

PENGARUH PERMAINAN TALI YEYE
TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI
DAN KECERDASAN KINESTETIK
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN

TESIS

Oleh:

NILAWATI GULTOM
NIM: 171804086



PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN

2019

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 23/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)23/12/21

**PENGARUH PERMAINAN TALI YEYE
TERHADAP KEPERCAYAAN DIRI
DAN KECERDASAN KINESTETIK
ANAK USIA 5 – 6 TAHUN**

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi
pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area

Oleh:

**NILAWATI GULTOM
NIM: 171804086**

**PROGRAM MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2019**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 23/12/21

Access From (repository.uma.ac.id)23/12/21

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
MAGISTER PSIKOLOGI**

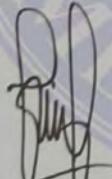
HALAMAN PERSETUJUAN

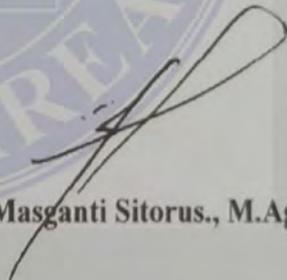
Judul : Pengaruh Permainan Tali Yeye Terhadap Kepercayaan Diri dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kota Tebing Tinggi
Nama : Nilawati Gultom
NPM : 171804086

Menyetujui

Pembimbing I

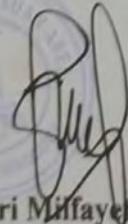
Pembimbing II


Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons


Dr. Masganti Sitorus., M.Ag

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**

Direktur


Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS. Kons


Prof. Dr. Ir. Retna Astuti Kuswardani., MS

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 23/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Dipindai dengan CamScanner
Access From (repository.uma.ac.id)23/12/21

PERNYATAAN

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

Medan, Maret 2020



(Nilawati Gultom)

KATA PENGANTAR

Puji syukur, penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Permainan Tali Yeye dan Kepercayaan Diri Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun”. Dan, shalawat beriring salam penulis sampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW semoga kita mendapat syafaatnya di yaumul akhir kelak. Aamiin.

Tesis ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan tesis ini dapat terlaksana karena adanya bimbingan dari para dosen dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, moril maupun materil. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dr. Dadan Ramdan., M.Eng.,M.Sc
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Hj. Retna Astuti Kuswardani.,MS
3. Ibu Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS.Kons dan Dr. Masganti Sitorus., M.Ag. sebagai Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan proposal ini
4. Bapak dan Ibu para dosen pengampu mata kuliah pada Prodi Magister Psikologi yang telah memberi ilmu dan arahan sehingga sangat

bermanfaat dan membantu penulis dalam penyusunan proposal tesis ini

5. Semua rekan sejawat Mahasiswa Prodi Magister Psikologi yang banyak memberi dorongan semangat, saran dan bantuan kepada penulis
6. Keluarga besarku, abang, kakak dan adik-adikku atas do'a dan dukungan yang tak terhingga kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu atas bantuannya kepada penulis selama ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proposal ini belumlah sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan bimbingan dari semua pihak yang berkaitan dengan tesis ini.

Medan, 16 Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

Nilawati Gultom. 171804086. Pengaruh Permainan Tali Yeye Terhadap Kepercayaan Diri Dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5 – 6 Tahun. Tesis. Medan: Program Pascasarjana Psikologi. Universitas Medan Area.2019

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tali Yeye Dan Kepercayaan Diri Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5 – 6 Tahun. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak (TK) Negeri Pembina Kota Tebing Tinggi tahun pelajaran 2019/2020. Dalam hal ini peneliti menggunakan populasi dari TK Negeri Pembina Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi.TK Negeri Pembina tersebut memiliki 75 murid yang terdiri dari 43 murid laki-laki dan 32 murid perempuan. Teknik pengambilan sampel yang ditentukan dalam penelitian ini adalah teknik *sampling purposive* . Sampel atau wakil dari populasi yang ditetapkan seluruh siswa yang tergabung dalam kelas B1 sejumlah 20 anak. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperiment* bentuk *time series design*. Alay ukur penenlitian yang digunakan adalah berupa lembar observasi dari indikator yang akan dicapai. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah statistik dengan menggunakan metode analisis data kualitatif . Berdasarkan hasil analisis dan temuan peneliti dari lapangan sebanyak 3 kali uji coba diperoleh Peningkatan perkembangan kecerdasan kinestetis anak dari awal hingga akhir uji coba sebesar 82,33%, berarti perkembangan kinestetis anak telah berkembang sesuai harapan. Dan peningkatan perkembangan kepercayaan diri anak dari awal hingga akhir uji coba sebesar 89%, berarti perkembangan kepercayaan diri anak telah berkembang sesuai harapan. Kesimpulan yang diambil dari hasil analisis tersebut adalah adanya pengaruh permainan tali yeye terhadap kepercayaan diri dan kecerdasan kinestetik anak.

Kata kunci: Kecerdasan Kinestetik, Kepercayaan Diri, Permainan Tali Yeye.

ABSTRACT

Nilawati Gultom. 171804086. The Effect of Yeye Rope Game on Confidence and Kinesthetic Intelligence of Children 5-6 Years. Thesis. Medan: Postgraduate Psychology Program. University of Medan Area.2019

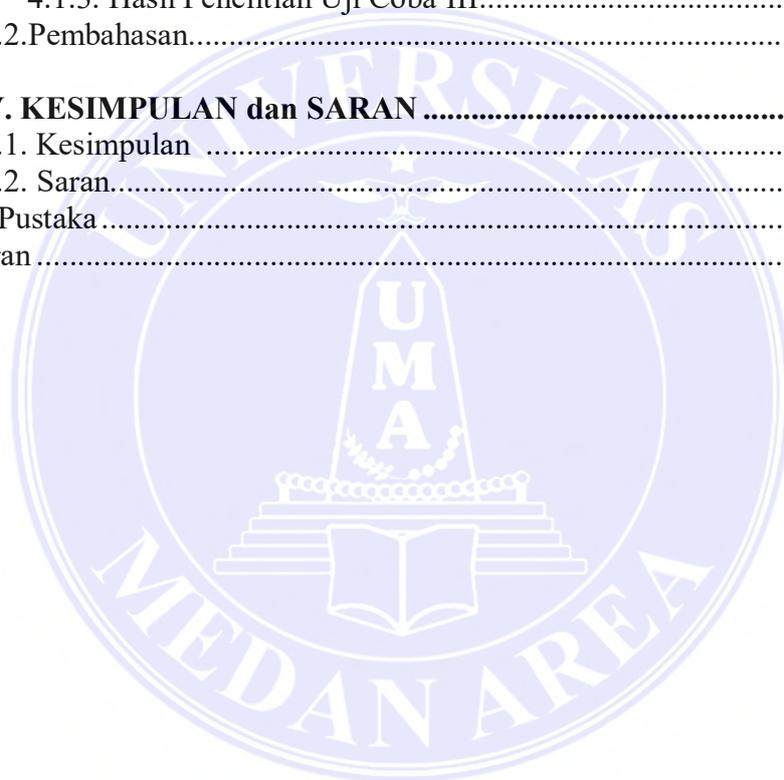
This study aims to determine the Effect of Yeye Rope Games and Confidence in Kinesthetic Intelligence in Children 5-6 Years. The study was conducted in kindergarten (TK) Negeri Tebing Tinggi City Guidance 2019/2020 academic year. A sample or representative of the population determined by all students who joined the B1 class were 20 children. The design used in this study was quasi-experimental. The research design used is a form of time series design. Based on the analysis and findings of researchers from the field as many as 3 trials obtained an increase in the development of children's kinesthetic intelligence from the beginning to the end of the trial amounted to 82.33%, meaning that the child's kinesthetic development has developed as expected. And an increase in the development of children's confidence from the beginning to the end of the trial by 89%, means the development of children's confidence has developed according to expectations. The conclusion drawn from the results of the analysis is the influence of yeye rope play on children's confidence and kinesthetic intelligence.

Keywords: Kinesthetic Intelligence, Confidence, Yeye Rope Game.

DAFTAR ISI

| | |
|---|--|
| KATA PENGANTAR | |
| ABSTRAK | |
| ABSTRACT | |
| DAFTAR ISI..... | |
| DAFTAR TABEL | |
| DAFTAR GAMBAR | |
| DAFTAR LAMPIRAN | |
| | |
| BAB I. PENDAHULUAN..... | |
| 1.1.Latar Belakang Masalah..... | |
| 1.2.Identifikasi Masalah..... | |
| 1.3.Rumusan Masalah | |
| 1.4.Tujuan Penelitian | |
| 1.5.Manfaat Penelitian | |
| | |
| BAB II. TINJAUAN PUSTAKA..... | |
| 2.1. Kerangka Teori | |
| 2.1.1. Masa Perkembangan Manusia | |
| 2.1.1.1 Ciri-Ciri Perkembangan Masa Anak | |
| 2.1.1.2.Pendidikan Anak Usia 5-6 Tahun | |
| 2.1.2. Kecerdasan Kinestetik | |
| 2.1.2.1. Pengertian Kecerdasan Kinestetik | |
| 2.1.2.2. Indikator Kecerdasan Kinestetik Anak Usia TK | |
| 2.1.2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kinestetik Anak | |
| 2.1.3. Kepercayaan Diri | |
| 2.1.3.1. Pengertian Kepercayaan Diri | |
| 2.1.3.2. Ciri-Ciri Kepercayaan Diri..... | |
| 2.1.3.3. Manfaat Kepercayaan Diri | |
| 2.1.3.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri | |
| 2.1.4. Permainan Tali Yeye | |
| 2.1.4.1. Manfaat Permainan Tali Yeye | |
| 2.1.4.2. Pengembangan Permainan Tali Yeye di TK.... | |
| 2.1.4.3. Cara Bermain Tali Yeye di TK..... | |
| 2.2. Kerangka Konseptual..... | |
| 2.3. Hipotesis..... | |
| | |
| BAB III. METODE PENELITIAN | |
| 3.1. Desain Penelitian | |
| 3.2. Tempat dan Waktu Penelitian | |
| 3.3. Identifikasi Variabel | |

| | |
|---|--|
| 3.4. Definisi Operasional | |
| 3.5. Populasi dan Sampel | |
| 3.6. Teknik Pengambilan Sampel | |
| 3.7. Metode Pengumpulan Data | |
| 3.8. Prosedur Penelitian | |
| 3.9. Teknik Analisis Data | |
| BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... | |
| 4.1. Hasil Penelitian | |
| 4.1.1. Hasil Penelitian Uji Coba I | |
| 4.1.2. Hasil Penelitian Uji Coba II | |
| 4.1.3. Hasil Penelitian Uji Coba III..... | |
| 4.2. Pembahasan..... | |
| BAB V. KESIMPULAN dan SARAN | |
| 5.1. Kesimpulan | |
| 5.2. Saran..... | |
| Daftar Pustaka | |
| Lampiran | |



DAFTAR TABEL

| | <i>Halaman</i> |
|--|----------------|
| Tabel 1.1 Perkembangan Kepercayaan Diri | 9 |
| Tabel 1.2 Perkembangan Kecerdasan Kinestetik..... | 9 |
| Tabel 2.1 Karakteristik Anak Usia Prasekolah..... | 22 |
| Tabel 3.1 Pola Penelitian Quasi Eksperiment..... | 52 |
| Tabel 3.2 Indikator Permainan Tali Yeye..... | 58 |
| Tabel 3.3 Instrument Persiapan Bermain Tali Yeye | 58 |
| Tabel 3.4 Instrument Peraturan Bermain Tali Yeye..... | 59 |
| Tabel 3.5 Instrument langkah-langkah Bermain Tali Yeye..... | 59 |
| Tabel 3.6 Indikator Kepercayaan Diri | 60 |
| Tabel 3.7 Indikator Kecerdasan Kinestetik | 60 |
| Tabel 3.8 Tolak Ukur rata-rata..... | 61 |
| Tabel 4.1 Data TENDIK TK Negeri Pembina..... | 67 |
| Tabel 4.2 Jadwal Kegiatan Pembelajaran TK Negeri Pembina | 69 |
| Tabel 4.3 Tabel Hasil Pretes Kepercayaan Diri anak pada Uji Coba I | 71 |
| Tabel 4.4 Tabel Hasil Postes Kepercayaan Diri Anak pada Uji Coba I..... | 73 |
| Tabel 4.5. Tabel Hasil Postes Kepercayaan Diri anak pada Uji Coba I | |
| Tabel 4.6 Tabel Hasil Postes Kecerdasan Kinestetis anak pada Uji Coba I | |
| Tabel 4.7 Rekapitulasi Pretes dan Postes Uji Coba I..... | |
| Tabel 4.8 Tabel Hasil Pretes Kepercayaan Diri anak pada Uji Coba II..... | |
| Tabel 4.9 Tabel Hasil Pretes Kecerdasan Kinestetik Anak pada Uji Coba II | |
| Tabel 4.10. Tabel Hasil Postes Kepercayaan Diri anak pada Uji Coba II..... | |

Tabel 4.11 Tabel Hasil Postes Kecerdasan Kinestetis anak pada Uji Coba II

Tabel 4.12 Rekapitulasi Pretes dan Postes Uji Coba II.....

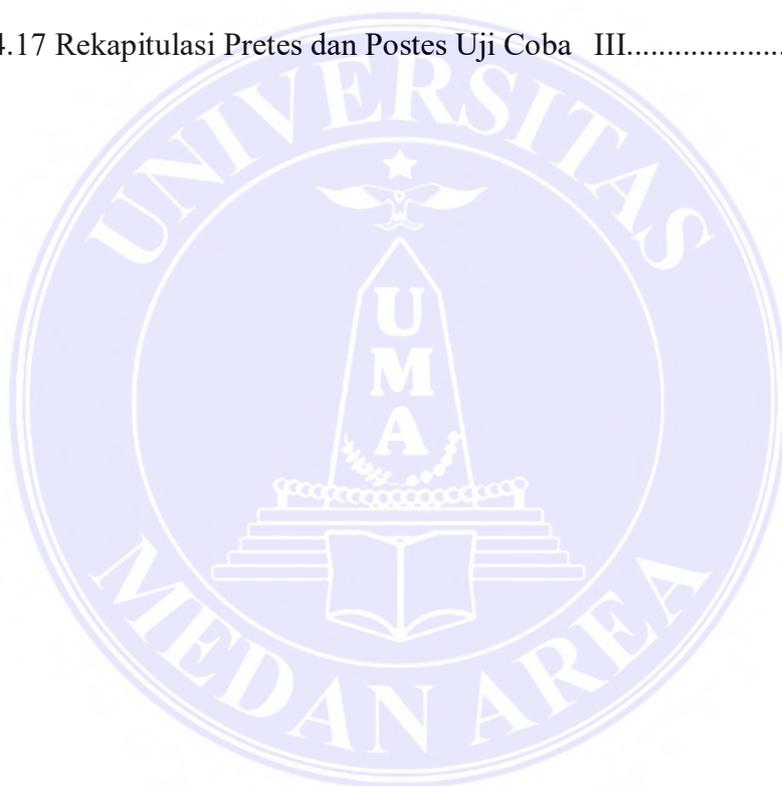
Tabel 4.13 Tabel Hasil Pretes Kepercayaan Diri anak pada Uji Coba III.....

