

**PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP
PERKEMBANGAN KINESTETIK DAN KERJASAMA
ANAK USIA DINI DI TK CHAIRUL ATHFAL BELAWAN**

TESIS

Oleh

**CHAIRUL AINI
NPM. 171804114**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2020**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PERSETUJUAN

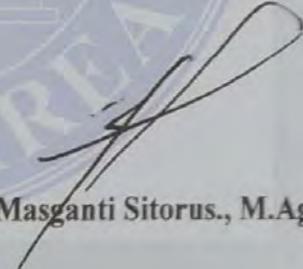
Judul : Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Kinestetik dan Kerjasama Anak Usia Dini di TK Chairul Athfal Belawan
Nama : Chairul Aini
NPM : 171804114

Menyetujui

Pembimbing I

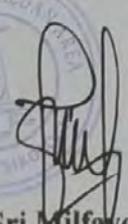
Pembimbing II


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 24/12/21

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)24/12/21

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 pengetahuan 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.



KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal yang berjudul ” PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP PERKEMBANGAN KINESTETIK DAN KERJASAMA ANAK USIA DINI DI TK CHAIRUL ATHFAL BELAWAN ”. Salawat beriring salam penulis sampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW semoga kita mendapat safatnya di kelak yaumul akhir. Amin .

Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang konstruktif, dari para pembaca demi penyempurnaannya dalam upaya menambah khasanah pengetahuan dan bobot dari Tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia pendidikan dan pemerintah.

Medan Maret 2020

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul "PENGARUH PERMAINAN GOBAK SODOR TERHADAP PERKEMBAN KINESTETIK DAN KERJASAMA ANAK USIA DINI DI TK CHAIRUL ATHFAL BELAWAN ". Shalawat beriring salam penulis sampaikan kepada Nabi Besar Muhammad SAW semoga kita mendapat safaatnya di kelak yaumul akhir. Amin,.maka ijinkan penulis memberikan penghargaan dan ucapan terimakasih

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapat bantuan materil maupun moril dari berbagai pihak, maka ijinkan penulis memberikan penghargaan dan ucapan terima kasih saya kepada:

1. Rektor Universitas Medan Eria Prof. Dr. Dadang Ramdan, M. Eng.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Eria Prof. Dr. Ir. Hj. Retna Astuti K, M.S. Kons.
3. Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS.,Kons. Sebagai Ketua Prodi Magister Psikologi Universitas Medan Area, juga sekaligus sebagai dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam mengarahkan dan membimbing dengan penuh kesabaran dan motivasinya.
4. Dr. Masganti Sitorus, M.Ag. Sebagai dosen pembimbing II, terimakasih atas bimbingan, arahan dan waktu yang telah diluangkan kepada peneliti untuk berdiskusi selama penelitian tesis ini.

5. Yayasan Pendidikan Chairul Zaman, Seluruh Staf dan guru-guru TK Chairul Athfal Belawan yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
6. Ayahanda H.Hamdin M dan Alm. Ibunda Hj.Nurhana, Ibu Siti Aisyah
- 7 Suami tercinta Drs. Daryatan Simanjuntak dan anak-anak tersayang Abdillah Pebrianda Simanjuntak, ST, Fadhli Dwilianda Simanjuntak, ST Syarifa Destriadinda Simanjuntak, S.Pd, yang selalu memberi semangat kepada penulis.
8. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan 2017.
9. Seluruh Staf Pasca Sarjana Universitas Medan Area.

Semoga segala kebaikan dan keikhlasan yang penulis terima mendapat balasan dari Allah SWT dengan berlipat ganda. Aamin.

Medan, Maret 2020

Peneliti

Chairul Aini

ABSTRAK

CHAIRUL AINI. 171804114. Pengaruh Permainan Gobak Sodor Dan Kerjasama Terhadap Perkembangan Kinestetik Anak Usia Dini di TK Chairul Athfal Belawan. Tesis. Medan: Program Pascasarjana Psikologi. Universitas Medan Area. 2019

