

**PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS DAPAT
MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK
ANAK KELOMPOK B**



Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh :

LISA ISNAINI

A520140014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS DAPAT
MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK
ANAK KELOMPOK B**

PUBLIKASI ILMIAH

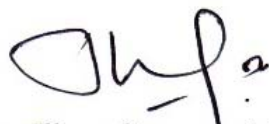
Oleh:

LISA ISNAINI

A520140014

Telah diperiksa dan di setujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

NIDN.0601066102

HALAMAN PENGESAHAN

PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS DAPAT
MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK
ANAK KELOMPOK B

Oleh:

LISA ISNAINI

A520140014

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 19 Juli 2018
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji:

1. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

()

2. Dra. Surtikanti, M.Pd

()

3. Drs. Haryono Yuwono, M.Pd

()



Dekan,

()

Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.
NIP.19650428199303001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat pernah ditulis oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, Juli 2018
Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Lisa Isnaini', enclosed within a simple hand-drawn triangular border.

LISA ISNAINI
A520140014

PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS DAPAT MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK KELOMPOK B

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang melibatkan 15 anak kelompok B yang terdiri 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. Langkah-langkah penelitian ini secara garis besar terdiri dari empat tahap yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Keempat tahap ini dilakukan dalam 2 siklus. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. Hasil observasi sebelum tindakan 38,74%, setelah tindakan siklus I meningkat menjadi 69,79%, dan pada siklus II meningkat menjadi 89,99%. Dengan demikian kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus mengalami peningkatan pada setiap siklusnya.

***Kata kunci:* Kecerdasan kinestetik anak, Permainan tradisional kucing dan tikus.**

Abstract

The aim of this research is to know the improvement of children's kinesthetic intelligence through traditional game, namely cat and mouse. The subject of research was the students of Group B that consisted of 7 boys and 8 girls. This research was carried out in TK Negeri Pembina Bendosari Sukoharjo. This research was classroom action research that was done in two cycles. There were four steps in every cycle: planning, action, observation, and reflection. This research used observation and documentation to collect the data. Based on the result of observation, the children's kinesthetic intelligence had good progress after playing cat and mouse game. It can be seen by comparing the result of observation percentage. It increased from 38,74% to 69,79% in cycle I and to 89,99% in cycle II. It can be summarized that cat and mouse game could improve children's kinesthetic intelligence at group B in TK Negeri Pembina Bendosari Sukoharjo.

***Keywords:* children's kinesthetic intelligence, cat and mouse.**

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Permendikbud No 146 tahun 2014 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir

sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakuakn melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada masa uisa dini, anak mengalami masa keemasan yang lebih dikenal sebagai *the golden age*. Periode ini hanya berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini yaitu 0 – 6 tahun. Pada periode ini otak anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, seni, agama dan moral. Oleh karena itu, kesempatan ini harus dimanfaatkan dengan sebaik – baiknya dengan memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang dengan optimal.

Proses perkembangan manusia secara utuh telah dimulai sejak janin dalam kandungan ibunya dan memasuki usia emas (*the golden age*) sampai usia enam tahun. Usia 0 – 6 tahun merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The golden age*, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. (Mulyasa, 2012).

Menurut Bainbridge (dalam Yaumi dan Ibrahim, 2013: 9) Intelligence (kecerdasan) adalah istilah yang sulit untuk didefinisikan dan menimbulkan pemahaman yang berbeda-beda di antara para ilmuwan. Dalam pengertian yang populer, kecerdasan sering didefinisikan sebagai kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berpikir abstrak

Kecerdasan majemuk ditemukan oleh Howard Gardner, seorang ahli saraf dan psikolog terkemuka dari sekolah kedokteran Boston dan juga dari sekolah pendidikan Harvard pada 1983. Ketika itu, Gardner merupakan *Co-Director* pada *Project Zero*, sebuah kelompok riset di Harvard Graduate School of Education. Dari proyek penelitian inilah Gardner menemukan kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligences*). Pada awalnya. Kecerdasan ini hanya terdiri dari 7 jenis kecerdasan. Kemudian penelitian dilanjutkan dan ditemukan dua jenis kecerdasan lagi sehingga jumlahnya menjadi 9 (sembilan).

Kemudian pada 1983, hasil temuan tersebut dipublikasikan dalam bentuk buku yang berjudul *Frames of Mind; The Theory of Multiple Intelligences*. Adapun kesembilan jenis kecerdasan yang dimaksud adalah; kecerdasan linguistik, logika-matematika, visual, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan eksistensial.