Tabel 4.14 Tabel Hasil Pretes Kecerdasan Kinestetik Anak pada Uji Coba III

Tabel 4.15. Tabel Hasil Postes Kepercayaan Diri anak pada Uji Coba III

Tabel 4.16 Tabel Hasil Postes Kecerdasan Kinestetis anak pada Uji Coba III

Tabel 4.17 Rekapitulasi Pretes dan Postes Uji Coba III.....



DAFTAR GAMBAR

| | <i>Halaman</i> |
|---|----------------|
| Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian..... | 49 |
| Gambar 3.1 Kerangka Prosedur Penelitian..... | 62 |
| Gambar 4.1 Hasil Pretes Kepercayaan Diri Anak Eksperimen | 72 |
| Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Perkembangan Kepercayaan Diri dan Kecerdasan Kinestetik Anak pada Uji Coba | |
| Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Perkembangan Kepercayaan Diri dan Kecerdasan Kinestetik Anak pada Uji Coba II | |
| Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Perkembangan Kepercayaan Diri dan Kecerdasan Kinestetik Anak pada Uji Coba III | |

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Masa perkembangan anak merupakan masa yang sangat penting dalam fase kehidupan manusia. Masa anak-anak biasa disebut masa *golden age* (masa emas). Pada masa *golden age* ini pertumbuhan dan perkembangan anak sangatlah pesat. Awal dari proses pembentukan mental, sosial, dan kemampuan lainnya terjadi pada masa anak-anak ini. Untuk itu, penanganan dan penanaman nilai-nilai pendidikan terhadap anak harus tepat karena dapat mempengaruhi fase-fase perkembangan berikutnya.

Permasalahan dunia pendidikan khususnya untuk anak sejak usia yang sangat dini merupakan masalah serius yang harus benar-benar diperhatikan. Senyatanya pendidikan adalah unsur penting dalam pembangunan dan pengembangan manusia. Pada banyak negara maju di dunia, peletakan dasar nilai-nilai baik dimulai sejak usia sangat dini. Mencontoh pada Finlandia sebagai negara yang menjadi rujukan pendidikan terbaik di dunia saat ini, negara ini benar-benar memikirkan sistem pendidikan terbaik untuk pengembangan manusianya sejak pertama sekali anak tersebut bersekolah. Finlandia menjadi negara yang secara inovatif berani menerapkan standar pendidikan yang tidak menjadi beban pada peserta didiknya.

Pada saat anak-anak berusia 5-6 tahun umumnya orang tua memasukkan anaknya pada lembaga pendidikan usia dini seperti Taman Kanak-kanak (TK). Taman Kanak-kanak adalah jenjang pendidikan anak usia dini yaitu pendidikan untuk anak yang berusia sekitar 6 tahun ke bawah dalam bentuk pendidikan formal. Dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 0486/U/1992 Bab 1 Pasal 2 Ayat 1 dinyatakan bahwa “Pendidikan Taman Kanak-Kanak merupakan wadah untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik sesuai dengan sifat-sifat alami anak”. Selanjutnya dalam Bab II Pasal 4 dijelaskan anak-anak didik di TK adalah anak yang berusia 4-6 tahun (Risaldy dan Idris, 2015: 43).

Dalam Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut.

Tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah meningkatkan daya cipta anak dan memacu mereka untuk belajar mengenai berbagai macam ilmu pengetahuan. Pembelajaran tersebut dilakukan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik motorik, bahasa seni dan

kepercayaan diri .Jadi, dalam pendidikan TK, anak-anak diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan kurikulum pada tiap tingkatannya.

Kegiatan pembelajaran di TK ditujukan untuk mengisi berbagai kemampuan dan meningkatkan keterampilan sesuai dengan tahap perkembangan sang anak. Salah satu kemampuan yang wajib dikembangkan adalah penguatan karakter. Lickona (Nurmawati dan Sit, 2018: 5) menyatakan bahwa karakter yang harus diajarkan kepada anak sejak usia dini adalah rasa hormat (*respect*), tanggung jawab (*responsibility*), kejujuran (*honesty*), keadilan (*fairness*), toleransi (*tolerance*), kebijaksanaan (*prudence*), disiplin diri (*self discipline*), suka membantu (*helpfulness*), belas kasih (*compassion*), kerja sama (*cooperation*), keberanian (*courage*), dan demokrasi (*democracation*).

Masa anak-anak adalah masa bermain. Namun, banyak orang tua yang membatasi permainan anak-anaknya. Banyak orang tua di *zaman now* yang melarang anak-anaknya untuk bermain yang didominasi oleh gerakan fisik, seperti; berlari, melompat dan memanjat. Dengan alasan khawatir celaka maka orang tua lebih senang melihat anaknya menonton televisi, bermain *game* dan kegiatan lain yang tidak banyak membutuhkan gerakan tubuh. Padahal gerakan fisik sangat dibutuhkan oleh anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik mereka.

Di negara Finlandia mengutamakan pendidikan dengan Permainan kreatif dan menyenangkan. Tidak ada penekanan mengenai baca, tulis dan

hitung pada proses pendidikan di Finlandia hingga seorang anak mencapai usia formal pendidikan dasar (7 tahun). Seluruh sistem sebelum sekolah formal adalah melakukan kegiatan yang menyenangkan dan sangat jauh dari proses sekolah yang diketahui secara umum. Anak-anak didorong untuk bersosialisasi secara sehat, menumbuhkan empati dan nilai-nilai positif. Pendidikan di Finlandia meniadakan kompetisi namun sebaliknya menumbuhkan jiwa kerjasama dan kecerdasan kinestetik anak. Kegiatan bermain yang menyenangkan ini benar-benar terawasi oleh guru yang melakukan pengembangan untuk setiap kegiatan yang dilakukan oleh peserta didiknya.

Ada bermacam permainan yang dapat dilakukan anak dalam mengembangkan keterampilan fisiknya. Permainan tersebut dapat kita kategorikan dalam permainan modern dan permainan tradisional. Di zaman *now* yang serba canggih ini, banyak permainan modern yang bisa menjadi pilihan bagi anak-anak. Misalnya, permainan *game* yang memanfaatkan fasilitas internet dan peralatan canggih. Permainan modern dapat mengembangkan kreativitas anak. Namun, banyak kelemahan yang timbul dari permainan yang difasilitasi oleh peralatan canggih tersebut, diantaranya anak lebih sering bermain secara individu sehingga membuat mereka menjadi pribadi yang egois dan kurang bersosial dengan kawan-kawannya. Sedangkan permainan tradisional adalah salah satu bagian dari ragam kebudayaan suatu daerah. Anak-anak sudah tidak mengenali lagi permainan

tradisional. Mereka lebih senang mengisi waktunya dengan permainan modern. Anak-anak sekarang banyak dicekoki sesuatu yang instan, anak-anak lebih banyak menjadi pemakai, tidak mampu untuk menciptakan.. Hidup mereka menjadi terdorong serba ingin cepat tanpa mengetahui asal usulnya, yang mana hal ini bisa memupus kreatifitas anak. Akibatnya, lebih dari 60 persen permainan tradisional Jawa pun punah. Karena permainan tradisional yang diwariskan nenek moyang memiliki karakter yang berbeda. Dimainkan secara berkelompok dan sarat pendidikan. Selain mengajarkan kebersamaan, permainan tradisional juga mendidik anak-anak untuk hidup lebih sportif, tenggang rasa, jujur dan kreatif. Muatan ini tidak akan bisa didapat ketika anak memainkan permainan modern, karena permainan modern lebih cenderung individual.

Hasnida (2015) mengatakan bahwa dunia anak tidak terlepas dari dunia bermain. Jadi, untuk membentuk karakter dan mengisi kemampuan anak dapat dilakukan dengan berbagai permainan. Melalui permainan, anak dapat mengekspresikan dirinya. Sehubungan dengan dunia bermain anak maka program sekolah TK atau PAUD pun menyesuaikan pendidikan yang diberikan di sekolah tersebut dalam dominasi kegiatan bermain. Sebagai tempat bermain maka Taman Kanak-kanak menyediakan berbagai sarana untuk anak bermain. Sarana bermain tersebut ada yang di dalam kelas dan ada pula yang berada di luar kelas. Sarana bermain di dalam kelas berhubungan dengan kegiatan dan suasana yang membutuhkan ketenangan

seperti mendengarkan cerita. Bermain di luar kelas berhubungan dengan kegiatan permainan yang lebih membutuhkan gerak fisik, contohnya: berayun, memanjat, melompat dan sebagainya.

Dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan dirinya, misalnya mengembangkan kecerdasan kinestetik, kepercayaan diri, dan sikap sosial. Melalui permainan yang dilakukan anak dapat belajar dan berlatih menggunakan otot-otot fisiknya untuk berbicara, bergerak, berjalan, berlari, melompat dan sebagainya. Penggunaan otot-otot fisik tersebut juga diiringi dengan perkembangan kecerdasan kinestetiknya dalam bertindak atau mengambil keputusan tentang sesuatu yang harus dilakukan.

Kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 50). Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan, dan tekstur.

Stimulasi kecerdasan kinestetik terjadi pada saat bermain. Pada saat bermain itulah anak berusaha melatih koordinasi otot dan gerak. Stimulasi terjadi dalam wilayah-wilayah berikut: 1. Koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, seperti menggambar, menulis, memanipulasi objek, menaksir secara

visual, melempar, menendang, menangkap; 2. Keterampilan lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, berbaris, meloncat, mencongklak, merayap, berguling, dan merangkak; 3. Keterampilan nonlokomotor, seperti, membungkuk, menjangkau, memutar tubuh, merentang, mengayun, berjongkok, duduk, berdiri; 4. Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh seperti menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan untuk mengambil start, kemampuan menghentikan gerak, dan mengubah arah (Catron & Allen, 1999).

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

Berdasarkan penelitian Bawana (2018: 3) anak yang memiliki kecerdasan gerak-kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan mereka terlihat seimbang, luwes, dan cekatan. Mereka cepat menguasai tugas-tugas motorik halus seperti menggunting, melipat, menjahit, menempel, merajut, menyambung, mengecat dan menulis. Secara artistik mereka mempunyai kemampuan menari dan menggerakkan tubuh

mereka dengan luwes dan lentur. Mereka memerlukan kegiatan belajar yang bersifat kinestetik dan dinamis. Oleh karena itu proses pembelajaran yang menuntut konsentrasi anak dalam konteks pasif (duduk tenang di kelas) hendaklah dikurangi. Sependapat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Ratna(2012) yang berjudul Upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui gerak dan lagu di PAUD Dwi Dharma Kota Bengkulu. Data hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak dengan menggunakan pembelajaran gerak dan lagu pada anak di PAUD Dwi Dharma Kota Bengkulu. Kecerdasan kinestetik anak meningkat dari prasiklus 30,35% menjadi 43,11% pada siklus I, pada siklus II kemampuan meningkat menjadi 73,21% dan pada siklus III meningkat hingga mencapai 85,17%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan kegiatan gerak dan lagu dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Berdasarkan pengamatan dokumentasi yang diperoleh dari TK Negeri Pembina Kota Tebing Tinggi diketahui bahwa pada tahun ajaran 2018/2019 murid TK tersebut berjumlah 75 orang. Keseluruhan jumlah murid dikelompokkan dalam empat kelompok, yaitu kelompok A1, A2, B1, B2. Kelompok A1 berjumlah 20 anak. Kelompok A2 berjumlah 15 anak. Kelompok B1 berjumlah 20 anak dan kelompok B2 berjumlah 20 anak. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari beberapa guru terungkap bahwa anak-anak di TK Pembina tersebut tidak terbiasa bermain yang menggunakan aktivitas motorik kasar, seperti berlari, melompat, memanjat

dan meloncat. Jarang bermain menggunakan motorik kasar dapat melemahkan rasa percaya diri anak untuk mengembangkan keterampilan fisiknya sehingga anak tidak terlatih menggunakan kecerdasan kinestetiknya.

Berikut ini informasi yang diperoleh peneliti tentang perkembangan kepercayaan diri dan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Negeri Pembina tahun ajaran 2018-2019, sebagai berikut:

Tabel 1.1 Perkembangan Kepercayaan Diri

| No. | Aspek Perkembangan | % | Perkembangan Anak |
|-----|----------------------------------|-------|-------------------|
| 1. | Memulai hubungan sosial | 62,50 | Belum berkembang |
| 2. | Bermain dengan kelompok | 62,50 | Mulai berkembang |
| 3. | Bekerja secara kooperatif | 50,00 | Belum berkembang |
| 4. | Bersikap ramah dengan orang lain | 70,00 | Mulai berkembang |
| 5. | Berbicara dengan lancar | 65,00 | Belum berkembang |
| 6. | Mengekspresikan pendapat | 65,00 | Belum berkembang |

Tabel 1.2. Perkembangan Kecerdasan Kinestetik

| No. | Aspek Perkembangan | % | Perkembangan Anak |
|-----|--|-------|-------------------|
| 1. | Bergerak sesuai instruksi | 70,00 | Mulai berkembang |
| 2. | Berlari cepat | 60,00 | Mulai berkembang |
| 3. | Melempar bola ke arah yang ditetapkan | 72,50 | Mulai berkembang |
| 4. | Menangkap dan melempar bola dengan cepat | 55,00 | Belum berkembang |
| 5. | Lompat (hopping) setinggi 40 cm. | 50,00 | Mulai berkembang |
| 6. | Loncat (jumping) jarak 1 meter | 45,00 | Belum berkembang |
| 7. | Gerakan berpindah dengan zigzag | 47,50 | Belum berkembang |

Berdasarkan temuan tersebut maka peneliti mencoba membuat terobosan baru agar murid-murid di sekolah tersebut mau dan terbiasa

menggunakan motorik kasarnya. Dengan terbiasa beraktivitas secara fisik maka kecerdasan kinestetik anak-anak senantiasa terlatih. Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini anak berada pada situasi peka menerima rangsangan-rangsangan dari luar. Apabila anak mendapat stimulus-stimulus yang baik dan sesuai dengan tingkat perkembangan, maka kemampuan anak dapat berkembang secara optimal (Hidayani,2006:14).

