswa mampu mengikuti gerak lokomotor yang dicontohkan oleh guru. c. Siswa mampu melakukan gerak lokomotor diiringi dengan penambahan properti dengan maksimal
2	B	Baik	a. Siswa mampu melakukan semua gerak lokomotor yang dicotuhkan oleh guru dengan baik. b. Siswa mampu mengikuti gerak lokomotor yang dicontohkan oleh guru. c. Siswa mampu melakukan gerak lokomotor dengan penambahan properti namun belum maksimal.
3	C	Cukup	a. Kurang mampu melakukan semua gerak lokomotor yang dicontohkan oleh guru. b. Kurang mampu mengikuti gerak lokomotor yang dicontohkan oleh guru. c. Siswa kurang mampu melakukan gerak lokomotor dengan penambahan properti.
4	D	Kurang	a. Tidak mampu melakukan semua gerak lokomotor yang dicontohkan oleh guru. b. Tidak mampu mengikuti gerak lokomotor yang dicontohkan oleh guru. c. Tidak mampu melakukan gerak lokomotor dengan penambahan property

Tabel 2. Skala penilaian gerak Non-Lokomotor

No	Skala Nilai	Indikator	Uraian Indikator
1	A	Sangat Baik	a. Siswa mampu melakukan semua gerak non-lokomotor yang dicontohkan oleh guru dengan sangat baik. b. Siswa mampu mengikuti gerak non-lokomotor yang dicontohkan oleh guru. c. Siswa mampu melakukan gerak non-lokomotor diiringi dengan penambahan properti dengan maksimal
2	B	Baik	a. Siswa mampu melakukan semua gerak non-lokomotor





			yang dicontohkan oleh guru dengan baik. b. Siswa mampu mengikuti gerak non-lokomotor yang dicontohkan oleh guru. c. Siswa mampu melakukan gerak non-lokomotor dengan penambahan properti namun belum maksimal.
3	C	Cukup	a. Kurang mampu melakukan semua gerak non-lokomotor yang dicontohkan oleh guru. b. Kurang mampu mengikuti gerak non-lokomotor yang dicontohkan oleh guru. c. Siswa kurang mampu melakukan gerak non-lokomotor dengan penambahan properti.
4	D	Kurang	a. Tidak mampu melakukan semua gerak non-lokomotor yang dicontohkan oleh guru. b. Tidak mampu mengikuti gerak non-lokomotor yang dicontohkan oleh guru. c. Tidak mampu melakukan gerak non-lokomotor dengan penambahan properti

Tabel 3. Skala Penilaian gerak Manipulatif

No	Skala Nilai	Indikator	Uraian Indikator
1	A	Sangat Baik	a. Siswa mampu mengaplikasikan penggunaan properti dengan benar. b. Siswa mampu mengaplikasikan gerak menggunakan properti
2	B	Baik	a. Siswa mampu mengaplikasikan penggunaan properti. b. Siswa mampu mengaplikasikan gerak menggunakan properti namun belum maksimal.
3	C	Cukup	a. Kurang mampu mengaplikasikan penggunaan properti. b. Kurang mampu mengaplikasikan gerak menggunakan properti.
4	D	Kurang	a. Tidak mampu mengaplikasikan penggunaan properti. b. Tidak mampu mengaplikasikan gerak menggunakan properti.

3. Persentase data, yaitu menghitung persentase siswa berdasarkan jumlah nilai yang diperoleh. Sugiyono (2012: 39) menjelaskan bahwa penyajian data lebih mudah dipahami bila dinyatakan dalam persen (%) caranya adalah dengan merubah frekuensi persen.

$$\text{Frekuensi} : \text{jumlah siswa} \times 100\%$$

## HASIL

### 1. Deskripsi Data Awal

Kondisi awal kemampuan gerak dasar siswa Taman Kanak-Kanak Bincarung kelas B masih kurang. Hal ini ditandai dari sampel sejumlah 31 orang siswa putra dan putri tersebut, 18 orang (58%) belum memiliki kemampuan gerak dasar yang baik.