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Gobak Sodor Dan Kerjasama Terhadap Perkembangan Kinestetik Anak Usia Dini. Penelitian dilaksanakan di Taman Kanak-kanak (TK) Chairul Athfal Belawan tahun pelajaran 2019/2020. Sampel atau wakil dari populasi yang ditetapkan seluruh siswa sejumlah 30 anak. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan adalah bentuk Pre Eksperimental design. Berdasarkan hasil pengamatan dan Hasil analisis varians pada tabel 4.5 diperoleh nilai signifikansi model pembelajaran sebesar 0.012. Karena nilai signifikansi $0.012 < 0.05$, sehingga hasil pengujian hipotesis menolak H_0 atau menerima H_a dalam taraf signifikansi 5% artinya ada perbedaan kecerdasan yang dibelajarkan dengan model permainan gobak sodor dan pembelajaran konvensional. Dengan kata lain dari hasil uji hipotesis ini dapat disimpulkan bahwa siswa yang dibelajarkan dengan model permainan gobak sodor memperoleh nilai rata-rata kecerdasan kinestetis tinggi lebih baik dibandingkan dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil analisis varians pada tabel 4.5 diperoleh nilai signifikansi kreativitas sebesar 0.861. Karena nilai signifikansi $0.861 > 0.05$, sehingga hasil pengujian hipotesis menerima H_0 atau menolak H_a dalam taraf signifikansi 5% artinya tidak ada perbedaan kecerdasan kinestetis yang memiliki kerjasama di atas rata-rata dengan kelompok siswa yang memiliki kerjasama di bawah rata-rata. Dari hipotesis ini dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan kinestetis kelompok siswa yang memiliki kerjasama di atas rata-rata sama dengan kelompok siswa yang memiliki tingkat kerjasama di bawah rata-rata. Hasil analisis varians pada tabel 4.5 diperoleh nilai signifikansi model*kerjasama sebesar 0,861. Karena nilai signifikansi $0,861 > 0,05$, sehingga hasil pengujian hipotesis menolak H_a atau menerima H_0 dalam taraf signifikansi 5% artinya tidak ada interaksi antara model permainan gobak sodor yang digunakan dan kerjasama dalam mempengaruhi kecerdasan kinestetis anak usia dini

Kata kunci: Kecerdasan Kinestetik, Kerjasama, Permainan Gobak Sodor.

ABSTRACT

CHAIRUL AINI . 171804114. The Effect of the Gobak Sodor Game on the Kinesthetic Development and Early Childhood Cooperation in Chairul Athfal Belawan Kindergarten . Thesis. Medan: Postgraduate Psychology Program. University of Medan Area. 201 9

This study aims to determine the effect of the Gobak Sodor Game and Cooperation on Early Childhood Kinesthetic Development . The study was conducted in the Kindergarten (Kindergarten) Chairul Athfal Belawan in the academic year 2019/2020. A sample or representative of the population determined by all students is 30 children . The design used in this study was *quasi-experimental*. The study design y a ng used is a form of Pre Experimental design .Based on observations and analysis of variance results in table 4.5 obtained significance value of the learning model of 0.012. Because the significance value of $0.012 < 0.05$, so the results of testing hypotheses reject H_0 or accept H_a in the significance level of 5% means that there are differences in intelligence learned with the Sodor's model of the gobak game and conventional learning. In other words, from the results of this hypothesis test, it can be concluded that students who are taught with the Sodor Wagon game model get an average score of higher kinetic intelligence better than students who are taught with conventional learning. The results of the analysis of variance in table 4.5 obtained a significance value of creativity of 0.861. Because the significance value is $0.861 > 0.05$, so the results of hypothesis testing accept H_0 or reject H_a in the 5% significance level means that there is no difference in kinetic intelligence that has above-average collaboration with groups of students who have below-average cooperation. From this hypothesis it can be concluded that the kinetic intelligence of groups of students who have above average cooperation is the same as groups of students who have below average level of cooperation. The results of the analysis of variance in table 4.5 obtained the significance value of the cooperation model * of 0.861. Because the significance value is $0.861 > 0.05$, so the results of testing the hypothesis reject H_0 or accept H_0 at a significance level of 5% means that there is no interaction between the sodor wheelbarrow model used and cooperation in influencing the kinetic intelligence of early childhood

Keywords : Kinesthetic Intelligence, Cooperation , Gobak Sodor Game .