Beberapa aspek permulaan itu muncul dalam proses pertumbuhan. Salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting untuk diperhatikan adalah perkembangan motorik kasar karena perkembangan ini berpengaruh terhadap aspek perkembangan yang lain. Salah satu perkembangan motorik kasar anak adalah perkembangan kecerdasan kinestetik siswa. Untuk itu, peneliti mencoba mengembangkan permainan tali yeye di Tk Negeri Pembina Kota Tebing Tinggi.

Menurut Idrus (2003: 76) pada dasarnya setiap orang memiliki potensi untuk menjadi kreatif, perbedaannya terletak pada derajat dan bidang yang diekspresikan. Maxim (dalam Idrus: 2003) mengungkapkan, bahwa pada anak tertentu dapat menampilkan derajat kreativitas yang lebih tinggi dibanding anak lain, meski demikian harus dipahami bahwa tidak ada anak yang .tidak memiliki kreativitas sama sekali.

Artinya, semua anak punya peluang menjadi kreatif dengan mengingat bakat bawaannya, tetapi potensi kreatif tersebut berkembang atau tidak ditentukan oleh kesempatan, dorongan, serta stimulasi lingkungan, keluarga (orangtua dan saudara), teman sebaya, dan guru. Untuk itu, lingkungan yang menunjang pengembangan kreativitas anak sebaiknya diberikan sedini mungkin. Hurlock (dalam Idrus, 2003) mengatakan bahwa potensi kreatif seseorang akan mengikuti pola-pola yang dapat diramalkan, yang bermula dari kegiatan bermain, berlanjut pada kegiatan sekolah dan akhirnya pada saat yang bersangkutan bekerja. Pada sisi tertentu tampak betapa usia dini merupakan ajang terbaik bagi pengembangan kreativitas seseorang, sebab hal tersebut akan menjadi bekal bagi yang bersangkutan untuk masa depannya.

Namun ada beberapa masalah yang dapat menghambat kreativitas anak, salah satunya adalah kurang percaya dirinya anak dalam melakukan suatu hal. Seperti yang dinyatakan oleh Campbell (dalam Idrus, 2003) menyebutkan bahwa ada 7 hal yang dapat menghalangi kreativitas, yaitu (1) takut gagai; (2) terlalu sibuk dengan tata tertib dan tradisi; (3) gagal melihat kekuatan yang ada; (4) terlalu pasti; (5) enggan untuk mempengaruhi; (6) enggan untuk bermain-main; dan (7) terlalu mengharapkan hadiah. Oleh karena itu, selain kreativitas yang harus dikembangkan pada anak usia dini, aspek kepercayaan diri juga selayaknya dikembangkan sejak dini. Kepercayaan diri seseorang tidak ditandai dengan usia, tetapi salah satunya

ditandai oleh perilakunya. Dengan begitu, mungkin saja terjadi anak yang berusia lebih muda dapat lebih memiliki kepercayaan diri (untuk ukuran seusianya), sementara yang lebih tua belum tentu memiliki hal yang sama.

Namun yang perlu di sadari bahwa proses menuju menjadi sosok yang percaya diri bukan proses yang sekali jadi. Namun merupakan proses panjang yang harus dialami oleh seseorang. Sehingga, semakin awal sikap ini dimiliki oleh seseorang akan semakin baik, mengingat dalam setiap fase kehidupannya seseorang akan membuat sejarah bagi dirinya, dan tentu saja hal tersebut harus dilakukannya secara cermat dan hati-hati. Usia dini memegang peranan teramat penting bagi pembentukan kepercayaan diri seseorang.

Kepercayaan diri dan kreativitas merupakan kedua aspek yang perlu untuk dikembangkan dalam diri anak sejak berusia dini. Banyak para pakar mengungkap perkembangan kreativitas akan mencapai puncaknya pada usia antara 4 dan 4,5 tahun. Usia-usia tersebut dialui anak biasanya di Taman Kanak-kanak. Kedua aspek tersebut juga diperlukan anak dalam menghadapi berbagai situasi baik di keluarga, sekolah, masyarakat ataupun pada masa-masa yang bersangkutan terjun dalam dunia kerja. Meski kedua potensi tersebut dimiliki oleh setiap manusia, namun proses perkembangannya antara satu dengan lainnya relatif berbeda. Hal itu lebih banyak tergantung pada kesempatan, dorongan dan stimulasi yang diberikan dilingkungan sekitar pada diri anak masa-masa dini.

Salah satu ciri khas anak pra sekolah adalah kegemarannya bermain, baik yang sederhana ataupun permainan yang sulit. Dari sinilah para orangtua dan pendidik dapat mulai mengembangkan kedua aspek di atas. Meski demikian, format bermain yang diberikan pada anak harus tetap berorientasi pada nuansa pendidikan. Artinya sedapat mungkin orangtua turut memberi andil atau bahkan jika mungkin terlibat pada pilihan tema permainan yang dilakukan anak. Hal ini berpengaruh besar terhadap kedua aspek tersebut, maka lazimnya para orangtua, pendidik ataupun masyarakat memberikannya sejak dini. Tentunya dorongan tersebut harus diberikan melalui media yang tepat, yang sesuai dengan masa perkembangan anak. Pemilihan media yang tepat dengan sendirinya turut juga mempengaruhi perkembangan kedua aspek tersebut. Dengan begitu, untuk menyediakan media yang tepat perlu dipahami karakteristik anak pada.

Salah satunya adalah permainan tradisional, karena permainan tradisional biasanya harus dimainkan dalam bentuk kelompok yang harus dituntut untuk bekerjasama dan saling membantu sama lain agar permainan menjadi berhasil. Salah satu diantara permainan tradisional yang bisa dijadikan media pembelajaran adalah permainan Tali Yeye. Permainan tali yeye merupakan permainan tradisional yang lebih banyak menuntut anak untuk bermain secara berkelompok. Dalam permainan berkelompok, anak dapat bersosialisasi dan berempati terhadap kawan-kawannya. Anak dapat meluapkan emosinya secara spontan, misalnya dengan menjerit, tertawa dan

berteriak. Melalui permainan tradisional anak-anak juga dapat mengembangkan kemampuan fisiknya dengan bebas sehingga mereka terlatih untuk gesit dan tangkas. Andriani dalam <https://uun-halimahblogspot.com> mengatakan bahwa cara untuk meningkatkan potensi anak usia dini adalah dengan bermain menggunakan permainan tradisional.

Permainan tali yeye adalah satu diantara sekian banyak permainan tradisional anak Indonesia. Permainan tali yeye umumnya dilakukan oleh anak-anak yang berada pada tingkatan usia sekolah dasar. Dalam hal ini, anak-anak dianggap sudah bisa bersosialisasi lebih baik dengan kawan-kawannya. Namun, tidak tertutup kemungkinan bahwa permainan tali yeye bisa dilakukan oleh anak-anak yang masih berada dalam tingkat sekolah TK. Menurut Rini (2010: 37) bahwa lompat tali (tali yeye) sudah bisa dimainkan semenjak anak usia TK, yaitu sekitar 4-5 tahun karena motorik kasar mereka sudah siap. Tetapi, umumnya permainan ini memang baru populer saat anak masuk sekolah dasar.

Sehubungan dengan semakin mudarnya permainan tradisional anak-anak Indonesia yang digantikan oleh permainan modern maka peneliti mencoba mengangkat kembali permainan tradisional. Untuk itu, peneliti mengujicobakan permainan tali yeye di TK Negeri Pembina Kota Tebing Tinggi. Penelitian ini ditujukan untuk pengembangan permainan tali yeye.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Banyak orang tua di *zaman now* yang melarang anak-anaknya untuk bermain yang didominasi oleh gerakan fisik, seperti; berlari, melompat dan memanjat
- 1.2.2. Gerakan fisik sangat dibutuhkan oleh anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik
- 1.2.3. Anak-anak di TK Pembina tidak terbiasa bermain yang menggunakan aktivitas motorik kasar
- 1.2.4. Permainan tradisional anak-anak Indonesia semakin memudar karena digantikan oleh permainan modern.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- 1.3.1. Apakah ada pengaruh permainan tali yeye terhadap kecerdasan Kinestetik anak usia 5-6 tahun?
- 1.3.2. Apakah ada pengaruh permainan tali yeye terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun?

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

- 1.4.1. Untuk mengetahui pengaruh permainan tali yeye terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun.
- 1.4.2. Untuk mengetahui pengaruh permainan tali Yeye terhadap Kepercayaan diri anak usia 5-6 Tahun.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan acuan guna memperkuat teori yang sudah ada. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat dalam menambah wawasan pendidikan pada anak di TK, terutama pada guru di sekolah yang bersangkutan.

1.5.2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini maka peneliti, guru dan siswa di sekolah yang bersangkutan memperoleh pengalaman yang berharga dalam melaksanakan kegiatan permainan tali yeye di TK Pembina Kota Tebing Tinggi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

2.1.1. Masa Perkembangan Manusia

Istilah perkembangan merujuk pada bagaimana orang tumbuh, menyesuaikan diri, dan berubah sepanjang perjalanan hidup mereka melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosio emosional, perkembangan kognitif (pemikiran) dan perkembangan bahasa (Slavin dalam Khadijah (2012: 74)

Masa perkembangan anak merupakan salah satu dari beberapa periode perkembangan manusia. Banyak ahli psikologi yang membahas perkembangan manusia dalam beberapa periode perkembangan. Pembahasan tersebut dilakukan menurut sudut pandang mereka dengan beberapa pendekatan, seperti pendekatan umur dan pendekatan ekologi. Pendekatan umur merupakan pendekatan yang paling sering digunakan.

Yus (2011: 9) mengemukakan karakteristik perkembangan manusia pada usia tertentu menurut beberapa ahli, diantaranya:

a) Erik Erikson (1902-1994)

Erikson mengenalkan perkembangan manusia dalam 8 tahap, yaitu:

- 1) Usia 0-1 tahun dikenal dengan masa bayi (*oral sensory*).
- 2) Usia 2-3 tahun dikenal dengan masa batita (*anal muscular*).
- 3) Usia 4-5 tahun dikenal dengan masa prasekolah (*genital locomotor*).
- 4) Usia 6 -11 tahun dikenal dengan masa sekolah dasar (*latency*).

- 5) Usia 12-18 tahun dikenal dengan masa remaja (*adolecence*).
- 6) Usia 19-35 tahun dikenal dengan masa dewasa awal (*young adulthood*).
- 7) Usia 36-65 tahun dikenal dengan masa tengah baya (*middle adulthood*).
- 8) Usai > 65 tahun dikenal dengan masa tua (*late adulthood*).

b) Jean Piaget (1896-1980)

Piaget mengidentifikasi perkembangan manusia dalam empat tahap, yaitu:

- 1) Usia 0-2 tahun dikenal dengan tahap Sensori Motor.
Pada masa ini perkembangan tertuju pada gerak reflex sebagai bukti adanya kemampuan menyadari ada sesuatu di dekatnya.
- 2) Usia 2-7 tahun dikenal dengan tahap praoperasional.
Pada masa ini muncul ciri yang disebut *egosentris*, yaitu kemampuan mengasosiasi sesuatu dengan dirinya.
- 3) Usia 7-18 tahun dikenal dengan tahap operasional konkret.
Pada masa ini anak telah memiliki kemampuan untuk mengenali urutan hirarki.
- 4) Usia 18 tahun ke atas dikenal dengan tahap formal operasional.
Pada masa ini terbentuk kemampuan berpikir proporsional dan berpikir deduktif.

c) Morisson

Morisson mengelompokkan perkembangan individu dalam delapan kelompok, yaitu:

- 1) *Prenatal* (masa dalam kandungan)
- 2) *Neonatal* (bulan pertama kelahiran)

- 3) *Infancy* (tahun pertama kelahiran)
- 4) *Toddlerhood* (usia 2-3 tahun)
- 5) *Preschool and Kindergarten* (usia 4-6 tahun)
- 6) *Primary childhood* (usia 6-8 tahun)
- 7) *Middle childhood* (usia 9-12 tahun)
- 8) *Adolescence* (usia 13-18 tahun)

d) Papalia dan Olds

Papalia dan Olds dalam Pratisti (2008: 13) membedakan perkembangan manusia berdasarkan beberapa periode perkembangan, yaitu:

- 1) Periode prenatal (saat konsepsi sampai dengan sesaat sebelum kelahiran).
- 2) Periode bawah tiga tahun (mulai kelahiran sampai dengan usia 3 tahun).
- 3) Periode anak-anak awal (usia 3-6 tahun).
- 4) Periode anak-anak madya (usia 6-12 tahun).
- 5) Periode remaja (usia 12-20 tahun).
- 6) Periode dewasa awal (usia 20-40 tahun)
- 7) Periode tengah baya (usia 40-65 tahun).
- 8) Periode dewasa akhir (usia 65 tahun ke atas).

e) Sigmund Freud (1856-1939)

Sigmund Freud mengidentifikasi perkembangan manusia dalam beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Usia 0 -1 tahun dikenal dengan fase oral.

Masa ini menunjukkan munculnya kepuasan fisik dan emosional

berfokus pada daerah sekitar mulut.

- 2) Usia 1-3 tahun dikenal dengan fase anal.

Masa ini menunjukkan munculnya kepuasan dari daerah anal

- 3) Usia 3-5 tahun dikenal dengan fase falik.

Daerah sekitar alat genital merupakan sumber baru yang tidak diperkenankan tetapi anak secara insting suka menyentuhnya.

- 4) Usia 5 tahun hingga masa remaja dikenal dengan fase laten.