Dari beberapa ragam kecerdasan tersebut, penelitian ini difokuskan pada kecerdasan kinestetik. Kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan dan mengubah sesuatu. Anak-anak dengan kecerdasan kinestetik di atas rata-rata, senang bergerak dan menyentuh. Mereka memiliki kontrol pada gerakan, keseimbangan, ketangkasan dan keanggunan dalam bergerak. Mereka mengeksplorasi dunia dengan otot-ototnya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dalam observasi di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo dimana kecerdasan kinestetik anak masih terbatas dan upaya meningkatkannya belum terprogram terutama melalui sebuah bentuk permainan dan pelaksanaan kegiatan fisik (motorik kasar) masih minim sehingga menyebabkan kemampuan anak dalam kecerdasan kinestetik masih belum optimal hal ini ditandai dengan anak-anak dalam berjalan diatas papan titian masih merasa ragu dan takut, serta berjalan ke belakang pada garis lurus masih terlihat ragu-ragu dan takut, selain itu pada saat istirahat ada beberapa anak yang lebih suka bermain didalam kelas dengan mainan yang ada didalam kelas, ada juga beberapa anak yang bermain diluar kelas tapi dengan gerak-gerik yang dibatasi karna area bermain untuk anak-anak juga tidak terlalu luas. Media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan lembar kerja siswa, metode tanya jawab dan keterampilan biasa seperti melipat kertas, membuat origami, meronce dan kolase dengan bahan sederhana untuk gerakan jari (motorik halus), sedangkan gerakan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik jarang dilakukan dalam pembelajaran. Permasalahan yang terjadi pada anak kelompok B belum sepenuhnya disadari oleh guru sehingga belum

dicari pemecahan masalahnya. di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari permainan tradisional kucing dan tikus juga jarang dilakukan oleh guru.

Selain untuk menarik perhatian anak juga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan yang meningkatkan kecerdasan kinestetik yang lebih bervariasi di TK Negeri Pembina Bendosari Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. Permainan tradisional kucing dan tikus juga diharapkan dapat meningkatkan koordinasi dan kelincahan. Koordinasi dan kelincahan yang diharapkan yaitu anak mampu melakukan koordinasi gerakan badan, kaki, tangan dan mata dengan efisien serta anak dapat berlari dengan berbagai kombinasi (berlari lurus, berlari bolak-balik dan berlari zig-zag).

1.1 Kecerdasan Kinestetik

Menurut Sonawat & Gogri (Yaumi dan Ibrahim, 2013: 16) Kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti: koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan. Kecerdasan ini juga meliputi keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek.

Senada dengan pernyataan di atas, Menurut Gardner & Checkley (dalam Yaumi dan Ibrahim, 2013:16) mengatakan bahwa kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah: *“the capacity to use your whole body or parts of your body-your hands, your finger and your arms- to solve a problem , make something or put on some kind of a production. The most evident examples are people in athletics or the performing arts, particularly dance or acting”*. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik itu merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian badan secara fisik seperti menggunakan tangan, jari-jari, lengan, dan berbagai kegiatan fisik lain dalam menyelesaikan masalah, membuat sesuatu atau dalam menghasilkan berbagai macam produk. Contoh yang paling tampak untuk diamati adalah aktivitas

yang menyertai para atletis atau dalam pertunjukan seni seperti menari atau berakting.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh badan secara fisik seperti menggunakan tangan,jari-jari,lengan dan berbagai kegiatan fisik. Kecerdasan kinestetik juga mencakup keterampilan khusus yaitu koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibelitas dan kecepatan. Selain itu kecerdasan kinestetik juga mencakup keterampilan untuk mengontrol gerakan-gerakan tubuh.

1.2 Ciri Kecerdasan Kinestetik

Menurut Yaumi dan Ibrahim (2013: 100) secara spesifik ciri atau karakteristik orang yang memiliki kecerdasan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Senang membuat sesuatu dengan menggunakan tangan secara langsung.
- 2) Merasa bosan dan tidak tahan untuk duduk pada suatu tempat dalam waktu yang agak lama.
- 3) Melibatkan diri pada berbagai aktivitas di luar rumah termasuk dalam melakukan berbagai jenis olahraga.
- 4) Sangat menyukai jenis komunikasi nonverbal seperti komunikasi dengan bahasa-bahasa isyarat.
- 5) Sangat sependapat dengan pernyataan “di dalam tubuh yang sehat terdapat jiwa yang sehat” dan merasa bahwa membuat tubuh tetap berada dalam kondisi yang fit merupakan hal yang penting untuk membangun pikiran yang jernih.
- 6) Selalu mengisi waktu luang dengan melakukan aktivitas seni berekspresi dan karya seni lainnya.
- 7) Senang memperlihatkan ekspresi melalui berdansa atau gerakan-gerakan tubuh.
- 8) Ketika bekerja, sangat senang melakukannya dengan menggunakan alat-alat yang di butuhkan.