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRA.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I . PENDAHULUAN	
1.1.LatarBelakangMasalah.....	1
1.2.Identifikasi Masalah.....	13
1.3.Rumusan Masalah.....	13
1.4.Tujuan Penelitian	13
1.5.ManfaatPenelitian.....	14
1.5.1.ManfaatTeoritis.....	14
1.5.2 ManfaatPraktik.....	14
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
2.1. KerangkaTeoritis	16
2.1.1. Kerjasama	16
2.1.1.1. Pengertian Kerjasama	16

2.1.1.2. Indikator Kerjasama	18
2.1.1.3. Ciri-ciri kerjasama	18
2.1.1.4. Bentuk-bentuk kerjasama	24
2.1.1.5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kerjasama	25
2.1.1.5.1. Faktor Interen	25
2.1.1.5.2. Faktor Eksteren	27
2.1.1.6. Upaya Menumbuhkan Kemampuan Kerjasama	28
2.1.2 Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini	31
2.1.2.1. Pengertian Kecerdasan Kinestetik	31
2.1.2.2. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik	35
2.1.2.3. Indikator Kecerdasan Kinestetik	36
2.1.2.4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Kinestetik	38
2.1.3. Permainan Gobak Sodor	39
2.1.3.1. Pengembangan permainan Gobak Sodor	43
2.1.3.2. Cara bermain Gobak Sodor di TK	44
2.1.3.3. Manfaat permainan Gobak Sodor	46
2.2. Kerangka Konseptual	47
2.2.1. Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kecerdasan Kinestetik ..	47
2.2.2. Pengaruh Kerjasama Terhadap perkembangan Kinestetik Anak	48
2.2.3. Pengaruh permainan Gobak Sodor dan kerjasama Terhadap Kecerdasan Kinestetik anak	49
2.3. Hipotesis	50

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian	51
3.2. Tempat Dan Waktu Penelitian	53
3.3 Identifikasi Variabel	53
3.4. Definisi Operasional	54
3.5. Populasi Dan Sampel	55
3.6. Teknik Pengambilan Sampel	55
3.7. Metode Pengumpulan Data	56
3.8. Prosedur Penelitian	63
3.9. Teknik Analisis Data	65

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Orientasi Kacah Penelitian	68
4.1.1, Gambaran Umum Tk Chairul Athfal	68
4.1.2. Persiapan penelitian	72
4.2. Deskripsi Hasil Penelitian	73
4.2.1. Hasil Penelitian Kerjasama	73
4.2.1.1. Hasil Pretes 1	73
4.2.1.2. Hasil Postes 1	74
4.2.1.3. Hasil Pretes 2	77
4.2.1.4. Hasil Postes 2	79
4.2.1.5. Hasil Pretes 3	82
4.2.1.6. Hasil Postes 3.....	83

4.2.1.7. Hasil Pretes 4	87
4.2.1.8. Hasil Postes 4	88
4.2.2. Hasil Penelitian Kecerdasan Kinestetis Anak	91
4.2.2.1. Hasil Pretes 1	91
4.2.2.2. Hasil Postes 1	92
4.2.2.3. Hasil Pretes 2	96
4.2.2.4. Hasil Postes 2	97
4.2.2.5. Hasil Pretes 3	100
4.2.2.6. Hasil Postes 3	102
4.2.2.7. Hasil Pretes 4	105
4.2.2.8. Hasil Postes 4	106
4.3. Pengujian Hipotesis	109
4.3.1. Permainan Gobak Sodor terhadap Kecerdasan Kinestetik anak	109
4.3.2. Permainan Gobak Sodor terhadap Kerjasama	111
4.4. Pembahasan	112
4.4.1. Pengaruh permainan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Kinestetik anak di TK Chairul Athfal Belawan	112
4.4.2. Terdapat pengaruh kerjasama terhadap Perkembangan Kinestetik Anak di TK Chairul Athfal Belawan	114
4.4.3. Ada pengaruh permainan gobak sodor dan kerja sama terhadap perkembangan kinestetik anak di TK Chairul Athfal Belawan	119

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	122
5.2. Saran	122

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1 Observasi Awal Kerjasama Siswa	9
Tabel 1.2 Observasi Awal Kecerdasan Kinestetik	9
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	53
Tabel 3.2 Indikator Permainan Gobak Sodor.....	57
Tabel 3.3 Lembar Observasi Kecerdasan Kinestetis.....	57
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Kerjasama.....	59
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Kerjasama.....	59
Tabel 3.6 Klasifikasi Koefisien	63
Tabel 3.7 Klasifikasi Presentasi.....	66
Tabel 4.1 Data Tenaga Pendidikan dan Kependidikan.....	68
Tabel 4.2 Jadwal KBM.....	69
Tabel 4.3 Hasil Pretes Kerjasama 1.....	71
Tabel 4.4 Hasil Postes Kerjasama I.....	72
Tabel 4.5 Paired Sample Statistik Uji	74
Tabel 4.6 Paired Sample Test Uji 1.....	75
Tabel 4.7 Hasil Pretes Kerjasama 2.....	76
Tabel 4.8 Hasil Postes Kerjasama 2.....	77
Tabel 4.9 Paired Sample Statistik Uji 2.....	79
Tabel 4.10 Paired Sample Test Uji 2.....	80
Tabel 4.11 Hasil Pretes Kerjasama 3.....	80

