

Implementasi Permainan *Outbound* Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini di TK Al-Hikmah Aer Bale

Patima Sari Daulay

STAI Barumun Raya Sibuhuan

Mira Yanti Lubis

STAI Barumun Raya Sibuhuan

Hopman Daulay

STAI Barumun Raya Sibuhuan

Alamat ; Jl. KH. Dewantara No. 66 B Sibuhuan Kabupaten Padang Lawas

Korespondensi penulis : irmajulita218@gmail.com

Abstract

Abstract: The aim of this research is to find out: (1) the implementation of outbound games in improving the kinesthetic intelligence of early childhood at Al-Hikmah Aer Bale Kindergarten. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which consists of 2 cycles, each cycle consisting of planning, implementation, observation and reflection. This research was carried out at Al-Hikmah Aer Bale Kindergarten. The data sources in this research were divided into two, namely (1) primary data, namely Al-Hikmah Aer Bale Kindergarten children, (2) secondary data, namely Al-Hikmah Aer Bale Kindergarten teachers. Data collection techniques in this research were obtained through observation, written tests and documentation. The data analysis technique in this research is a qualitative data analysis technique. Based on the results of classroom action research that has been carried out by researchers, it can be concluded that children's kinesthetic intelligence through the outbound jump rope game overall increases with each cycle. From the pre-cycle data Not Yet Developing (BB) there were 8 children or 42.11%, while the kinesthetic intelligence of children Starting to Develop (MB) was 8 children or 42.11%, the kinesthetic intelligence of children was Developing According to Expectations (BSH) 2 children or 10.53 %, while the child's kinesthetic intelligence is Very Well Developed (BSB) 1 child or 5.26%, whereas in the first cycle there were no children who obtained Not Yet Developed (BB) kinesthetic intelligence, while the child's kinesthetic intelligence Starting to Develop (MB) was 1 child or 5, 26%, children's kinesthetic intelligence developed according to expectations (BSH) 14 children or 73.68%, while children's kinesthetic intelligence developed very well (BSB) 4 children or 21.25%, and in cycle II kinesthetic intelligence had not yet developed (BB) not there are children, while the children's kinesthetic intelligence is starting to develop (MB) there are no children, the children's kinesthetic intelligence is developing according to expectations (BSH) 2 children or 10.53%, while the children's kinesthetic intelligence is developing very well (BSB) 17 children or 89.47%.

Keywords: *Outbound Jump Rope Game, Children's Kinesthetic Intelligence*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui: (1) implementasi permainan *outbound* dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di TK Al-Hikmah Aer Bale. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 Siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan *refleksi*. Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Hikmah Aer Bale, Sumber data dalam penelitian ini dibagi dua yaitu (1) data *primer* yaitu anak TK Al-Hikmah Aer Bale, (2) data sekunder yaitu guru TK Al-Hikmah Aer Bale. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, tes tertulis dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data *kualitatif*. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *outbound* lompat tali secara keseluruhan meningkat disetiap siklusnya. Dari data pra siklus Belum Berkembang (BB) sebanyak 8 anak atau 42,11%, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) 8 anak atau 42,11%, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau 10,53%, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 1 anak atau 5,26%,

sedangkan pada siklus I memperoleh kecerdasan kinestetik Belum Berkembang (BB) tidak ada anak, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) 1 anak atau 5,26%, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 14 anak atau 73,68 %, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 anak atau 21,25%, dan pada siklus II kecerdasan kinestetik Belum Berkembang (BB) tidak ada anak, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) tidak ada anak, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau 10,53 %, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 17 anak atau 89,47%.

Kata Kunci: Permainan Outbound Lompat Tali, Kecerdasan Kinestetik Anak

LATAR BELAKANG

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini, yang selanjutnya disingkat PAUD, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini sering disebut dengan STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan yang mencakup seluruh aspek sosial-emosional, bahasa, fisik-motorik, nilai agama, moral, dan seni (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1).

Dunia anak merupakan dunia yang diisi dengan hal yang menyenangkan salah satunya adalah bermain. Sesuai dengan perkembangan jaman, maka banyak pula permainan baru yang diciptakan untuk mengembangkan kreatifitas, pola pikir dan kecerdasan anak, seperti permainan untuk mengenalkan anak pada dunia teknologi, sains, alam dan lingkungan sosial. Setiap negara, tentu mempunyai berbagai macam permainan yang dimainkan oleh anak-anak baik di dunia pendidikan maupun lingkungan sosialnya, begitupun di negara Indonesia (Lukman 2019:21).