Pada masa ini anak lebih tertarik pada kegiatan-kegiatan yang melibatkan fisik dan kemampuan intelektual.

- 5) Usia dewasa dikenal dengan fase genital

Masa ini muncul atau terbentuk keinginan untuk menjalin hubungan didasari cinta yang matang.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat dikemukakan bahwa masa perkembangan manusia terdiri atas beberapa tahap. Pembagian tahapan/ periode perkembangan tersebut ditinjau dari segi usia manusia dengan nama yang berbeda sesuai pendapat sang ahli. Secara umum pembagian tahapan terdiri atas masa bayi (usia 0-1 tahun), masa anak (2-11 tahun), masa remaja (12-18 tahun), masa dewasa (19 tahun ke atas). Adapun penelitian yang dilakukan ini memfokuskan pada masa anak-anak yang berada dalam usia 5-6 tahun.

2.1.1.1 Ciri-Ciri Perkembangan Masa Anak

Anak usia 5-6 tahun berada pada masa usia prasekolah. Perkembangan masa anak usia prasekolah sangat menentukan bagi perkembangan selanjutnya. Biechler dan Snowman dalam Yus (2011: 16-17) mengemukakan bahwa anak-

anak usia prasekolah, yaitu usia antara 3-6 tahun mempunyai ciri-ciri fisik, sosial, emosional dan kognitif, sebagai berikut:

a) Ciri Fisik

- 1) Sangat aktif
- 2) Melakukan banyak kegiatan
- 3) Otot-otot besar (lengan, kaki) lebih dahulu berkembang dari otot yang lebih kecil (jari)
- 4) Koordinasi tangan, kaki dan mata belum sempurna. Tubuh lentur sehingga mudah bergerak
- 5) Anak laki-laki umumnya lebih besar dari anak perempuan.

b) Ciri Sosial

- 1) Bersahabat hanya pada satu atau dua orang dan mudah berganti
- 2) Bermain dalam kelompok yang kecil
- 3) Anak yang lebih muda bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar
- 4) Pola bermain bervariasi sesuai dengan kelas sosial dan gender
- 5) Sering terjadi perselisihan dan mudah berbaikan kembali
- 6) Telah menyadari peran jenis kelamin

c) Ciri Emosi

- 1) Mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah lebih sering diperlihatkan
- 2) Iri hati pada anak lain, selalu memperebutkan perhatian orang dewasa di dekatnya

d) Ciri Kognitif

- 1) Umumnya terampil dalam berbahasa
- 2) Memiliki rasa ingin tahu yang besar
- 3) Mengemukakan pikiran secara terbuka dan spontan.

Selain Biechler dan Snowman ada beberapa tokoh lagi yang dapat membantu kita mengenali ciri-ciri anak usia pra sekolah. Tokoh-tokoh tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1
Karakteristik Anak Usia Prasekolah Menurut Tokoh Ahli

| No. | Tokoh | Ciri Umum | Ciri Khusus |
|-----|------------|--|--|
| 1. | Bowlby | Membentuk kerja sama | Anak sudah dapat terpisah untuk waktu yang tidak terlalu lama dan mengerti mengapa harus terpisah, dapat diajak kerja sama. |
| 2. | Piaget | Kemampuan untuk menggunakan symbol | Penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal, misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan. |
| 3. | Montessori | Indera berkembang dengan menangkap rangsangan yang kemudian diorganisasikan dalam pikirannya sehingga membentuk persepsi | Anak sensitif untuk belajar membaca |
| 4. | Frobel | Daya abstraksi anak mulai berkembang | Anak belajar tentang bentuk, ukuran, warna serta konsep yang diperoleh melalui menghitung, mengukur, membedakan dan membandingkan. |

(Sumber: Yus, 2011: 18)

Berdasarkan ciri-ciri anak yang dikemukakan para ahli, dapat dikemukakan bahwa anak usia 5-6 tahun termasuk dalam usia prasekolah. Ciri-ciri perkembangan fisik anak usia prasekolah; sangat aktif, melakukan banyak

kegiatan, otot-otot lengan dan kaki lebih dahulu berkembang dari otot yang lebih kecil (jari), koordinasi tangan, kaki dan mata belum sempurna, tubuh mudah bergerak dan anak laki-laki umumnya lebih besar dari anak perempuan dan sensitif untuk belajar membaca. Ciri perkembangan emosi dan sosial meliputi; mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka, iri hati pada anak lain, bersahabat hanya pada satu atau dua orang, bermain dalam kelompok kecil, bermain dengan anak yang lebih besar, pola bermain bervariasi, sering terjadi perselisihan dan mudah berbaikan kembali, menyadari peran jenis kelamin dan dapat diajak kerja sama. Ciri perkembangan kognitif meliputi; terampil dalam berbahasa, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mengemukakan pikiran secara terbuka dan spontan, menggunakan simbol dan menyusun tanggapan serta belajar tentang bentuk, ukuran, warna serta konsep yang diperoleh melalui menghitung, mengukur, membedakan dan membandingkan.

2.1.1.2. Pendidikan Anak Usia 5-6 Tahun

Pada masa usia 5-6 tahun umumnya orang tua memasukkan anaknya pada lembaga pendidikan untuk anak usia dini seperti taman kanak-kanak. Tujuan pendidikan di Taman Kanak-Kanak adalah meningkatkan daya cipta anak dan memacu mereka untuk belajar mengenai berbagai macam ilmu pengetahuan. Pembelajaran tersebut dilakukan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik motorik, bahasa seni dan kepercayaan diri. Jadi, dalam pendidikan TK, anak-anak diberi kesempatan untuk belajar sesuai dengan kurikulum pada tiap tingkatannya. Soemiarti dalam Yus (2011: 35)

mengemukakan bahwa khusus yang berkaitan dengan TK, pengertian kurikulum adalah seluruh usaha/kegiatan sekolah untuk merangsang anak supaya belajar dalam rangka pengembangan seluruh aspek yang ada pada dirinya, baik di dalam maupun di luar kelas serta lingkungannya. Dalam hal ini, siswa diajarkan untuk mengenal agama, aksara dan ejaan, budi bahasa, berhitung, bernyanyi, menggambar, berimajinasi, bersosialisasi dengan teman-teman sepermainan dan berbagai macam keterampilan lainnya.

Setiap anak suka bermain. Sesuai dengan perkembangan anak maka pendidikan yang diberikan di Taman Kanak-kanak banyak didominasi dalam bentuk bermain. Menurut Mutiah (2010: 182) bahwa anak belajar adalah dengan cara bermain. Dengan bermain maka anak melakukan berbagai aktivitas. Melalui aktivitas dalam bermain akan membantu perkembangan aspek-aspek kemampuan sang anak, seperti aspek bahasa, sosial, kognitif, fisik dan moralnya. Jadi, tidaklah heran jika hampir semua program kegiatan pendidikan prasekolah menyelenggarakan kegiatan bermain dalam porsi yang besar.

Melalui bermain anak dapat mengontrol gerak motorik kasarnya. Pada saat bermain itulah anak dapat mempraktekkan semua gerakan motorik kasarnya, seperti berlari, meloncat, melompat. Anak-anak terdorong untuk mengangkat, membawa, berjalan atau meloncat, berputar dan beralih respon terhadap irama-irama yang didengarnya (Mutiah, 2010: 151).

Selanjutnya Linda (Yus, 2011: 33) mengatakan bahwa bermain merupakan peluang bagi anak untuk melakukan berbagai hal. Situasi tersebut membuat anak belajar. Belajar tentang segala hal. Belajar tentang objek, kejadian, situasi dan

konsep. Anak-anak juga berlatih mengkoordinasikan berbagai otot gerak misalnya otot jari. Berlatih mencari sebab akibat dan memecahkan masalah. Selain itu dengan bermain anak berlatih mengekspresikan perasaan dan berusaha mendapatkan sesuatu.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa anak usia 5-6 tahun berada dalam usia prasekolah. Anak usia 5-6 tahun memiliki ciri-ciri perkembangan fisik yang sangat aktif, melakukan banyak kegiatan dan umumnya suka bermain, memiliki ciri perkembangan emosi dan sosial yang bebas dan terbuka, iri hati, bersahabat, bermain dalam kelompok dan sering terjadi perselisihan tetapi mudah berbaikan kembali, menyadari peran jenis kelamin dan dapat diajak kerja sama, memiliki ciri perkembangan kognitif yang terampil dalam berbahasa, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mengemukakan pikiran secara terbuka dan spontan, menggunakan simbol dan menyusun tanggapan serta belajar tentang bentuk, ukuran, warna serta konsep.

2.1.2. Kecerdasan Kinestetik

2.1.2.1. Pengertian Kecerdasan Kinestetik

Kata kinestetik berasal dari bahasa Yunani 'kinesthesia' yang terdiri dari kineo artinya gerak dan aesthesis perasaan atau syaraf. Kinestetik dapat diartikan sebagai gerakan tubuh yang diakibatkan oleh adanya rangsangan kepada sistem syaraf yang ada di otak manusia. Respon gerak dari perangsangan karena adanya perintah dari syaraf kinestetik yang ada di dalam otak. Semakin banyak respon

gerak yang dilakukan oleh anak-anak maka semakin banyak pula syaraf otak terstimulasi, yang berarti semakin banyak pula kecerdasan yang ikut berkembang.

Barrow dan McGee (Harsono, 2018: 166) mengemukakan bahwa kinestetik sense adalah perasaan yang memberikan kita kesadaran akan posisi tubuh atau bagian-bagian dari tubuh secara akurat dan konsisten pada saat kita berada di udara (*in space*).

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan seluruh tubuh atau fisiknya untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta keterampilan menggunakan tangan untuk mengubah atau menciptakan sesuatu (Amstrong, 2013: 6-7). Jadi kecerdasan kinestetik berarti berpikir dengan menggunakan tubuh yang ditunjukkan dengan ketangkasan dalam memahami perintah otak.

Selanjutnya Howard Gardner (dalam <https://dosenpsikologi.com>) menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah saat dimana kita mampu menggunakan gerakan-gerakan yang bagus, seperti berlari, menari, membangun sesuatu atau membuat kerajinan tangan

Sonawat dan Gogri dalam Yaumi (Winarsih, 2013: 10) mengatakan kecerdasan jasmianiah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan dan anggota tubuh untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu yang mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan juga meliputi keterampilan dalam mengontrol gerakan-gerakan tubuh.

Komaruddin (2018: 32) mengemukakan bahwa ada tiga area penting dalam latihan *life kinetic*, yaitu: pengendalian adaptasi tubuh, system penglihatan dan keterampilan kognitif. Pengendalian adaptasi tubuh bisa dilakukan gerakan mengubah arah, gerakan berpola dan gerakan mengalir. System penglihatan merupakan bagian mendasar yang sangat dibutuhkan dalam melakukan koordinasi tubuh, misalnya gerakan mata yang terarah, gerakan melihat sudut pandang dan gerakan memfokuskan mata pada suatu benda. Dalam keterampilan kognitif maka aktivitas yang terjadi adalah kerja memori, persepsi dan pemanggilan informasi.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam mengkoordinasikan anggota tubuhnya berupa pengendalian adaptasi tubuh, system penglihatan dan keterampilan kognitif sehingga menghasilkan gerakan tubuh yang tangkas, kuat terkoordinasi, fleksibel dan cepat.

2.1.2.2. Indikator Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia TK

Masa perkembangan yang sangat pesat terjadi dalam masa Kanak. Demikian juga perkembangan kinestetik anak. Yus (2008:25-26) mengemukakan bahwa dimensi dan indikator perkembangan kinestetis jasmani anak usia 5 sampai 6 tahun adalah sebagai berikut:

- a) Bergerak sesuai Instruksi
- b) Melempar bola ke arah yang ditetapkan
- c) Menangkap dan melempar bola dengan cepat
- d) Gerakan berpindah dengan zigzag
- e) Menggantung pada satu garis
- f) Menempel, menggambar, mewarnai

- g) Menyusun puzzle dengan bentuk kompleks (amazing)
- h) Loncat (jumping) jarak 1 meter
- i) Lompat (hopping) setinggi 40 cm.

Risaldy dan Idris (2015: 68-69) mengemukakan tahap-tahap perkembangan fisik motorik anak usia 5-6 tahun, sebagai berikut:

- a) berjalan dengan tumit
- b) turun naik tangga, seperti berjalan
- c) mengubah kedudukan badan; jongkok berdiri, loncat berdiri
- d) memukul bola di lantai berulang-ulang
- e) melempar dan menangkap dengan tangan
- f) koordinasi otot-otot meningkat baik otot kasar maupun otot halus
- g) meniti jembatan bambu
- h) berlari cepat di atas permukaan tidak rata
- i) senang berayun, meniti balik, menaiki tangga panjatan dan berenang
- j) lipat melipat kertas, mencontoh gambar pola serta menggambar huruf dan angka
- k) tulis menulis
- l) menyenangi gerak ritmik serta bermain dramatisasi
- m) secara fisik sangat lentur dan senang melakukan kegiatan-kegiatan fisik, senang melakukan permainan dan ingin menang atau berhasil.

Menurut Santrock (2011: 13) bahwa perkembangan keterampilan motorik kasar pada masa usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a) Melempar bola (setinggi 13 meter untuk anak laki-laki, 8 meter untuk anak perempuan)
- b) Mengangkat objek seberat 7 kg
- c) Menendang bol yang bergulir
- d) Meloncat dengan kaki secara bergantian
- e) Bersepatu roda
- f) Melompat tali
- g) Menendang bola untuk dikenakan pada sebuah objek
- h) Naik sepeda dengan roda bantu

Selanjutnya, Einon (2005: 5) mengemukakan bahwa perkembangan gerakan tubuh anak umur 5 sampai 6 tahun, sebagai berikut:

- a) Dapat berlari kencang, memulai dan berhenti sesuka hati saat berlari
- b) Dapat meloncat 10 kali atau lebih
- c) Dapat meloncat-loncat kecil dan pada umur 6 tahun bisa meloncat-loncat dengan bola di kakinya
- d) Dapat melompat sambil menjangkau sesuatu dengan lengannya setinggi 5- 7, 5 cm
- e) Dapat berjalan maju sejauh 3, 3 meter di atas balok selebar 7, 5 meter dan mundur sejauh 2, 4 meter.
- f) Dapat memanjat tangga, tali atau tiang, dan mungkin berusaha untuk naik pohon

- g) Mampu meloncat sejauh 38 – 45 cm, berlari sambil meloncat sejauh 70 – 88 cm dan berlari melompati halangan sejauh 23 cm.