Tabel 4.12 Hasil Postes Kerjasama 3.....	82
Tabel 4.13 Paired Sample Statistik Uji 3.....	83
Tabel 4.14 Paired Sample Test Uji 3.....	84
Tabel 4.15 Hasil Pretes Kerjasama 4.....	85
Tabel 4.16 Hasil Postes Kerjasama 4.....	86
Tabel 4.17 Paired Sample Statistik Uji 4.....	88
Tabel 4.18 Paired Sample Test Uji 4.....	89
Tabel 4.19 Hasil Pretes Kecerdasan 1.....	89
Tabel 4.20 Hasil Postes Kecerdasan 1.....	91
Tabel 4.21 Paired Sample Statistik Uji 1.....	92
Tabel 4.22 Paired Sample Test Uji 1.....	93
Tabel 4.23 Hasil Pretes Kecerdasan 2.....	94
Tabel 4.24 Hasil Postes Kecerdasan 2.....	95
Tabel 4.25 Paired Sample Statistik Uji 2.....	97
Tabel 4.26 Paired Sample Test Uji 2.....	98
Tabel 4.27 Hasil Pretes Kecerdasan 3.....	99
Tabel 4.28 Hasil Postes Kecerdasan 3.....	100
Tabel 4.29 Paired Sample Statistik Uji 3.....	102
Tabel 4.30 Paired Sample Test Uji 3.....	102
Tabel 4.31 Hasil Pretes Kecerdasan 4.....	103
Tabel 4.32 Hasil Postes Kecerdasan 4.....	104
Tabel 4.33 Paired Sample Statistik Uji 4.....	106
Tabel 4.34 Paired Sample Test Uji 4.....	107

Tabel 4.35 Paired Sampel Uji Gobak Sodor Dan Kecerdasan.....	108
Tabel 4.36 Paired Sampel Uji T Gobak Sodor Dan Kecerdasan	108
Tabel 4.37 Paired Sampel Uji Gobak Sodor Dan Kerjasama.....	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Arena Permainan Gobak Sodor	42
Gambar 3.1. Kerangka Prosedur Penelitian	64
Gambar 4.1 Grafik Pretes Kerjasama Anak eksperimen I.....	72
Gambar 4.2 Grafik Postes Kerjasama Anak eksperimen I.....	73
Gambar 4.3 Grafik Perkembangan Kerjasama Anak eksperimen I.....	74
Gambar 4.4 Hasil Pretes Kerjasama Anak eksperimen 2.....	76
Gambar 4.5 Grafik Hasil Postes Kerjasama Anak eksperimen 2.....	78
Gambar 4.6 Perkembangan Kerjasama Anak eksperimen 2.....	78
Gambar 4.7 Hasil Pretes Kerjasama Anak eksperimen 3.....	81
Gambar 4.8 Grafik Hasil Postes Kerjasama Anak eksperimen 3.....	82
Gambar 4.9 Perkembangan Kerjasama Anak eksperimen 3.....	83
Gambar 4.10 Hasil Pretes Kerjasama Anak eksperimen 4.....	85
Gambar 4.11 Grafik Hasil Postes Kerjasama Anak eksperimen 4.....	87
Gambar 4.12 Perkembangan Kerjasama Anak eksperimen 4.....	87
Gambar 4.13 Grafik Pretes Kecerdasan Anak eksperimen I.....	90
Gambar 4.14 Grafik Postes Kecerdasan Anak eksperimen I.....	91
Gambar 4.15 Grafik Perkembangan Kecerdasan Anak eksperimen I.....	92
Gambar 4.16 Hasil Pretes Kecerdasan Anak eksperimen 2.....	95
Gambar 4.17 Grafik Hasil Postes Kecerdasan Anak eksperimen 2.....	96
Gambar 4.18 Perkembangan Kecerdasan Anak eksperimen 2.....	97

Gambar 4.19 Hasil Pretes Kecerdasan Anak eksperimen 3.....	99
Gambar 4.20 Grafik Hasil Postes Kecerdasan Anak eksperimen 3.....	101
Gambar 4.21 Perkembangan Kecerdasan Anak eksperimen 3.....	101
Gambar 4.22 Hasil Pretes Kecerdasan Anak eksperimen 4.....	104
Gambar 4.23 Grafik Hasil Postes Kecerdasan Anak eksperimen 4.....	105
Gambar 4.24 Perkembangan Kecerdasan Anak eksperimen 4.....	106