- 9) Memperlihatkan dan mengikuti gaya hidup yang sangat aktif atau dengan kesibukan-kesibukan.
- 10) Ketika belajar selalu menyertakan aktivitas yang bersifat demonstratif.
- 11) Senang belajar dengan strategi *learning by doing*.

Jadi dapat disimpulkan jika anak yang memiliki ciri-ciri yang diuraikan diatas itu artinya anak tersebut mempunyai kecerdasan kinestetik, dimana kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang menggunakan seluruh anggota tubuh untuk beraktivitas.

1.3 Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Mulyani (2016: 46) istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipermainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.

Sedangkan menurut Misbach (dalam Mulyani, 2016: 46) menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu. Dengan demikian dapat dipahami bahwa bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang terikat suatu aturan untuk mencapai tujuan tertentu

Sementara itu, Subagiyo (dalam Mulyani, 2016: 47) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Di dalam permainan tradisional seluruh aspek kemanusiaan anak di tumbuh kembangkan, kreativitas dan semangat inovasinya diwujudkan. Permainan tradisional menjadi wahana atau media bagi ekspresi diri anak. Lebih lanjut menurut Subagiyo, keterlibatan dalam permainan tradisional akan mengasah, menajamkan, menumbuh kembangkan

otak anak, melahirkan empati, membangun kesadaran sosial, serta menegaskan individualitas. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

Menurut Kurniati (2016: 2) permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata serta menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Dari penjelasan dari beberapa tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang disuatu daerah tertentu dan sarat akan nilai-nilai budaya yang berkembang didaerah tersebut dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya

1.4 Permainan Tradisional Kucing dan Tikus

Menurut Mulyani (2016: 166) permainan kucing dan tikus mempunyai aturan yang sederhana. Permainan ini biasa dimainkan anak-anak ketika waktu luang, waktu istirahat atau setelah pulang sekolah di halaman atau lapangan. Kelompok atau beberapa anak membuat sebuah lingkaran besar dan saling bergandengan tangan membentuk lingkaran ke dalam. Dua anak bertindak sebagai tikus. Cara bermain adalah kucing berusaha mengejar tikus dan tikus berusaha menghindari dari kejaran kucing. Lingkaran membantu tikus dengan cara menghalangi kejaran kucing dengan cara tidak boleh masuk ke lingkaran baik saat mau ke dalam atau mau ke luar.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dimana kelompok tersebut membuat lingkaran besar dan saling bergandengan tangan, setelah itu ada dua anak yang salah satu anak akan menjadi tikus dan satu anak menjadi kucing.

1.5 Cara bermain permainan tradisional kucing dan tikus

Menurut Mulyani (2016: 167-168) ada beberapa cara bermain permainan kucing dan tikus:

- 1) Anak membentuk lingkaran besar sambil berpegangan tangan atau dengan lainnya.
- 2) Anak yang berperan sebagai tikus berada di dalam lingkaran, sedangkan anak yang berperan sebagai kucing di luar lingkaran.
- 3) Kucing harus berusaha menangkap tikus dengan cara menerobos lingkaran gandengan tangan yang berusaha melindungi tikus.
- 4) Jika kucing berhasil menerobos dan masuk lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk melarikan diri dengan cara diberi jalan keluar.
- 5) Jika kucing berhasil ke luar lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk masuk lingkaran.
- 6) Saat tikus berada di dalam atau diluar lingkaran terus berusaha untuk menjauh dari kucing.
- 7) Tikus berhasil disentuh kucing, maka tikus tersebut dinyatakan mati.
- 8) Jika kucing sudah dapat menangkap tikus, maka permainan bisa dilanjutkan dengan mengganti pemain lain. Demikian seterusnya.
- 9) Permainan bisa diakhiri dengan waktu misalkan 5 atau 10 menit atau sesuai dengan kesepakatan anak-anak.

1.6 Manfaat permainan tradisional kucing dan tikus

Menurut Mulyani (2016: 168) permainan ini melatih keterampilan fisik-motorik anak. Anak berlari, bermain kejar-kejaran, terkadang melompat dan sebagainya. Anak-anak juga dilatih untuk memecahkan masalah. Misalnya saat kucing masuk ke dalam lingkaran dan menyentuh tikus, begitu pula sebaliknya. Tikus senantiasa berpikir cara untuk melarikan diri dari

kejaraan kucing, sementara kucing berpikir cara menangkap tikus. Oleh karena itu, dalam permainan ini anak juga belajar tentang strategi. Anak harus mempunyai strategi untuk memenangkan permainan. Permainan ini juga mengajarkan anak untuk berperilaku sportif, menerima kekalahan dengan lapang dada.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional kucing dan tikus dapat memberikan manfaat bagi anak diantaranya yaitu anak bisa melatih keterampilan fisik motoriknya, berperilaku sportif dan bisa menerima kekalahan dengan lapang dada.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Wina Sanjaya (2013: 149) PTK (penelitian tindakan kelas) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut.