2.1.2.3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kinestetik Anak

Menurut Wiyani dan Barnawi(2014: 38-41) bahwa ada lima faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar (kecerdasan kinestetik) anak, yaitu:

a) Makanan

Pemberian makanan yang bergizi atau nutrisi yang cukup dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan organ-organ tubuh manusia. Selain itu, pemberian makanan bergizi sangat penting dilakukan pada usia dini agar mereka memiliki energi yang cukup untuk bergerak secara aktif.

b) Pemberian Stimulus

Pemberian stimulus dengan cara mengajak anak bermain yang melibatkan gerakan fisik pada anak usia dini dapat berpengaruh pada perkembangan fisik motorik anak.

c) Kesiapan Fisik

Kunci kesiapan fisik terletak pada kematangan fisik dan syaraf-syarafnya.

Selain pemberian stimulus dari lingkungan sekitar anak, faktor kesiapan fisik anak juga sangat mempengaruhi perkembangan kinestetik anak.

d) Jenis Kelamin

Jenis kelamin tidak dapat diabaikan dalam perkembangan kinestetik anak. Jika diperhatikan umumnya anak perempuan lebih cenderung melakukan aktivitas yang berhubungan dengan motorik halus, seperti: menyanyi dan menari.

Sedangkan anak laki-laki cenderung lebih suka melakukan aktivitas yang melibatkan motorik kasar, seperti: berlari, melempar dan melompat.

e) Budaya

Budaya masyarakat kita juga sangat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini. Faktor budaya kita yang cenderung mengajarkan anak-anak bermain sesuai dengan jenis kelaminnya. Misalnya anak laki-laki harus bermain dengan anak laki-laki juga dalam permainan bola atau bermain mobil-mobilan. Sedangkan anak perempuan harus bermain dengan anak perempuan juga dalam permainan boneka atau bermain masak-masakan dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam bergerak dan mengendalikan gerakan anggota tubuhnya yang ditunjukkan oleh ketangkasnya dalam memahami perintah otak. Kecerdasan kinestetik anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: asupan makanan yang dikonsumsinya, pemberian stimulus dari lingkungan sekitarnya, kesiapan fisik, jenis kelamin dan lingkungan budaya masyarakat sekitar di tempat sang anak berdomisili.

Indikator kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dari kemampuan anak dalam bergerak sesuai instruksi, berlari, melempar, menendang dan menangkap bola, melakukan gerakan zigzag, menggunting dan menyusun gambar/puzzle, menggambar dan mewarnai gambar, meloncat dan melompat, memanjat dan bermain sepeda.

2.1.3 Kepercayaan Diri

2.1.3.1 Pengertian Kepercayaan diri

Rasa percaya diri merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuan diri bahwa dirinya mampu melakukan tugas dengan baik (Whiteman dalam Komaruddin, 2018: 87). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Lauster (2002: 4) mengemukakan bahwa kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau keyakinan atas kemampuan diri sendiri sehingga dalam tindakan yang dilakukannya tidak terlalu cemas, merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sesuai keinginan dan bertanggung jawab atas perbuatannya, sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki dorongan prestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri sendiri

Willis mengemukakan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan bahwa seorang individu mampu menanggulangi suatu masalah dengan situasi yang terbaik dan dapat memberikan sesuatu menyenangkan bagi orang lain. Selanjutnya, Lindenfield menyatakan bahwa percaya diri merupakan orang yang “puas” dengan dirinya. Percaya diri ada dua jenis, yaitu percaya diri secara batin dan percaya diri lahir. Percaya diri batin adalah percaya diri yang memberikan kita pada perasaan dan anggapan bahwa kita dalam keadaan baik. Percaya diri lahir adalah percaya diri yang memungkinkan kita untuk tampil dan berperilaku dengan cara yang menunjukkan kepada dunia luar bahwa kita yakin pada diri kita (Ghufron dan Risnawati dalam Prawistri, 2013: 11).

Rahmat (2000: 109) mengatakan bahwa kepercayaan diri dapat diartikan sebagai suatu kepercayaan terhadap diri sendiri yang dimiliki oleh setiap orang

dalam kehidupannya serta sikap orang tersebut dalam memandang dirinya secara utuh dengan mengacu pada konsep diri.

Selanjutnya menurut Yusuf (2007: 68) bahwa kepercayaan diri merupakan langkah kreativitas terpenting yang ditempuh oleh manusia untuk melewati dan meniti jalan kreativitas. Maksudnya bahwa seseorang yang percaya diri akan yakin terhadap kekuatan dan kapabilitasnya dalam mencapai kreativitas.

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat dikemukakan bahwa kepercayaan diri adalah suatu keyakinan dalam diri seseorang bahwa dirinya mampu melakukan suatu kegiatan atau tugas yang harus diselesaikannya.

2.1.3.2. Ciri-Ciri Kepercayaan Diri

Santrock dalam Khadijah (2012: 82) mengatakan bahwa pada usia lima tahun anak-anak lebih berani mengambil resiko dibandingkan ketika mereka berusia empat tahun. Anak usia lima tahun lebih percaya diri melakukan ketangkasan yang mengerikan seperti memanjat suatu objek, berlari kencang dan suka berlomba dengan teman sebaya bahkan dengan orang tuanya.

Santrock dalam Anggreni(2003: 38) mengemukakan bahwa ciri-ciri indikator kepercayaan diri adalah sebagai berikut:

- a) Mengarahkan/ memerintah orang lain
- b) Menggunakan kualitas suara yang disesuaikan dengan situasi
- c) Mengekspresikan pendapat
- d) Duduk dengan orang lain dalam aktivitas sosial
- e) Bekerja secara kooperatif dalam kelompok
- f) Memandang lawan bicara ketika mengajak/ diajak bicara

- g) Menjaga kontak mata selama pembicaraan berlangsung
- h) Memulai kontak yang ramah dengan orang lain
- i) Menjaga jarak yang sesuai antara diri sendiri dengan orang lain
- j) Berbicara dengan lancar, hanya mengalami sedikit keraguan

Munandar dalam Anggreni (2017) mengungkapkan bahwa individu yang percaya diri memiliki ciri-ciri, sebagai berikut:

- a) Penuh energi
- b) Mempunyai prakarsa
- c) Percaya diri
- d) Sopan
- e) Melaksanakan pekerjaan pada waktunya
- f) Sehat

Selanjutnya Anggreni (2017) menyimpulkan bahwa ciri-ciri kepercayaan diri adalah sebagai berikut:

- a) Percaya pada kemampuan diri
- b) Berani menjadi diri sendiri
- c) Emosinya stabil/ tenang
- d) Memiliki harapan
- e) Pantang menyerah, berani menghadapi tantangan
- f) Tidak terdorong sikap untuk diterima kelompok lain
- g) Tidak memerlukan bantuan orang lain

2.1.3.3. Manfaat Kepercayaan Diri

Kepercayaan diri seseorang ditandai dengan harapan yang tinggi atas keberhasilan yang akan diraihinya dalam suatu kegiatan. Mylsidayu (2014: 104) mengemukakan beberapa manfaat kepercayaan diri, yaitu:

1) Membangkitkan emosi positif

Seseorang yang merasa yakin atas kemampuannya kemungkinan bermain lebih tenang dan santai. Berdasarkan hasil penelitian Jones (1995) terungkap bahwa atlet dengan tingkat kepercayaan diri yang tinggi dapat menafsirkan kecemasannya kepada hal yang lebih positif dibandingkan dengan atlet yang kurang percaya diri.

2) Memfasilitasi konsentrasi

Saat anak/atlit merasa yakin maka pikirannya bebas untuk fokus pada tugas yang akan dilakukannya.

3) Mencapai tujuan

Orang yang percaya diri akan lebih mudah mencapai tujuan yang diinginkan dan menyadari potensi dirinya.

4) Meningkatkan kepercayaan

Upaya yang dilakukan anak/atlit akan bertahan dalam mengejar tujuan yang ingin dicapainya.

5) Memengaruhi strategi permainan

Anak/atlit yang memiliki kepercayaan diri dalam bermain akan yakin untuk menang. Keyakinan tersebut membuatnya berani mengambil resiko untuk menang.

6) Memengaruhi momentum psikologis

Anak/atlit yang memiliki kepercayaan diri tinggi tidak mudah menyerah dalam permainan yang dilakukannya, situasi yang ada tersebut dapat dijadikan motivasi/ tantangan untuk menang.

2.1.3.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepercayaan Diri

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kepercayaan diri seseorang. Kepercayaan diri adalah suatu keyakinan pada diri seseorang terhadap segala aspek kelebihan yang dimilikinya sehingga keyakinan tersebut membuat sang anak merasa mampu untuk mencapai berbagai tujuan dalam hidupnya.

Rasa kepercayaan diri harus dikembangkan pada anak. Pengembangan rasa kepercayaan diri harus didukung oleh pihak keluarga dan guru di sekolah. Namun, adakalanya orang tua dan guru di sekolah mengabaikan perkembangan rasa percaya diri. Apalagi perlakuan orang tua di zaman sekarang cenderung memanjakan anak. Saat anak menyatakan “tidak bisa atau tidak berani” berarti belum ada rasa percaya dirinya. Namun, orang tua cenderung membantu mengatasi ketidakbisaan yang dialami sang anak. Misalnya, ketika sang anak tidak bisa mengambil buah mangga yang masih tergantung di pohon maka orang tuanya langsung memetikkan mangga tersebut, tanpa memotivasi sang anak untuk berusaha sendiri mendapatkan buah tersebut. Begitu juga dengan keberanian, masih banyak anak yang tidak berani tidur sendirian lalu orang tua menyikapi dengan membiasakan menemani sang anak tidur, tanpa memotivasi anak untuk berani tidur sendiri.

Ghufron dan Riswita (2010: 37) mengemukakan bahwa kepercayaan diri dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya:

a) Pengalaman

Pengalaman adalah guru yang terbaik. Melalui pengalaman yang pernah di alami atau terjadi bisa menimbulkan rasa percaya diri bagi anak bahwa dia bisa dan mampu melakukan suatu perbuatan sehingga menimbulkan rasa lebih percaya diri.

b) Pendidikan

Tingkat pendidikan yang dilalui dapat mempengaruhi kepercayaan diri seseorang. Orang yang mempunyai tingkat pendidikan tinggi umumnya memiliki rasa percaya diri yang lebih tinggi dibandingkan dengan orang yang hanya memiliki pendidikan rendah.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas dapatlah dikemukakan bahwa kepercayaan diri adalah keyakinan dalam diri seseorang atas kemampuan dan kapabilitas yang dimiliki sehingga orang tersebut dapat menampilkan perilaku tenang dalam menampilkan kreativitasnya dan bertanggung jawab atas perbuatannya.

Indikator kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada anak yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: berani menjadi diri sendiri, berani bertanya/menjawab pertanyaan dan melakukan suatu perbuatan, bersemangat, bersikap tenang, mau mengekspresikan diri dan bekerja sama dengan orang lain.

2.1.4. Permainan Tali Yeye

Kata permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan peran. Kata main dapat diartikan sebagai melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak. Permainan diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertunjukkan (Qadratillah, 2009: 289). Istilah “tali yeye” merupakan satu dari berbagai macam nama permainan tradisional yang ada di Indonesia. Permainan tali yeye adalah permainan yang menggunakan alat yang terdiri dari karet gelang yang dijalin sehingga menyerupai tali sepanjang kisaran dua hingga empat meter.

Permainan tali yeye sangat populer pada tahun 1970 hingga 1980-an. Permainan tersebut sangat digemari oleh anak-anak. Permainan tali yeye selalu dilakukan ketika jam istirahat di sekolah. Permainan tali yeye banyak dilakukan anak-anak di berbagai daerah di Indonesia, namun dengan sebutan nama yang berbeda-beda, misalnya dengan nama tali yeye, tali merdeka dan lompat tali atau lompat karet.

Umumnya permainan tali yeye dilakukan secara berkelompok oleh tiga orang anak, yaitu dua orang anak sebagai penjaga yang memegang ujung tali di sebelah kanan dan ujung tali di sebelah kiri, sementara seorang anak sebagai pemain sesuai kesepakatan bersama. Dalam <https://uun-halimah.blogspot.com> dikatakan bahwa jumlah pemain yang terlibat dalam permainan ini paling sedikit tiga orang. Semakin banyak pemain semakin rame dan menyenangkan. Dua dari mereka harus bertugas memegang kedua ujung tali. Sementara itu yang lainnya harus melompati tali yang dibentangkan. Untuk melakukan permainan ini

diperlukan lahan yang cukup luas bagi anak untuk bergerak. Lahan yang tepat adalah halaman rumah atau lapangan.

2.1.4.1. Manfaat Permainan Tali Yeye

Dalam <https://gpswisataindonesia.wordpress.com> dikatakan bahwa manfaat permainan lompat tali adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan kegembiraan pada anak.
- b) Melatih semangat kerja keras pada anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap lompatan tali.
- c) Melatih kecermatan anak karena untuk dapat melompati tali (terutama pada posisi-posisi tinggi), kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukan akan sangat membantu keberhasilan anak melompati tali tersebut.
- d) Melatih motorik kasar anak yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kinestetik anak. Permainan yang dilakukan dengan lompatan-lompatan tersebut juga bermanfaat menghindarkan anak dari resiko mengalami obesitas.
- e) Melatih keberanian anak dalam mengasah kemampuannya dalam mengambil keputusan. Untuk melompat tinggi anak membutuhkan keberanian dalam melakukannya sehingga anak harus mengambil keputusan apakah akan melompat atau tidak.
- f) Menciptakan emosi positif bagi anak karena dengan bermain lompat tali anak bergerak, berteriak dan tertawa. Gerakan teriakan dan tertawa tersebut sangat bermanfaat untuk membuat emosi anak menjadi positif.

g) Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi.

Dari sosialisasi permainan ini anak belajar bersabar, menaati peraturan, berempati dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.

h) Membangun sportifitas anak.

Pembelajaran sportifitas ini diperoleh anak ketika harus menggantikan posisi pemegang tali ketika ia gagal melompati tali.