Pada usia 0-4 tahun akan terbangun kecerdasan sebanyak 50% dan pada usia 4 – 6 tahun akan berkembang menjadi 80% dari total kecerdasan yang akan dicapai pada usia 18 tahun mencapai 100%. Setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Salah satu kecerdasan yang dimiliki anak usia dini yaitu kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan seseorang individu dalam menggunakan seluruh atau sebagian anggota tubuhnya untuk melakukan suatu gerakan. Kecerdasan kinestetik memungkinkan anak membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh sehingga menciptakan gerakan (Thalia 2018:2).

Salah satu kemampuan pada anak yang berkembang dengan pesat adalah kemampuan fisik atau motoriknya. Perkembangan kemampuan motorik anak akan dapat terlihat secara jelas melalui berbagai gerakan dan permainan yang dapat mereka lakukan. Oleh sebab itu, peningkatan keterampilan fisik anak juga berhubungan erat dengan kegiatan bermain yang merupakan aktivitas utama anak. Semakin kuat dan terampilnya gerak seorang anak, membuat anak senang bermain dan tak lelah untuk menggerakkan seluruh anggota tubuhnya saat bermain. Pergerakan anggota tubuh anak saat bermain mempunyai banyak manfaat untuk pertumbuhan aspek-aspek kemampuan anak lainnya seperti aspek perkembangan kognitif dan aspek perkembangan sosial emosional anak. Selain itu, meningkatnya keterampilan gerak dan fisik anak akan berperan penting untuk menjaga kesehatan tubuh anak.

Kecerdasan kinestetik sendiri merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan sesuatu. Kecerdasan kinestetik mencakup keterampilan khusus, seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan. Serta meliputi kecerdasan dalam mengontrol gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek (Hajar 2020:96)

Kecerdasan kinestetik sangat penting untuk dikembangkan setiap anak, dengan penguasaan kecerdasan kinestetik anak dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik, membangun rasa percaya diri, meningkatkan kemampuan sosial, meningkatkan kemampuan sportivitas, meningkatkan kesehatan tubuh". Semua hal tersebut tentunya memiliki pengaruh jangka panjang bagi anak usia dini bukan hanya pada masa kanak-kanak mereka, namun juga sangat berpengaruh besar bagi anak dalam menjalankan kehidupannya di masa yang akan datang. (Nur'afifah 2019:25)

Berdasarkan observasi awal di TK Al-Hikmah Aer Bale ditemukan bahwa perkembangan kecerdasan kinestetik anak masih kurang berkembang. Terbukti dengan ditemukannya sebahagian anak masih terlihat kesulitan dalam mengembangkan gerakan dasar tubuhnya seperti saat melakukan gerakan melompat dan meloncat pada pembelajaran olahraga masih banyak anak yang terlihat kurang mampu menyeimbangkan tubuhnya sampai hampir terjatuh. Di mana saat kegiatan senam sebagian besar dari seluruh anak terlihat kurang mampu mengikuti gerakan dasar yang dicontohkan oleh gurunya seperti terjatuh ketika mengangkat satu kaki selama 5 detik, kurang seimbang ketika melompat ke arah kanan dan kiri, dan sebagainya, guru lebih sering melakukan kegiatan pembelajaran di kelas dan jarang memberikan pembelajaran fisik pada anak, kegiatan pembelajaran tersebut masih berpusat pada guru, dimana masih kurangnya kemampuan guru memilih variasi kegiatan pembelajaran

yang efektif guna melatih keterampilan fisik anak yang tentunya berpengaruh terhadap kecerdasan kinestetik mereka

Salah satu metode yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak yaitu melalui permainan *outbound*, *Outbound* adalah sebuah program yang dilakukan diluar ruangan maupun di alam bebas dengan berdasarkan pada prinsip belajar melalui pengalaman langsung yang disajikan dalam bentuk permainan (Thalia 2018:3) dengan kata lain kegiatan bermain bagi anak di alam terbuka yang dapat mendukung peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *outbound* main tali. *Outbound* main tali ini penggunaannya dinilai memberikan kontribusi positif terhadap kesuksesan kecerdasan kinestetik anak.

Outbound dapat membantu pertumbuhan motorik anak dengan baik, ia akan belajar keseimbangan, berjalan, berlari, naik, turun, merangkak, melompat, dan meloncat, sehingga berbagai organ tubuhnya akan aktif dan ini akan mengarahkan kepada berkembangnya kecerdasan kinestetik anak. Permainan tersebut merupakan keterampilan fisik untuk mengembangkan gerak kecepatan dan keseimbangan, sedangkan gerak kecepatan dan keseimbangan dapat dikembangkan melalui *outbound*.