Gambar 1. Data awal gerak siswa

## 2. Deskripsi Data Siklus I

Pelaksanaan siklus I terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahap-tahap yang dilaksanakan pada siklus I adalah sebagai berikut:

### a) Perencanaan

Proses persiapan pembelajaran terdiri dari: 1) Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana, yaitu menggunakan permainan property yang dilakukan secara individu. 2) Siswa berbaris yang dibagi kedalam beberapa kelompok. 3) Guru menjelaskan dan memperagakan materi ajar. 4) Siswa dipersilakan untuk bertanya mengenai materi ajar yang dianggap kurang jelas oleh siswa. 5) Guru memberikan umpan balik atas pertanyaan siswa. 6) Siswa dipersilakan melakukan aktivitas yang telah dicontohkan oleh guru. 7) Guru dan siswa mengecek kebenaran dan kesesuaian gerak yang dilakukan oleh siswa. 8) Guru memberikan penilaian akhir atas aktivitas berlari (aktivitas gerak) siswa.

### b) Pelaksanaan

Langkah-langkah dalam pembelajaran ini adalah: 1) Kegiatan awal (10 menit) Pertama siswa dibariskan menjadi empat baris, berdoa, apersepsi, presensi, dan melakukan pemanasan yang mengarah kepada kegiatan inti. 2) Kegiatan inti (45 menit) Pada kegiatan inti guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberi motivasi pada siswa. Selanjutnya guru dan peneliti mendemonstrasikan aktivitas atau tugas gerak yang harus dilakukan oleh siswa. Pada pertemuan pertama siswa berlari mengambil alat tulis, kemudian siswa menulis nama masing-masing dan nama orang tua. 3) Kegiatan akhir (5 menit) Pada kegiatan penutup siswa dikumpulkan untuk diadakan evaluasi pembelajaran

### c) Hasil Pengamatan

Berdasarkan catatan lapangan saat berlangsungnya proses pembelajaran, terdapat beberapa siswa taman kanak-kanak yang kurang berkonsentrasi, bahkan mengganggu temannya. Peneliti menegur dan memberikan pengarahan dan pengertian agar lebih berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Masih terdapat siswa yang terjatuh saat berlari. Secara umum, proses pembelajaran berlangsung lancar

### d) Pembahasan dan Refleksi

Pada siklus I terlihat adanya beberapa hal dan kejadian yang masih kurang sesuai dengan apa yang diharapkan. Terlihat masih ada siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan permainan dan kurang berkonsentrasi

Mengenai aktivitas belajar siswa taman kanak-kanak pada akhir siklus I dapat disimpulkan adanya tanda-tanda peningkatan hasil belajar siswa yang cukup mengembirakan. Jika sebelumnya (sebelum menggunakan skenario pembelajaran melalui



permainan properti) hasil aktivitas gerak siswa 58% (18 siswa) berkategori cukup dan 42% (13 siswa) berkategori baik. Setelah menggunakan skenario pembelajaran permainan properti yang dibuat oleh peneliti, menunjukkan adanya peningkatan yaitu, 22% (7 siswa) berkategori cukup, 70% (22 siswa) berkategori baik, dan 6% (2 siswa) berkategori sangat baik.



Gambar 2. Siklus I gerak siswa

### 3. Deskripsi Data Siklus II

Pelaksanaan siklus II bedasar dari refleksi siklus I terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan dari skenario yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran yaitu, 9,6% (3 siswa) berkategori cukup dan 70,9% (22 siswa) berkategori baik, dan 19,3% (6 siswa) berkategori sangat baik.



Gambar 3. Siklus II Gerak Siswa

### 4. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dengan Siklus II

Penilaian rata-rata siswa pada siklus I dan II dapat diketahui dengan penilaian skala A sampai dengan D dari skala penilaian gerak lokomotor. Peningkatan hasil pembelajaran gerak lokomotor (lari) melalui permainan properti yang dilakukan oleh 31 siswa Taman Kanak-Kanak Bincarung dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Table 4. Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dengan Siklus II



No	Kategori	Siklus I	Persentase (%)	Siklus II	Persentase (%)
1	Cukup	7	22,5	3	9,6
2	Baik	22	70,9	22	70,9
3	Sangat Baik	2	6,4	6	19,3

Berdasarkan Tabel 4.4, pada pembelajaran siklus I terlihat bahwa pembelajaran belum bisa maksimal karena persentase siswa taman kanak-kanak yang berkategori cukup masih relatif besar yaitu 22,5%. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya adalah:

- Belum adanya nuansa kompetisi yang optimal diantara para siswa.
- Belum adanya penghargaan yang optimal bagi siswa, sehingga siswa belum termotivasi untuk melakukan aktivitas gerak yang maksimal.