Menurut Arikunto dkk (2007: 3) Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Menurut Bahri (dalam Arifah, 2017: 23) PTK merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktik dalam pembelajaran agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajar pun menjadi lebih baik.

Berdasar pemahaman mengenai PTK di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan pengamatan yang dilakukan di dalam kelas dengan menerapkan suatu tindakan atau perlakuan kepada objek dengan tujuan tertentu yang menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus.

2.2. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. Peneliti mengambil tempat ini sebagai tempat penelitian karena lokasinya dekat dengan tempat tinggal peneliti.

2.3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan yaitu mulai dari bulan maret 2018 hingga juni 2018

2.4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini merupakan anak Taman Kanak-Kanak Pembina Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak pada pra siklus, siklus I, dan siklus II diperoleh prosentase pencapaian kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Berikut ini merupakan prosentase peningkatan kecerdasan kinestetik setiap anak yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Prosentase Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Pada Setiap Anak.

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Rahma	34,37%	84,37%	87,50%
2.	Cintya	40,62%	71,87%	87,50%
3.	Fallen	31,25%	65,62%	84,37%
4.	Fatir	46,87%	81,25%	93,75%
5.	Intan	43,75%	75,00%	90,62%
6.	Kenzie	40,62%	62,50%	87,50%
7.	Kevin	31,25%	68,75%	90,62%
8.	Putri	34,37%	65,62%	93,75%
9.	Meylani	40,62%	68,75%	96,87%
10.	Pedrosa	37,50%	68,75%	84,37%
11.	Qissisi	43,75%	65,62%	96,87%
12.	Queenana	37,50%	62,50%	87,50%
13.	Ridwan	40,62%	75,00%	93,75%
14.	Tristan	31,25%	62,50%	84,37%

No	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
15.	Vanesa	46,877%	68,75%	90,62%
Rata-rata prosentase		38,74%	69,79%	89,99%

Berdasarkan hasil observasi terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak pada pra siklus, siklus I, dan siklus II diperoleh prosentase pencapaian kecerdasan kinestetik anak mengalami peningkatan disetiap siklusnya. Rekapitulasi perbandingan peningkatan kecerdasan kinestetik anak pada setiap siklus diperoleh hasil yang dapat dilihat pada tabel 2

Tabel 2. Rekapitulasi Perbandingan Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak

Aspek	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Prosentase kecerdasan yang dicapai	38,74%	69,79%	89,99%

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pada tahap pra siklus diperoleh rata-rata prosentase kecerdasan kinestetik sebesar 38,74%, rata-rata prosentase kecerdasan kinestetik anak dapat dilihat pada lampiran. Pada tahap siklus I diperoleh rata-rata prosentase kecerdasan kinestetik sebesar 69,79% yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 31,05% dari 38,74% menjadi 69,79%. Hasil ini menunjukkan bahwa pada tahap siklus I dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Pada tahap siklus II diperoleh rata-rata prosentase sebesar 89,99% yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 20,20% dari 69,79% menjadi 89,99%, hal ini disebabkan karna adanya pemberian tindakan pada tahap siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa tahap siklus II sudah berhasil dengan baik dan telah mencapai target pencapaian yang telah ditentukan oleh peneliti, pemberian tindakan pada tahap siklus II berdasarkan hasil refleksi dari siklus I.

5. PENUTUP

Penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Kucing dan Tikus Pada Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari

Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018". ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Dengan menerapkan permainan tradisional kucing dan tikus lebih mudah melatih kecerdasan kinestetik anak.

Prosentase keberhasilan yang dicapai pada peningkatan kecerdasan kinestetik anak mencapai target yaitu pada tahap pra siklus sebesar 38,74%, siklus I sebesar 69,79% dan siklus II sebesar 89,99%

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, dkk.2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Martuti, A. 2008. *Mendirikan dan Mengelola PAUD*. Bantul: Kreasi Wacana
- Martuti, A. 2008. *Mengelola PAUD Cetakan Pertama*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Sholeh, Khabib. dkk. 2016. *Kecerdasan Majemuk Berorientasi pada Partisipasi Peserta Didik Cetakan Pertama*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Yaumi, Muhammad., & Nurdin Ibrahim. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group