Dari penelusuran penulis, ditemukan beberapa tulisan skripsi yang berkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu penelitian Restu Yuningsih, *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak dasar Tari Minang Pada Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Negeri 01 Sungai Pagu*. Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini melalui pembelajaran gerak dasar tari minang. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B1 Taman Kanak- Kanak Negeri 01 Sungai Pagu dengan jumlah 12 orang anak, dilaksanakan dari bulan Maret sampai April 2015. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*Action research*) oleh Kemmis dan Taggart. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari 8 kali perhasil/tindakan. Analisis data menggunakan data kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dengan statistik deskriptif yaitu membandingkan hasil yang diperoleh dari siklus pertama dan siklus kedua. Analisis data kualitatif dengan cara menganalisis data dari hasil catatan lapangan dan wawancara selama penelitian dengan langkah-langkah reduksi data, display data dan verifikasi data. Pada pra siklus 48, 07%, siklus I meningkat menjadi 63, 54% dan siklus II menjadi 85, 12%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini kelompok B1 yang dilakukan melalui pembelajaran gerak dasar tari minang. Berdasarkan penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaanya adalah sama-sama mengkaji tentang kecerdasan kinestetik anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada media atau permainan yang digunakan, adapun penelitian ini menggunakan

permainan *outbound*, sedangkan penelitian Yuningsih menggunakan pembelajaran gerak dasar tari minang. Penelitian Eis Filhatin Nisa, yang berjudul *Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Gerak dan Lagu di TK Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung*". Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Gerak dan Lagu di TK Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung. Adapun hasil dari penelitian ini ialah gerak dan lagu bisa mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada hasil observasi gerak dan lagu menggunakan 11 langkah diantaranya langkah pertama ialah memperhatikan kondisi psikologis dan langkah terakhir dinomor 11 bahwa jika menginginkan sebuah pementasan maka pilihlah busana yang mendukung tematarian atau gerak lagu dengan catatan busana tidak mengganggu gerak pada anak, dari 11 langkah tersebut ternyata gerak dan lagu bisa mengembangkan kecerdasan kinestetik anak melalui gerakan-gerakan tubuh. Berdasarkan penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaanya adalah sama-sama mengkaji tentang kecerdasan kinestetik anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada media atau permainan yang digunakan, adapun penelitian ini menggunakan permainan *outbound*, sedangkan penelitian Nisa menggunakan gerak dan lagu. Penelitian Meptahur Rahmah. Penelitian dengan judul *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren* oleh Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini adalah penelitian tindak kelas kolaboratif dengan menggunakan jenis model Kemmis Mc Tanggart. Subjek penelitiannya adalah anak kelompok B yang terdiri dari 16 anak 8 laki-laki dan 8 perempuan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukan bahwa melalui permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan pkecerdasan kinestetik anak dan setelah dilakukan tindakan. Pada siklus I persentase anak sebesar 25% yang berkembang sangat baik. Pada siklus ke 2 persentase anak sebesar 87,5% yang berkembang sangat baik. Porolehan persentase perkembangan kecerdasan kinestetik anak kelompok B dengan krakteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan. Berdasarkan penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Persamaanya adalah sama-sama mengkaji tentang kecerdasan kinestetik anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada media atau permainan yang digunakan, adapun penelitian ini menggunakan permainan *outbound*, sedangkan penelitian Rahmah menggunakan permainan tradisional lompat tali.

Berdasarkan paparan yang penulis jelaskan di atas, penulis tertarik untuk meneliti dengan judul **“Implementasi Permainan *Outbound* Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini di TK Al-Hikmah Aer Bale.”**

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berasal dari bahasa Inggris, yang berarti *Classroom Action Research*, yang berarti *action research* (penelitian dengan tindakan) yang dilakukan dikelas. Menurut Hopkins dalam Kunandar dalam (Juanda 2016:66) mendefinisikan Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang disepakati bersama. Penelitian Tindakan Kelas dapat juga diartikan sebagai suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi adalah suatu proses pengamatan yang dilakukan oleh observer dengan ikut mengambil bagian dalam kehidupan orang-orang yang akan diobservasi. Observer berlaku sungguh-sungguh seperti anggota dari kelompok yang akan diobservasi. Apabila observer hanya melakukan pura-pura berpartisipasi dalam kehidupan orang yang akan diobservasi tersebut dinamakan *quasi participant observation* (Juanda 2016:173). Dalam observasi partisipatif peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makan dari setiap perilaku yang tampak.