Dari hasil pengamatan dan hasil siklus I diatas kemudian peneliti melakukan perbaikan dalam pembelajaran siklus II, diantaranya sebagai berikut:

- Menambahkan variasi pembelajaran dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa dengan permainan properti yang menambah gairah dan semangat untuk belajar dengan mendesain pembelajaran yang kompetitif.
- Memberikan hadiah dan penghargaan agar siswa mau beraktivitas dengan maksimal.

Dengan adanya perbaikan-perbaikan pada pembelajaran siklus II diatas didapatkan hasil pembelajaran yang jauh lebih dapat meningkatkan kemampuan gerak siswa dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus II siswa terlihat melakukan gerakan lebih baik dan bersemangat dalam proses pembelajaran berlangsung.

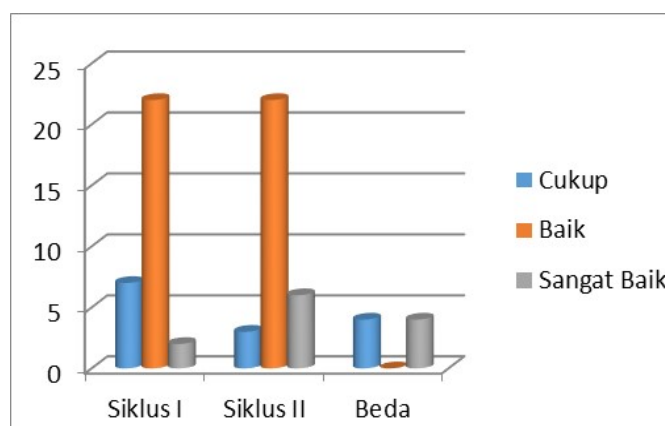
Kelahiran dari pembelajaran siklus II yaitu dengan menambahkan tingkat kesulitan dari siklus I yaitu dengan merubah jalur berlari menjadi berkelok-kelok. Selain menambah tingkat kesulitan gerak, pada siklus II juga diberikan unsur kompetisi antar kelompok yang bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar, kerjasama, kekompakan anggota kelompok agar menjadi yang terbaik diantara kelompok yang lain dengan cara yang sehat. Untuk kelompok yang terbaik diberikan penghargaan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

## 5. Analisis Pembelajaran

Pada siklus I hasil pembelajaran gerak melalui permainan properti jumlah siswa yang berkategori cukup 7 orang, baik 22 orang, sangat baik 2 orang. Sedangkan pada siklus II hasil pembelajaran yaitu 3 orang cukup, 22 orang baik, dan 6 orang sangat baik.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan. Berawal dari perolehan data awal sampai dengan siklus II, pada umumnya siswa menunjukkan peningkatan yang berarti.

## 6. Interpretasi Hasil Analisis



Gambar 4. Hasil Analisis

Berdasarkan hasil pembelajaran siklus I dan II dapat diinterpretasikan bahwa untuk siklus I pembelajaran belum berhasil karena 22,5% siswa masih berkategori cukup. Pada siklus II terjadi peningkatan yang berarti menjadi 9,6% yang berkategori cukup. Ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dari siklus I ke siklus II adanya peningkatan sebesar 12,6%.

## SIMPULAN

Terjadi peningkatan kemampuan gerak dasar dari setiap siklus. Siklus I 22,5% berkategori cukup, 70,9% berkategori baik, 6,4% sangat baik. Sedangkan pada siklus II dengan pemberian penambahan materi yang dipersulit dan kompetitif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dengan persentase 9,6% berkategori cukup, 70,9% baik, 19,3% sangat baik. Terdapat penurunan 12,9% pada kategori cukup, dan peningkatan 12,9% pada kategori sangat baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, John W. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. Yogyakarta: PustakaPelajar
- Decaprio, Richard. 2013. *Aplikasi Pembelajaran Motorik di Sekolah*. Yogyakarta: DIVA Press
- Husdarta, H.J.S. 2009. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Mahendra, Agus. 2007. *Modul Teori Belajar Motorik*. Bandung: Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UPI Bandung
- Mahendra, Agus. 2009. *Modul Asas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*. Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Pendidikan Jasmani.
- Oemar, Hamalik. 2010. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Rosda Karya
- Saputra, Yudha M, dkk. 2006. *Modul Pengantar Filsafat Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*. Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UPI Bandung
- Suherman, Adang. 2009. *Revitalisasi Pengajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: Bintang Warli Artika
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Rahyubi Hery, 2012. *Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Ujung Berung Bandung: Nusa Media.