2.1.4.2. Pengembangan Permainan Tali Yeye di TK

Dunia anak adalah dunia bermain. Menurut ahli psikologi dan pendidikan (Wiyani dan Barnawi, 2014: 123) bahwa bermain merupakan pekerjaan anak-anak dan cermin pertumbuhan anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini merupakan kegiatan utama dalam kehidupannya. Hampir seluruh waktu, dimana saja, kapan saja dan dalam segala kondisi selalu dimanfaatkan anak untuk bermain. Melalui kegiatan bermain maka seluruh potensi kecerdasan anak dapat dikembangkan, seperti kecerdasan linguistik, kecerdasan logik-matematik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan natural dan kecerdasan spiritual.

Selanjutnya Harlock (Wiyani dan Barnawi, 2014: 124) mengatakan bahwa kegiatan bermain sangat mempengaruhi perkembangan anak. Sedikitnya ada sebelas pengaruh bermain bagi anak, yaitu: (1) perkembangan fisik, (2) dorongan berkomunikasi, (3) penyaluran bagi energi emosional yang terpendam, (4) penyaluran bagi keinginan dan kebutuhan, (5) sumber belajar, (6) rangsangan bagi kreativitas, (7) perkembangan wawasan diri, (8) belajar bermasyarakat, (9) standar

moral, (10) belajar bermain sesuai dengan peran dan jenis kelamin, dan (11) perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan.

Hampir semua permainan anak menggunakan alat permainan. Alat permainan di TK merupakan alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan yang bertujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK. Permainan di TK merupakan permainan yang bersifat edukatif. Permainan edukatif adalah permainan yang bersifat mendidik. Hasnida (2015: 155-156) mengatakan bahwa dalam memilih permainan edukatif perlu diperhatikan syarat-syarat sebagai berikut:

- a) Desain mudah dan sederhana
- b) Multifungsi
- c) Menarik
- d) Berukuran besar
- e) Awet dan sesuai kebutuhan
- f) Mendorong anak untuk bermain bersama
- g) Mengembangkan daya fantasi

Sehubungan dengan pengembangan permainan tali yeye dalam penelitian ini maka bahan-bahan dan alat atau media yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Pasir

Pasir yang digunakan ada dua macam yaitu pasir yang sudah diberi cat warna merah dan pasir yang tidak diberi warna. Pasir digunakan sebagai sarana tempat anak-anak melompat dengan tujuan agar anak tidak merasa sakit jika terjatuh.

b) Tanah liat (*clay*)

Tanah liat dibentuk menjadi batu bata lalu digunakan sebagai tanda tempat berpijak saat hendak melompat

c) Cat tembok

Cat tembok digunakan untuk memberi warna pada pasir tempat berpijak dan mengecat aksesoris lainnya yang diperlukan sebagai penarik minat anak

d) Topeng

Topeng dibuat dari bahan kertas jeruk dan diikat dengan karet gelang. Topeng berbentuk gambar hewan, dalam penelitian ini topeng berbentuk gambar bebek dan ayam. Topeng dipakai oleh anak di bagian kepala sebagai aksesoris.

e) Boneka

Boneka terbuat dari botol-botol aqua plastik. Botol aqua diberi warna lalu dijadikan boneka. Boneka diikat pada ujung kanan dan ujung kiri karet untuk mempermudah anak memegang ujung karet. Selain itu untuk menambah daya tarik maka sekitar tiga boneka diikat pada tali karet dalam jarak tertentu.

f) Gelang Karet

Gelang karet terdiri dari warna merah, kuning dan hijau sebagai daya tarik. Gelang karet digunakan sebagai alat permainan dan sebagai hiasan di pinggang. Sebagai hiasan di pinggang, gelang karet dijalin hingga sepanjang 30 cm. Jalinan karet tersebut disusun di pinggang sehingga membentuk rumbai lalu direkatkan di pinggang.

g) Musik

Saat anak bermain dibunyikan musik dengan irama lagu anak-anak.

2.1.4.3. Cara Bermain Tali Yeye di TK

Tahap-tahap yang dilakukan dalam kegiatan penelitian ini meliputi:

a) **Persiapan**

Persiapan yang dilakukan dalam pengembangan permainan tali yeye, adalah sebagai berikut:

- 1) Menyediakan tempat bermain dengan ukuran panjang sekitar 5 meter dan lebar sekitar 3 meter.
- 2) Menentukan batas tempat anak berdiri untuk memulai *start* berlari.
- 3) Menyediakan pasir tempat anak melompat atau meloncat.
- 4) Menyediakan tali yeye yang terbuat dari gelang karet yang dijalin hingga sepanjang sekitar 3 meter.
- 5) Menyediakan aksesoris rumbai yang terbuat dari gelang karet untuk di kalungkan pada pinggang anak.
- 6) Menyediakan topeng berbentuk ayam dan bebek.
- 7) Menyediakan kartu bergambar di satu sisi gambar ayam dan di sisi lain gambar bebek.
- 8) Menyediakan/ membunyikan musik untuk menambah kegembiraan anak-anak.

b) Peraturan Permainan Tali Yeye

Pengembangan permainan tali yeye ini memiliki beberapa peraturan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan tali yeye dilakukan oleh dua regu, yaitu regu ayam dan regu bebek
- 2) Jumlah pemain sedikitnya dua orang dalam satu regu.
- 3) Jika selama pertandingan, tali yeye tersentuh oleh pemain maka permainan berakhir. Regu pemain bertukar posisi menjadi penjaga dan regu penjaga menjadi pemain.
- 4) Setiap anggota regu berkesempatan mendapat giliran bermain.
- 5) Setiap kali selesai satu langkah maka langkah berikutnya posisi tali menjadi lebih tinggi.
- 6) Menentukan gambar yang terlihat/terbuka setelah diadakan adu *toast* adalah sebagai pemain dan gambar yang tertutup adalah penjaga.

c) Langkah-langkah Permainan Tali yeye

Langkah-langkah pengembangan permainan tali yeye, adalah sebagai berikut:

- 1) Dua orang anak sebagai wakil dari masing-masing regu menentukan pilihan gambar lalu mengadakan adu *toast* untuk mengisi posisi sebagai pemain dan penjaga.
- 2) Penjaga mengambil posisi di sekitar pertengahan tempat bermain dari lebar lokasi.
- 3) Dua orang penjaga berada pada posisi kanan dan kiri.

- 4) Kedua penjaga masing-masing memegang boneka yang berada pada ujung tali yeye.
- 5) Anak-anak mulai bermain tali yeye dengan nama sebagai berikut:
 - a) Lompat mudah
 - b) Lompat bisa
 - c) Lompat suka
 - d) Loncat bisa
 - e) Loncat suka
 - f) Loncat bahagia
 - g) Loncat juara
- 6). Jika anggota regu pemain tidak dapat melompat/ meloncat maka anggota lain membantu melompat/ meloncat
- 7). Jika anggota regu pemain yang lain tidak dapat membantu melompat/ meloncat maka permainan bertukar tempat yaitu pemain menjadi penjaga dan kelompok penjaga menjadi pemain.
- 8) Untuk permainan selanjutnya pemain berlari satu putaran mengitari lokasi permainan lalu berhenti dan berpindah tempat pada lokasi tempat di seberangnya. Demikian seterusnya hingga mereka mengakhiri permainan tali yeye.

Permainan tali yeye adalah permainan yang menggunakan alat yang terdiri dari karet gelang yang dijalin menyerupai tali sepanjang kisaran dua hingga empat meter. Permainan tali yeye ini dilakukan secara berkelompok yang minimal terdiri atas tiga orang sebagai pemain dan dua orang sebagai penjaga. Banyak manfaat

yang diperoleh dalam permainan yeye, yaitu: memberi kegembiraan sehingga menciptakan emosi positif, melatih semangat kerja keras, melatih kecermatan, membentuk fisik yang kuat dan sehat serta mengembangkan kinestetik, melatih keberanian, sebagai media untuk anak bersosialisasi dan membangun sportifitas anak.

Permainan tali yeye dapat dilakukan pada anak usia 5-6 tahun. Adapun indikator permainan yeye yang dilakukan dalam penelitian ini, anak dapat melakukan: lompat mudah, lompat bisa, lompat suka, loncat bisa, loncat suka, loncat bahagia dan loncat juara.

2.2. Kerangka Konseptual

2.2.1 Pengaruh permainan tali yeye terhadap kecerdasan Kinestetik

Permainan tali yeye adalah permainan menggunakan alat dari karet gelang yang dijalin menyerupai tali sepanjang kisaran dua hingga empat meter, yang dilakukan secara berkelompok, sebagai pemain dan sebagai penjaga. Indikator permainan tali yeye yang dilakukan dalam penelitian ini, anak dapat berlari, melompat dan meloncat.

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam bergerak dan mengendalikan gerakan anggota tubuhnya yang ditunjukkan oleh ketangkasnya dalam memahami perintah otak. Indikator kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun dapat dilihat dari kemampuan anak dalam bergerak sesuai instruksi, berlari, melempar, menendang dan menangkap bola, melakukan gerakan zigzag,

menggunting dan menyusun gambar/puzzle, menggambar dan mewarnai gambar, meloncat dan melompat, memanjat dan bermain sepeda.

Dari indikator-indikator kecerdasan kinestetik yang dapat dicermati hampir seluruh permainan tali yeye dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik yang ditunjukkan dengan melakukan berbagai macam pergerakan yang harus dilakukan saat melakukan permainan tali yeye, diantaranya melompat, berlari dan meloncat. Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. Disamping dapat mengembangkan pribadinya melalui bermain dapat juga melatih untuk mengolah kecerdasan kinestetisnya.

Berdasarkan pernyataan Musfirah (2008: 50) mengatakan bahwa Kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Jadi, dengan latihan yang melibatkan gerak tubuh secara terus menerus maka kemampuan kecerdasan kinestetis anak usia 5-6 tahun semakin tinggi.

2.2.1 Pengaruh permainan tali yeye terhadap Kepercayaan Diri Anak

Permainan tradisional mengandung beberapa nilai yang terdapat ditanamkan dalam kegiatan permainan, diantaranya rasa senang, bebas, rasa berteman, penuh tanggung jawab, rasa patuh, rasa saling membantu, percaya diri, yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam

kehidupan masyarakat. Bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial, mengembangkan imajinasi, mengembangkan kognisi, bahasa, dan motorik kasar serta halus. Anak menggunakan gerak dan kemampuan fisiknya, menyelesaikan masalah dengan menghadapi berbagai permainan. Jadi bermain bagi anak tidak sekedar menghabiskan waktu, tetapi merupakan media untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain bagi anak prasekolah mempunyai nilai nilai positif terhadap perkembangan pribadinya.

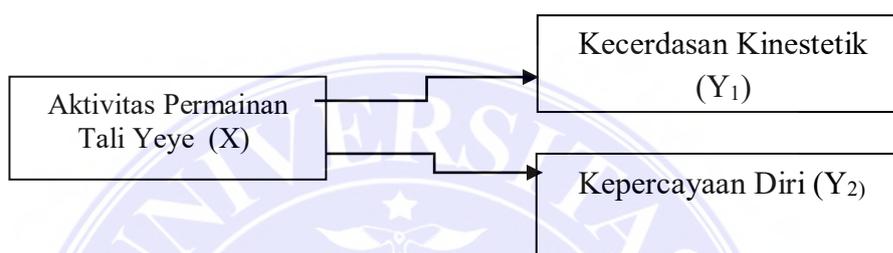
Kepercayaan diri adalah keyakinan dalam diri seseorang atas kemampuan dan kapabilitas yang dimiliki sehingga orang tersebut dapat menampilkan perilaku tenang dalam menampilkan kreativitasnya dan bertanggung jawab atas perbuatannya. Indikator kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada anak yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: berani menjadi diri sendiri, berani bertanya/menjawab pertanyaan dan melakukan suatu perbuatan, bersemangat, bersikap tenang, mau mengekspresikan diri dan bekerja sama dengan orang lain.

Dari indikator-indikator kepercayaan diri yang dapat dicermati hampir seluruh permainan tali yeye dapat mengembangkan kepercayaan diri yang ditunjukkan dengan tampilan berani, bersemangat, bersikap tenang dan bekerja sama. Melalui serangkaian interaksi sosial, anak mampu mengembangkan berbagai kepercayaan dirinya untuk menjalin pertemanan, persahabatan, mengembangkan pengetahuan, serta menyelesaikan konflik antara individu.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Komaruddin terkait latihan *life* kinetik terungkap bahwa latihan *life* kinetik memberi pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kepercayaan diri atlet baik pada cabang olahraga beregu

maupun pada atlit cabang olahraga perorangan (Komaruddin, 2018: 83). Jadi, dengan latihan yang melibatkan interaksi dalam permainan tali yeye secara terus menerus maka kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun semakin tinggi.

Adapun gambaran kerangka konseptual dalam penelitian ini, sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual Penelitian

2.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan kesimpulan dari jawaban sementara yang masih memerlukan pembuktian atas kebenarannya. Hipotesis dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Ada pengaruh permainan tali yeye terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun
2. Ada pengaruh permainan tali yeye terhadap Kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Sugiyono (2017: 3) mengemukakan bahwa setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum terdapat tiga macam tujuan penelitian yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian dan pengembangan. Penemuan berarti data yang diperoleh adalah data yang betul-betul baru dan belum pernah diketahui. Pembuktian berarti data yang diperoleh itu digunakan untuk membuktikan adanya keraguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu. Pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada. Adapun tujuan yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat pembuktian yaitu membuktikan pengaruh permainan tali yeye dan kepercayaan diri terhadap kecerdasan kinestetik anak usi 5-6 tahun.

Berdasarkan tingkat kealamiahannya tempat penelitian maka metode penelitian terdiri atas tiga jenis yaitu: penelitian eksperimen, penelitian survey dan penelitian naturalistik (Sugiyono, 2017: 4). Sesuai dengan tujuan penelitian maka jenis yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono (2017: 72).

Tuckman dalam Riduwan (2010: 50) mengemukakan bahwa penelitian dengan pendekatan eksperimen adalah penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara

ketat. Gay dalam Sevilla dan kawan-kawan (2006:93) berpendapat bahwa metode eksperimen adalah satu-satunya metode penelitian yang benar-benar dapat menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat.