2. Tes

Istilah tes berasal dari bahasa Prancis kuno yaitu *“testum”* yang berarti piring untuk menyetrika logam mulia. Dalam bahasa Indonesia tes diterjemahkan sebagai ujian atau percobaan. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring, tes berarti ujian tertulis, lisan, atau wawancara untuk mengetahui pengetahuan, kemampuan, bakat, dan kepribadian seseorang (Juanda 2016:188). Soal tes ini berfungsi sebagai alat

ukur untuk mengukur sejauh mana kemampuan anak terhadap materi yang telah dipelajari. Dalam penelitian ini anak diberikan tes diakhir pembelajaran untuk mengukur keberhasilan suatu materi ataupun pembelajaran yang telah berlangsung pada setiap siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Adapun hasil penelitian dalam permainan *outbound* main tali untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di TK Al-Hikmah Aer Bale adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian pra siklus

Hasil observasi pra siklus dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di TK Al-Hikmah Aer Bale Belum Berkembang (BB) sebanyak 8 anak atau 42,11%, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) 8 anak atau 42,11%, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau 10,53%, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 1 anak atau 5,26%.

2. Hasil penelitian siklus I

Hasil observasi siklus I implementasi permainan *outbound* dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di TK Al-Hikmah Aer Bale sudah mulai meningkat yaitu kecerdasan kinestetik Belum Berkembang (BB) tidak ada anak, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) 1 anak atau 5,26%, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 14 anak atau 73,68 %, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 anak atau 21,25%.

3. Hasil penelitian siklus II

Berdasarkan hasil observasi siklus II implementasi permainan *outbound* dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di TK Al-Hikmah Aer Bale sudah mulai meningkat yaitu kecerdasan kinestetik Belum Berkembang (BB) tidak ada anak, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) tidak ada anak, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau 10,53 %, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 17 anak atau 89,47%.

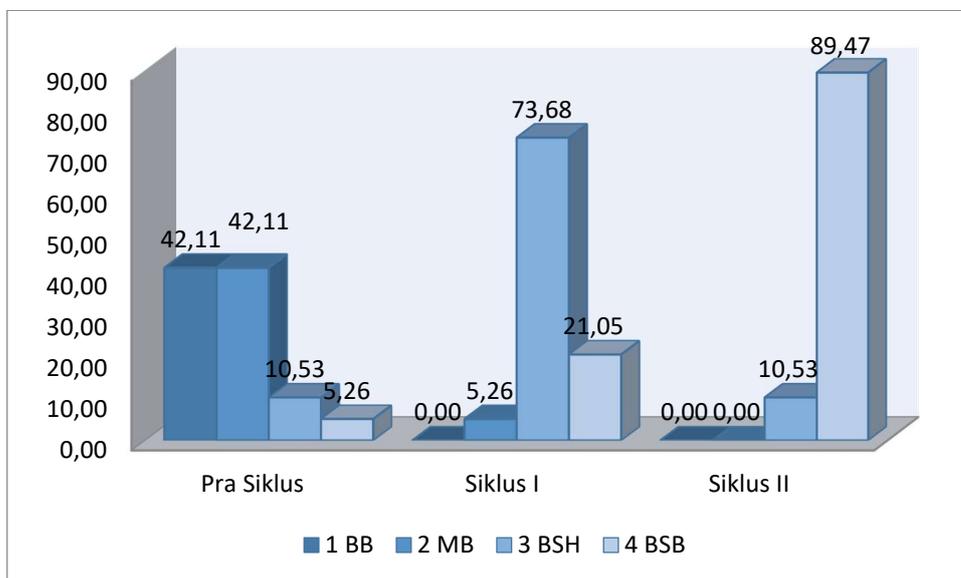
Pembahasan Hasil Penelitian

Meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali di TK Al-Hikmah Aer Bale Kabupaten Padang Lawas, adalah dengan mengubah metode pembelajaran

yang sebelumnya menggunakan metode konvensional dirubah menjadi yang lebih menyenangkan. Dalam hal ini peneliti menggunakan melalui permainan lompat tali dalam pelaksanaan tindakan.

Kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali secara keseluruhan meningkat. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bervariasi bagi anak. Melalui kegiatan melalui permainan lompat tali anak dapat bergerak dengan bebas dan berimajinasi melalui gerakannya, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri pada anak terhadap kecerdasan kinestetik anak.

Untuk melihat perbandingan peningkatan persentase kecerdasan kinestetik anak dengan menggunakan melalui permainan lompat tali dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1
Persentase Kecerdasan kinestetik anak
Pra Siklus, Siklus I dan Siklus I

Grafik tersebut menjelaskan bahwa hasil persentase peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *outbound* lompat tali secara keseluruhan meningkat disetiap siklusnya. Dari data pra siklus Belum Berkembang (BB) sebanyak 8 anak atau 42,11%, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) 8 anak atau 42,11%, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau 10,53%, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 1 anak atau 5,26%, sedangkan pada siklus I memperoleh kecerdasan kinestetik Belum Berkembang (BB) tidak ada anak, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) 1 anak atau 5,26%, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 14 anak atau 73,68 %, dan pada siklus II kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 0 anak atau 0,00%, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 14 anak atau 89,47%, kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) 2 anak atau 10,53%, dan kecerdasan kinestetik anak Belum Berkembang (BB) 0 anak atau 0,00%.

sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 anak atau 21,25%, dan pada siklus II kecerdasan kinestetik Belum Berkembang (BB) tidak ada anak, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) tidak ada anak, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau 10,53 %, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 17 anak atau 89,47%.

Berdasarkan hasil belajar tersebut Kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *outbound* lompat tali di TK Al-Hikmah Aer Bale Kabupaten Padang Lawas sudah tercapai, karena dengan menggunakan permainan *outbound* lompat tali, pembelajaran semakin lebih menyenangkan sehingga anak lebih mudah untuk menerima pelajaran yang diajarkan oleh guru. Pada tindakan II siklus II ini peneliti sudah memenuhi target kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lompat tali yang sebelumnya sudah ditargetkan, dan peneliti mencukupkan sampai siklus II ini saja.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *outbound* lompat tali secara keseluruhan meningkat disetiap siklusnya. Dari data pra siklus Belum Berkembang (BB) sebanyak 8 anak atau 42,11%, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) 8 anak atau 42,11%, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau 10,53%, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 1 anak atau 5,26%, sedangkan pada siklus I memperoleh kecerdasan kinestetik Belum Berkembang (BB) tidak ada anak, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) 1 anak atau 5,26%, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 14 anak atau 73,68 %, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 4 anak atau 21,25%, dan pada siklus II kecerdasan kinestetik Belum Berkembang (BB) tidak ada anak, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Mulai Berkembang (MB) tidak ada anak, kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 2 anak atau 10,53 %, sedangkan kecerdasan kinestetik anak Berkembang Sangat Baik (BSB) 17 anak atau 89,47%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ancok, Djamaludin. 2020. *Outbound Management Training*. Yogyakarta: UII Press Yogyakarta.
- Hajar, Wulan Siti. 2020. "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Outbond." *Journal of Islamic Early Childhood Education* 1(1): 94–95.
- Hartin, Kurniawati. 2022. "Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini Melalui Outbound Pada Siswa RA Al-Ghifary." *LITERASI: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia* 1(2): 128–37.
- Jasmine, Julia. 2021. *Metode Mengajar Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Juanda, Anda. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: CV Budi Utama. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- Kholifah, Ainul. 2022. "Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Media Audio Visual Pada Kelompok B Di Tk Dharma Wanita Ajung Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan November 2022 Di Tk Dharma Wanita Ajung Jember." Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Limbong, Sepriani Timurtini. 2022. "Manfaat Kecerdasan Kinestetik Untuk Anak." <https://www.klikdokter.com/ibu-anak/kesehatan-anak/manfaat-kecerdasan-kinestetik-untuk-anak>.
- Lukman, Lukman. 2019. "Aktualisasi Multiple Intelligences Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Outbound Di Taman Kanak-Kanak Islam Pelangi Anak Negeri Yogyakarta." *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 1(1): 20–35.
- Mini, Rose. 2020. *Panduan Mengenal Dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*. Jakarta: ndocamprima.
- Musfiroh. 2018. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nur'afifah, Dina dkk. 2019. "Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Tari Kijang." *Edukid* 16(1): 24–33.
- Purnama. 2020. "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali PadaKelompok B Di Raudhatul Athfal Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren." (February): 36.
- Roemah, Luluk Iffatur. 2022. "Model Pembelajaran Outbound Untuk Anak Usia Dini." *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1(2): 173–88.
- Roliyah. 2019. "Penerapan Metode Permainan Outbound Dengan Menggunakan Media Papan Titian Berjejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Kelompok B Paud Psm Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung." *Universitas Nusantara PGRI Kediri* 01(04): 1–13.
- Selviana, Lely Dessia. 2021. "Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Kelompok B Di Taman Kanak- Kanak Kasih Ibu Muaro Jambi." UIN Sulatan Thaha Saipuddin Jambi.
- Thalia, Siti dkk. 2018. "Pengaruh Permainan Outbound Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Pada Kelompok B Di Bandar Klippa." *Jurnal Raudhah* 06(02): 2.
- Widiasworo. 2019. *Strategi & Metode Mengajar Siswa Di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.