Arikunto (2010: 207) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Dengan kata lain, penelitian eksperimen adalah penelitian yang mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan satu atau lebih kelompok pembanding yang tidak menerima perlakuan. Dalam penelitian eksperimen ini, peneliti memanipulasi variabel bebas kemudian mengobservasi pengaruh yang diakibatkan oleh manipulasi yang dilakukan. Untuk mendapatkan pengaruh tersebut, peneliti melakukan kontrol yang cermat terhadap masuknya pengaruh faktor luar. Dalam penelitian eksperimen variabel-variabel yang ada termasuk variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*) sudah ditentukan secara tegas oleh peneliti sejak awal penelitian.

Sugiyono (2017: 73-77) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen terdiri atas empat model, yaitu: *pre experimental design*, *true experimental design*, *factorial experimental design*, dan *quasi experimental design*. Pada penelitian *pre experimental design*, hasil eksperimen atas terbentuknya variabel dependen masih dipengaruhi oleh variabel luar, tidak semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen, tidak ada variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Pada penelitian *true experimental design* peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Penelitian *factorial experimental design* merupakan modifikasi dari *true experimental design* dengan memperhatikan kemungkinan adanya variabel moderator yang mempengaruhi perlakuan (variabel independen) terhadap hasil (variabel dependen).

Berdasarkan model-model penelitian eksperimen yang dijabarkan tersebut maka model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental* dalam bentuk *time series design*. Bentuk desain *quasi experiment* yang digunakan yaitu *Time series design*. Pola penelitian *quasi experimental* dalam bentuk *time series design* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1: Pola Penelitian Quasi Eksperimen Time Series Design

| | | | | | | | | |
|----|----|----|----|---|----|----|----|----|
| O1 | O2 | O3 | O4 | X | O5 | O6 | O7 | O8 |
|----|----|----|----|---|----|----|----|----|

Sugiyono (2017: 78) mengemukakan bahwa penelitian *time series design* hanya menggunakan satu kelompok saja sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Sebelum diberi perlakuan maka kelompok diberi *pretest* sampai empat kali dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil *pretest* selama empat kali tersebut hasilnya berbeda-beda berarti keadaan kelompok itu labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan keadaan kelompok dapat diketahui dengan jelas barulah diberi *treatment*. Hasil *pretest* yang baik adalah $O1 = O2 = O3 = O4$ dan hasil perlakuan yang baik adalah $O5 = O6 = O7 = O8$. Besarnya pengaruh perlakuan adalah $(O5+O6+O7+O8) - (O1+O2+O3+O4)$.

3.2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penentuan tempat (lokasi) penelitian dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam memperoleh objek yang menjadi sasaran penelitian. Dalam hal ini, lokasi penelitian yang digunakan adalah Taman Kanak-kanak (TK) Negeri Pembina. TK ini beralamat di Jalan H. Ahmad Bilal Kelurahan Damarsari Kecamatan Padang Hilir Kecamatan Padang Hilir Kota Tebing Tinggi Propinsi Sumatera Utara.

Sebelum mengadakan penelitian, maka peneliti terlebih dahulu membuat perencanaan kegiatan penelitian. Rencana penelitian dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2019/2020. Kegiatan penelitian ini direncanakan berlangsung selama 4 bulan yaitu bulan September hingga Desember 2019.

3.3. Identifikasi Variabel

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk memperoleh informasi dan menarik kesimpulan. Untuk memudahkan pelaksanaan penelitian ini maka variabel-variabel penelitian yang ditetapkan, sebagai berikut:

1). Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau sebab timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tali yeye.

2). Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kepercayaan diri dan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun.

3.4. Definisi Operasional

Berdasarkan kajian teoritis yang dilakukan maka definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1). Anak Usia 5-6 tahun

Anak usia 5-6 tahun adalah anak yang berada dalam usia prasekolah.

2). Kepercayaan diri

Kepercayaan diri adalah keyakinan dalam diri seseorang atas kemampuan dan kapabilitas yang dimiliki sehingga orang tersebut dapat menampilkan perilaku tenang dalam menampilkan kreativitasnya dan bertanggung jawab atas perbuatannya. Indikator kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada anak yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: berani menjadi diri sendiri, berani bertanya/menjawab pertanyaan dan melakukan suatu perbuatan, bersemangat, bersikap tenang, mau mengekspresikan diri dan bekerja sama dengan orang lain.

3). Kecerdasan kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam mengkoordinasikan anggota tubuhnya, berupa pengendalian adaptasi tubuh, sistem penglihatan dan keterampilan kognitif sehingga menghasilkan gerakan tubuh yang tangkas, kuat terkoordinasi, fleksibel dan cepat. Hal ini dapat diukur

dari indikator-indikator dalam bergerak sesuai instruksi, berlari, melakukan gerakan zigzag, Meloncat, dan melompat.

4). Permainan tali yeye

Permainan tali yeye adalah permainan yang menggunakan alat dari karet gelang yang dijalin menyerupai tali sepanjang kisaran dua hingga empat meter, yang dilakukan secara berkelompok yang sebagai pemain dan sebagai penjaga. Hal ini dapat diukur dari indikator-indikator dalam melompat di atas tali yeye, berlari kencang sebagai persiapan untuk melompat, dan meloncat setinggi 38-45 cm.

3.5. Populasi dan Sampel

a) Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2010b: 173). Dalam hal ini peneliti menggunakan populasi dari TK Negeri Pembina Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. TK Negeri Pembina tersebut memiliki 75 murid yang terdiri dari 43 murid laki-laki dan 32 murid perempuan. Murid-murid tersebut digabung dalam 4 (empat) kelas, terdiri dari kelas A1 sebanyak 20 anak, A2 sebanyak 15 anak, B1 sebanyak 20 anak dan B2 sebanyak 20 anak.

b) Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010b: 174). Berdasarkan pemahaman tersebut maka sampel atau wakil dari populasi yang ditetapkan seluruh siswa yang tergabung dalam kelas B1 sejumlah 20 anak.

3.6. Teknik Pengambilan Sampel

Sugiyono (2017: 217-218) mengemukakan bahwa teknik pengambilan sampel pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu: *Probability Sampling* dan *Non Probability Sampling*. *Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *Probability Sampling* meliputi: *simple random sampling*, *proportionate stratified random sampling*, *disproportionate stratified random sampling* dan area (*cluster sampling*). *Non Probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang yang sama bagi setiap anggota populasi. Teknik *Non Probability Sampling* meliputi: *sampling sistematis*, *kuota*, *aksidental*, *purposive*, *jenuh* dan *snowball*.

Teknik pengambilan sampel yang ditentukan dalam penelitian ini adalah teknik *sampling purposive*. *Sampling purposive* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Arikunto (2010b: 183) mengemukakan bahwa teknik *sampling purposive* biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan, misalnya alasan keterbatasan waktu, tenaga dan dana sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar dan jauh. Jadi, dalam penelitian ini teknik *sampling purposive* ditetapkan dengan pertimbangan bahwa penelitian ini hanya dilakukan pada TK Negeri Pembina Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi dengan sampel anak berusia 5-6 tahun.

3.7. Metode Dan Instrument Pengumpulan Data

3.7.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui lembar observasi. Observasi merupakan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret seberapa jauh efek tindakan telah mencapai sasaran. Dalam hal ini peneliti dituntut sebanyak-banyaknya mengumpulkan informasi yang berhubungan dengan fokus masalah yang diteliti (Iskandar, 2011:68).

Arikunto (2010b: 272) mengemukakan bahwa dalam menggunakan metode observasi maka cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrument. Jadi, format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Sehubungan dengan observasi yang akan dilakukan maka ditetapkan observasi menggunakan skala nilai (*rating scale*).

3.7.2 Instrument Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat – alat yang digunakan untuk memperoleh atau mengumpulkan data dalam rangka memecahkan masalah penelitian dan untuk mencapai tujuan penelitian. Fungsi instrumen adalah mengungkapkan fakta menjadi data. Menurut Arikunto (Jakni,2015) data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis, benar tidaknya data tergantung dari baik tidaknya instrumen pengumpulan data. Berikut ini dapat dilihat rekapitulasi instrumen penelitian;

Tabel 3.2 Indikator Permainan Tali Yeye

| No. | Indikator | Aspek | | | |
|-----|---|---------------|--------|--------|---------------|
| | | Sangat sering | Sering | Jarang | Sangat jarang |
| | | BSB | BSH | MB | BB |
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Berlari kencang melompat tali yeye | | | | |
| 2. | Melompat tali yeye | | | | |
| 3. | Meloncat setinggi 38-45 cm diatas tali yeye | | | | |

Tabel 3.3 Instrument Tahap-tahap Persiapan yang dilakukan dalam kegiatan Bermain Tali Yeye

| No | Aturan | Pelaksanaan | |
|----|---|-------------|-------|
| | | Ada | Tidak |
| 1 | Menyediakan tempat bermain dengan ukuran panjang sekitar 5 meter dan lebar sekitar 3 meter. | √ | |
| 2 | Menentukan batas tempat anak berdiri untuk memulai <i>start</i> berlari. | √ | |
| 3 | Menyediakan pasir tempat anak melompat atau meloncat. | √ | |
| 4 | Menyediakan tali yeye yang terbuat dari gelang karet yang dijalin hingga sepanjang sekitar 3 meter. | √ | |
| 5 | Menyediakan aksesoris rumbai yang terbuat dari gelang karet untuk di kalungkan pada pinggang anak. | √ | |
| 6 | Menyediakan topeng berbentuk ayam dan bebek. | √ | |
| 7 | Menyediakan kartu bergambar di satu sisi gambar ayam dan di sisi lain gambar bebek. | √ | |
| 8 | Menyediakan/ membunyikan musik untuk menambah kegembiraan anak-anak | √ | |

Tabel 3.4 Instrument Peraturan yang dilakukan dalam kegiatan Bermain Tali Yeye

| No | Aturan | Pelaksanaan | |
|----|---|-------------|-------|
| | | Ada | Tidak |
| 1 | Permainan tali yeye dilakukan oleh dua regu, yaitu regu ayam dan regu bebek | √ | |
| 2 | Jumlah pemain sedikitnya dua orang dalam satu regu. | √ | |
| 3 | Jika selama pertandingan, tali yeye tersentuh oleh pemain maka permainan berakhir. Regu pemain bertukar posisi menjadi penjaga dan regu penjaga menjadi pemain. | √ | |
| 4 | Setiap anggota regu berkesempatan mendapat giliran bermain. | √ | |
| 5 | Setiap kali selesai satu langkah maka langkah berikutnya posisi tali menjadi lebih tinggi. | √ | |
| 6 | Menentukan gambar yang terlihat/terbuka setelah diadakan adu <i>toast</i> adalah sebagai pemain dan gambar yang tertutup adalah penjaga. | √ | |

Tabel 3.5 Instrument Langkah-langkah yang dilakukan dalam kegiatan Bermain Tali Yeye

| No | Aturan | Pelaksanaan | |
|----|---|-------------|-------|
| | | Ada | Tidak |
| 1 | Dua orang anak sebagai wakil dari masing-masing regu menentukan pilihan gambar lalu mengadakan adu <i>toast</i> untuk mengisi posisi sebagai pemain dan penjaga. | √ | |
| 2 | Penjaga mengambil posisi di sekitar pertengahan tempat bermain dari lebar lokasi. | √ | |
| 3 | Dua orang penjaga berada pada posisi kanan dan kiri. | √ | |
| 4 | Kedua penjaga masing masing memegang boneka yang berada pada ujung tali yeye. | √ | |
| 5 | Anak-anak mulai bermain tali yeye dengan nama sebagai berikut, lompat mudah, lompat bisa, lompat suka, loncat bisa, loncat suka, loncat bahagiah, dan loncat juara. | √ | |
| 6 | Jika anggota regu pemain tidak dapat melompat/ meloncat maka anggota lain membantu melompat/ meloncat | √ | |
| 7 | Jika anggota regu pemain yang lain tidak dapat membantu melompat/ meloncat maka permainan bertukar tempat yaitu pemain menjadi penjaga dan kelompok penjaga menjadi pemain. | √ | |
| 8 | Untuk permainan selanjutnya pemain berlari satu putaran mengitari lokasi permainan lalu berhenti dan berpindah tempat pada lokasi tempat di seberangnya | √ | |

Tabel 3.6 Indikator Kepercayaan Diri

| No. | Indikator | Aspek | | | |
|-----|--------------------------------------|---------------|--------|--------|---------------|
| | | Sangat sering | Sering | Jarang | Sangat jarang |
| | | BSB | BSH | MB | BB |
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Berani menjadi diri sendiri | | | | |
| 2. | Berani bertanya/ menjawab pertanyaan | | | | |
| 3. | Berseemangat | | | | |
| 4. | Bersikap tenang | | | | |
| 5. | Mengekspresikan diri | | | | |
| 6. | Bekerjasama | | | | |

Tabel 3.7 Indikator Kecerdasan Kinestetik

| No. | Indikator | Aspek | | | |
|-----|---------------------------|---------------|--------|--------|---------------|
| | | Sangat sering | Sering | Jarang | Sangat jarang |
| | | BSB | BSH | MB | BB |
| | | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Bergerak sesuai instruksi | | | | |
| 2. | Berlari | | | | |
| 3. | Melakukan gerak zigzag | | | | |
| 4. | Meloncat | | | | |
| 5. | Melompat | | | | |

Untuk menggambarkan deskriptip data dari penelitian maka peneliti menghitung nilai mean (rata-rata) pada data hasil kreativitas anak usia dini. Untuk tolak ukur kategori rata – rata, peneliti gunakan skala interval. Skala interval skala yang menunjukkan jarak antara satu data dengan data yang lain dan mempunyai bobot yang sama. Peneliti gunakan skala ini cocok dengan analisis statistik yaitu Uji Anova Dua Jalur (*Two Ways-Anova*). Penjelasan kategori disesuaikan penilaian perkembangan anak usia dini terdapat pada Kurikulum 2013, dapat dilihat dari tabel:

Tabel 3.8
Tolak Ukur kategori rata rata

| Skala Interval | Kategori |
|----------------|---------------------------|
| 80,00 - 100 | Berkembang Sangat Baik |
| 61,00 - 79,00 | Berkembang Sesuai Harapan |
| 41,00 - 60,00 | Mulai Berkembang |
| ≤ 40 | Belum Berkembang |

a. Rata – rata data Individu

Adapun untuk menghitung rata – rata data individu adalah

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum n}$$

\bar{x} = Rata - Rata hitung

X = Nilai siswa

n = Data

b. Rata – rata data kelompok

Adapun untuk menghitung rata – rata data kelompok p adalah

$$\bar{x} = \frac{\sum Fi \cdot Xi}{\sum Fi}$$

\bar{x} = Rata - Rata hitung

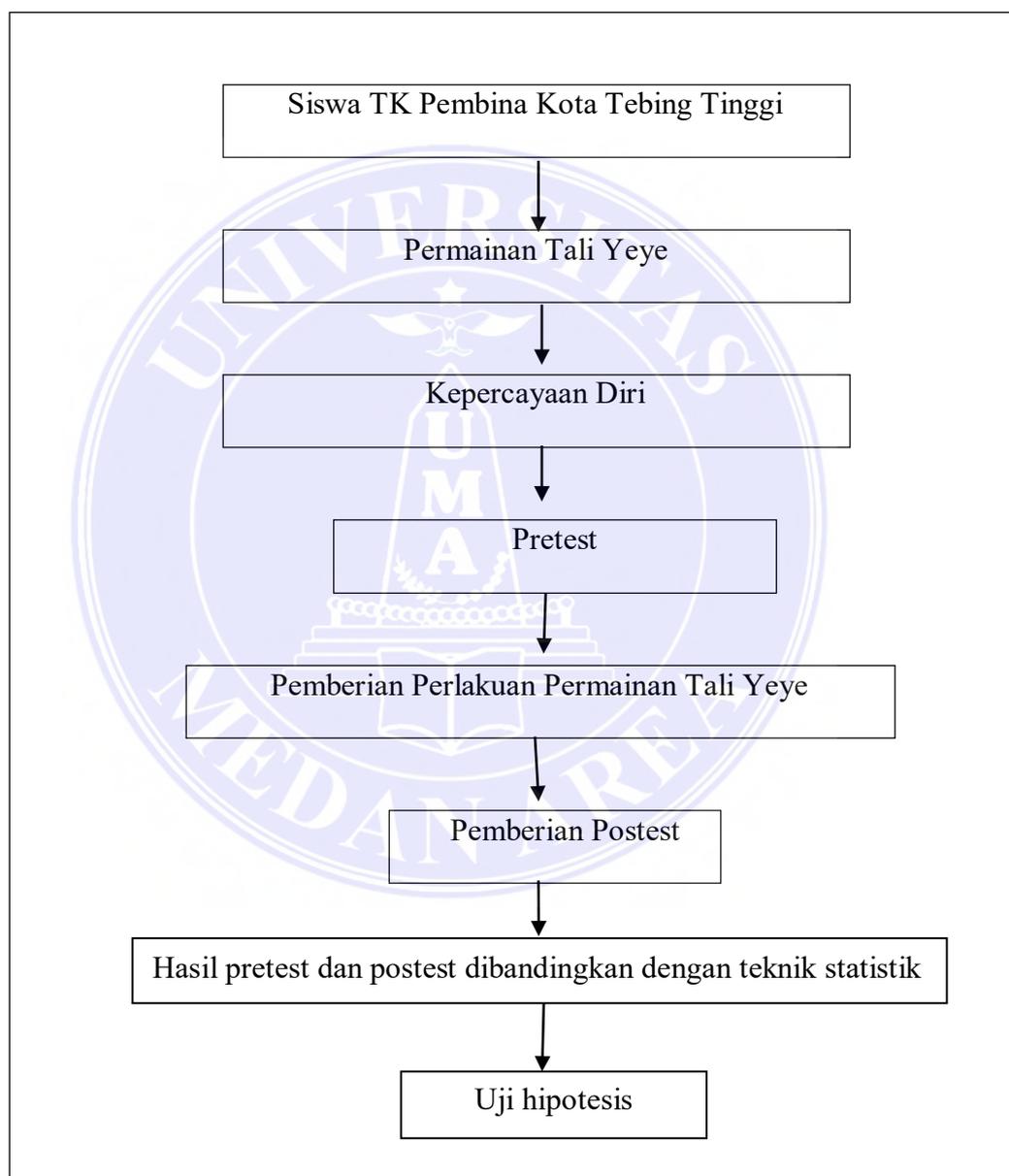
Xi = Nilai tengah data

Fi = Frekuensi

$\square fi$ = Jumlah frekuensi data

3.8. Prosedur Penelitian

Adapun kerangka prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Kerangka Prosedur Penelitian

3.9. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat dipahami dengan mudah dan temuannya dapat diinformasikan kepada pihak-pihak terkait. Dalam penelitian ini variabel bebas terdiri dari dua variabel dan hanya ada satu variabel terikat. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah statistik dengan menggunakan metode analisis data kualitatif.

Sugiyono (2017: 44) mengemukakan bahwa pada paradigma ganda dengan dua variabel independen X_1 dan X_2 dan satu variabel dependen Y , maka untuk mencari hubungan X_1 dengan Y dan X_2 dengan Y menggunakan teknik korelasi sederhana. Dan, untuk mencari hubungan X_1 dengan X_2 secara bersama-sama terhadap Y menggunakan korelasi ganda. Sesuai dengan pernyataan tersebut maka statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis pertama, yang berbunyi ada pengaruh permainan tali yeye terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun adalah *Korelasi Product Moment*. Dan hipotesis kedua yang berbunyi ada pengaruh permainan tali yeye terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun adalah *Korelasi Product Moment*.

Suharsimi Arikunto (Jakni,2016) “sebelum dilakukan pemilihan statistik yang relevan untuk analisis data dalam penelitian eksperimen, maka tahapan analisis data yang dilakukan adalah dengan melakukan pengujian sampel penelitian, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

3.9.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksudkan untuk menentukan normal atau tidaknya distribusi data penelitian, artinya apakah penyebarannya dan populasi bersifat normal. Untuk uji normalitas menggunakan SPSS 22.0 dengan uji Kholmogrov Smirnov, data dilakukan berdistribusi normal apabila nilai probability signifikan (2-sisi) > taraf signifikansi 5%.

3.9.2 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah penyebaran data dalam populasi bersifat homogenitas. Uji homogenitas dilakukan dengan uji F factorial (*factorial F-test*), dinyatakan data bersifat homogen apabila nilai probabilitas signifikan (2-sisi) > taraf signifikanisasi 0,05.

3.9.3 Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan teknik analisis varians (*univariate analysis of variance*) dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*.

Pada hipotesis pertama yang berbunyi, ada pengaruh permainan tali yeye terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun dan hipotesis kedua yang berbunyi, ada pengaruh permainan tali Yeye terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun diuji dengan *Korelasi Produk Moment* dari Pearson.

Rumus *korelasi product moment* yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{r_{xy}}{\sqrt{(\sum x^2) (\sum y^2)}}$$

Sementara pada hipoesis ketiga yang berbunyi, ada pengaruh permainan tali yeye dan kepercayaan diri dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak

usia 5-6 tahun diuji dengan korelasi berganda. Selanjutnya bila ingin memprediksi bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen maka dianalisis dengan regresi. Adapun rumus korelasi berganda, sebagai berikut:

$$R_{X_1X_2} = \sqrt{\frac{r^2_{yX_1} + r^2_{yX_2} - 2r_{yX_1} r_{yX_2} r_{X_1X_2}}{1 - r^2_{X_1X_2}}}$$



LAMPIRAN



LAMPIRAN 1

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Beri tanda ceklis (V) pada aspek penilaian permainan tali yeye!

| No. | Kode nama siswa | Indikator penilaian permainan tali yeye | | | | | | | | | | | |
|-----|-----------------|---|---|---|---|----------|---|---|---|-------------------|---|---|---|
| | | Berlari kencang | | | | Melompat | | | | Meloncat 38-45 cm | | | |
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | A | | | | | | | | | | | | |
| 2. | B | | | | | | | | | | | | |
| 3. | C | | | | | | | | | | | | |
| 4. | D | | | | | | | | | | | | |
| 5. | E | | | | | | | | | | | | |
| 6. | F | | | | | | | | | | | | |
| 7. | G | | | | | | | | | | | | |
| 8. | H | | | | | | | | | | | | |
| 9. | I | | | | | | | | | | | | |
| 10. | J | | | | | | | | | | | | |
| 11. | K | | | | | | | | | | | | |
| 12. | L | | | | | | | | | | | | |
| 13. | M | | | | | | | | | | | | |
| 14. | N | | | | | | | | | | | | |
| 15. | O | | | | | | | | | | | | |
| 16. | P | | | | | | | | | | | | |
| 17. | Q | | | | | | | | | | | | |
| 18. | R | | | | | | | | | | | | |
| 19. | S | | | | | | | | | | | | |
| 20. | T | | | | | | | | | | | | |

LAMPIRAN 2

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Beri tanda ceklis (V) pada aspek indikator kepercayaan diri!

| No. | Kode nama siswa | Aspek indikator kepercayaan diri | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----------------|----------------------------------|---|---|---|--------------------------------------|---|---|---|-------------|---|---|---|-----------------|---|---|---|----------------------|---|---|---|-------------|---|---|---|
| | | Berani menjadi diri sendiri | | | | Berani bertanya/ menjawab pertanyaan | | | | Bersemangat | | | | Bersikap tenang | | | | Mengekspresikan diri | | | | Bekerjasama | | | |
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | A | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | B | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | C | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | D | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | E | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. | F | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. | G | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9. | I | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. | J | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11. | K | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. | L | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13. | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14. | N | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15. | O | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16. | P | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17. | Q | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18. | R | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19. | S | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20. | T | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

LAMPIRAN 3

Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Beri tanda ceklis (V) pada aspek indikator Kecerdasan Kinestetik!

| No. | Kode nama siswa | Aspek indikator Kecerdasan Kinestetik | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----------------|---------------------------------------|---|---|---|---------|---|---|---|------------------------|---|---|---|----------|---|---|----------|---|---|---|---|
| | | Bergerak sesuai instruksi | | | | Berlari | | | | Melakukan gerak zigzag | | | | Meloncat | | | Melompat | | | | |
| | | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 | | 3 | 2 | 1 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | A | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | B | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | C | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | D | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | E | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. | F | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. | G | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8. | H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9. | I | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10. | J | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 11. | K | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 12. | L | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 13. | M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 14. | N | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 15. | O | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 16. | P | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 17. | Q | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 18. | R | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 19. | S | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 20. | T | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan maka dapat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Permainan tali yeye menjadi salah satu model pembelajaran dalam mempengaruhi terhadap kecerdasan kinestetis anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Tebing Tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan perkembangan kecerdasan kinestetis anak dari awal hingga akhir uji coba.
2. Permainan tali yeye menjadi salah satu model pembelajaran dalam mempengaruhi terhadap kepercayaan diri anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kota Tebing Tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan perkembangan kepercayaan diri anak dari awal hingga akhir uji coba penelitian.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan penelitian ini, maka peneliti memiliki beberapa saran untuk menerapkan model permainan Tali Yeye sebagai berikut :

1. Pendidik hendaknya dapat menerapkan model permainan Tali Yeye dengan memperhatikan bahan ajar, alat dan bahan yang diperlukan dalam mengoptimalkan pelaksanaan model pembelajaran ini.

2. Model permainan Tali Yeye efektif dan agar dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang diterapkan di TK untuk meningkatkan kecerdasan kinestetis dan kepercayaan diri anak usia dini.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengalokasikan waktu lebih banyak sehingga pelaksanaan penelitian dengan model permainan Tali Yeye lebih optimal.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggreni, Made Ayu. 2017. Penerapan Bermain Untuk Membangun Rasa Percaya Diri Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood and Inclusive Education Volume 1 Nomor 1, Desember 2017* (Online). Diunduh tanggal 30 Desember 2018.
- Arikunto, Suharsimi. 2010a. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010b. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Einon, Dorothy. 2005. *Permainan Cerdas Untuk Anak* (Alih Bahasa: Daming Tyas). Jakarta: Erlangga.
- Erlinda, Esti. 2014. *Pengembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Melempar dan Menangkap Bola* (Skripsi). Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu. (Online) Diunduh tanggal 30 Desember 2018).
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pengajaran pada Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Luxima.
- Harsono. 2018. *Latihan Kondisi Fisik*. Bandung: Rosdakarya.
- Hidayah, Luffi. 2016. *Upaya Meningkatkan Kelincahan Anak Melalui Permainan Lari Bolak-Balik di TK B RA Choirul Fikri Ngemplak Sleman* (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta (Online). Diunduh tanggal 30 Desember 2018.
- Idris M. 2003. Menumbuhkan Kreativitas dan Kemandirian Anak Sejak Usia Dini. *JPI FIAI*. Yogyakarta. Volume VII Tahun VI.
- Lwin, May; Khoo, Adam; Lyen, Kenneth; Sim, Caroline. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. (Alih Bahasa: Christine Sujana). Yogyakarta: Indeks.
- Khadijah. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Komaruddin. 2018. *Life Kinetik dan Performa Psikologis*. Bandung: Rosdakarya.
- Mylsidayu, Apta. 2014. *Psikologi Olahraga*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Nurmawati dan Sit, Masganti. 2018. *Model Pengembangan Karakter: Berbasis Mind Mapping Pada Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Pratisti, Wiwin Dinar. 2008. *Psikologi anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Qadratilah, Meity Taqdir. 2011. *Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pelajar*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Rini, Julie Indah. 2010. *Aneka Permainan Anak-Anak Indonesia*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Rusli, Muhammad. 2014. *Pengelolaan Statistik Yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Santroek, John W. 2009. Penerjemah: Verawaty Pakpahan & Wahyu Anugraheni. *Masa Perkembangan Anak Edisi 11 Buku 2*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RD*. Cetakan ke 26. Bandung: Alfabeta.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana
- Wiyani, Novan Ardy & Barnawi. 2014. *Format PAUD*. Jokjakarta: Ar-Ruzz Media.
- <https://gpswisataindonesia.wordpress.com/2024/01/15/sejarah-permainan-tradisional-lompat-tali-yeye>. Diunduh 20 Oktober 2018.
- <https://uun-halimah.blogspot.com/2008/10/permainan-yeye-lampung.html>. Diunduh 20 Oktober 2018.



❖ Pengarahan





2. PELAKSANAAN