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Tabulasi Data Kerjasama 1

Lampiran Tabulasi Data Kerjasama 2

Lampiran Tabulasi Data Kecerdasan Kinestetis 3

Lampiran Tabulasi Data Kecerdasan Kinestetis 4



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar	Halaman
Lampiran 1 Lembar Observasi Kerjasama Anak	
Lampiran 2 Lembar Observasi Kinestetis Anak	
Lampiran 3 Hasil Kerjasama 1	
Lampiran 4 Hasil Kerjasama 2	
Lampiran 5 Tabulasi Data Kerjasama 1	
Lampiran 6 Tabulasi Data Kerjasama 2	
Lampiran 7 Tabulasi Data Kecerdasan Kinestetis 3	
Lampiran 8 Tabulasi Data Kecerdasan Kinestetis 4	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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.

Permainan kreatif dan menyenangkan adalah dua unsur utama pendidikan di negara ini. 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.

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.

Ada banyak jenis permainan tradisional Jawa yang mulai jarang dimainkan. Permainan tradisional dikelompokkan menjadi tiga yakni gerak dan lagu, keterampilan serta permainan atraktif. Dari ketiga kelompok tersebut hanya gerak dan lagu yang masih eksis karena sering digelar berbagai festival. Sementara dua kelompok yang lain sudah jarang ditemui. Dicontohkan permainan benthik, dakon dan gobak sodor.

Untuk anak usia dini permainan tradisional bisa diberikan melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) di kelompok bermain . Karena Penjasorkes merupakan proses pendidikan melalui penyediaan

pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, organik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir emosional, sosial dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Salah satu permainan yang sudah terlupakan adalah permainan Gobak Sodor. Permainan lawan atau menghindar dari kejaran lawan. Permainan gobak sodor terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari empat orang sampai tujuh orang, kelompok yang menang sebagai mentas dan kelompok yang kalah sebagai dadi. Dalam permainan gobak sodor banyak nilai-nilai yang terkandung didalamnya (kerjasama, sportivitas, keberanian, toleransi, percaya diri dan sebagainya). Bagi anak-anak kegiatan bermain selalu menyenangkan. Melalui kegiatan bermain ini, anak dapat mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial.

Di era globalisasi seperti sekarang ini kecanggihan hasil teknologi seakan menjadi solusi utama bagi orang tua dalam memfasilitasi anak mereka untuk mengisi kegiatan anak. Orang tua lebih memberikan kesempatan bermain di dalam rumah dengan berbagai fasilitas hasil kecanggihan teknologi seperti *plastation*, *computer*, televisi dll. Dengan adanya sarana teknologi yang ada maka anak akan cenderung duduk manis menikmati sarana yang ada tanpa memperdulikan orang lain. Sementara itu sikap anak yang tidak memperdulikan orang lain sebagai akibat kurangnya kesempatan untuk melakukan interaksi dengan orang lain dan teman sebaya berdampak pada minimnya sikap kooperatif anak, hal ini sesuai dengan pendapat dari Goleman 2007 (dalam Kostelnik,

Marjorie , Kara Murphy, Gregory, Soderman, Anne K, Whiren,Alice Phipps, 2012:5) pola interaksi anak usia dini yang tidak berjalan dengan baik, jika dipertahankan dari waktu ke waktu maka prospek kesuksesan hidup di masa depan akan melemah. Oleh karena itu pergaulan dengan teman sebaya mulai memegang peranan penting dalam perkembangan sosial anak usia dini.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan di Waldrop dan Halverson (dalam Susanto, 2011:138) bahwa anak yang pada usia 2,5 tahun telah bersikap ramah dan aktif secara sosial akan terus bersikap seperti itu sampai usia 7,5 tahun. Hal ini disimpulkan bahwa perilaku sosial pada usia 7,5 tahun diprediksi sebagai hasil kontribusi perilaku sosial pada usia 2,5 tahun.

Dalam hal ini maka sangat perlu adanya pembelajaran yang dapat mengembangkan perilaku sosial yaitu bersikap kooperatif/ bekerjasama dengan teman melalui permainan. Permainan tradisional gobak sodor diperkirakan dapat mengembangkan sikap kooperatif dengan teman. Permainan tradisional gobak sodor ini cukup menantang untuk dilakukan anak tapi sangat menyenangkan. Permainan tradisional gobak sodor memiliki kelebihan dan kekurangan.

Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pertumbuhan selalu dikaitkan dengan perkembangan sehingga ada istilah tumbuh kembang, walaupun artinya sangat berbeda. Pertumbuhan adalah ukuran dan bentuk tubuh atau anggota tubuh yang bertambah, misalnya berat badan , tinggi badan, lingkaran kepala, lingkaran lengan, tumbuh gigi susu, dan perubahan

tubuh yang lainnya. Perkembangan adalah perubahan mental yang berlangsung secara bertahap dalam waktu tertentu, dari kemampuan yang sederhana menjadi kemampuan yang lebih sulit, misalnya kecerdasan sikap dan tingkah laku. 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 fisik karena perkembangan ini berpengaruh terhadap aspek perkembangan yang lain. Salah satu perkembangan motorik kasar anak adalah perkembangan kecerdasan kinestetik anak.

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 perkembangan 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.

Menurut Jasmine (2012:25) “Orang yang memiliki kecerdasan jenis ini memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka. Mereka tak suka diam dan ingin bergerak terus-menerus, kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Guru dapat memfasilitasi anak yang memiliki kecerdasan ini dengan memberikan pembelajaran meniti papan titian, senam irama, merayap atau berlari jarak pendek. Karena pada dasarnya mereka sangat baik dalam keterampilan jasmaninya baik dengan menggunakan otot kecil maupun otot besar, dan menyukai aktifitas fisik dan berbagai jenis olahraga, mereka tak suka diam dan ingin bergerak terus, mengerjakan sesuatu dengan tangan atau kakinya, dan berusaha menyentuh orang yang diajak bicara.

Kecerdasan kinestetik jasmani juga memungkinkan individu membangun hubungan penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi obyek dan menciptakan gerak (Agustin M., 2011 : 80).

Berdasarkan tahapan yang dijabarkan di atas, seharusnya muatan pendidikan yang diterima oleh peserta didik di bangku taman kanak-kanak lebih mengarah pada pembentukan nilai-nilai karakter, utamanya karakter yang jauh dari nilai kompetitif. Baca, tulis dan hitung bukanlah beban belajar yang senyatanya pantas diberikan kepada peserta didik pada tahapan kognisi preoperasional karena konsepsi seperti ini masih belum dapat dimengerti secara gamblang oleh peserta didik. Aplikasi yang salah kaprah selama ini tentu saja menjadikan taman kanak-kanak sebagai tempat bermain yang menjemukan karena sudah keliru membebani peserta didik dengan pekerjaan rumah (PR) menulis, berhitung dan membaca. Semenyenangkan apapun proses belajar membaca, menulis dan berhitung itu dibuat, tetap saja merupakan sebuah beban belajar yang tak berterima dengan tahapan kognisi peserta didik di usia di bawah tujuh tahun.

Namun pada kenyataannya kegiatan pembelajaran di TK Chairul Athfal dalam pemberian materi untuk mengasah kecerdasan kinestetik masih begitu jarang di terapkan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dalam penyampaiannya. Guru hanya mengajarkan yang ada hubungannya dengan kecerdasan lain yang sifatnya akademik. Sehingga anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru, juga anak cepat merasa bosan. Pada saat anak di ajak berolahraga dalam hal ini yang berhubungan dengan kinestetik, ada sebagian anak yang hanya diam saja dan tidak ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan selama ini, taman kanak-kanak direduksi menjadi sangat monoton, berulang dan cenderung tidak kreatif.

Proses bermain hanya diisi dengan lagu-lagu yang sama atau menggunakan alat permainan dengan jadwal waktu yang dijaga begitu ketat. Permainan tradisional tidak berusaha dibangkitkan untuk dikaji nilai-nilai positifnya agar dapat diaplikasikan pada anak didik. Tidak banyak guru TK yang berusaha mengkreasikan permainan tradisional yang ada agar berterima untuk membentuk nilai karakter baik pada peserta didik. Kondisi dan fenomena ini yang kemudian membuat penulis tertarik untuk mengangkat tema dan penelitian terkait permainan tradisional yang kemudian dikaji dan dikreasi ulang untuk memantapkan nilai tertentu agar bisa diaplikasikan pada peserta didik khususnya pada anak tahap kognisi preoperasional.

Hasil observasi yang dilakukan pada bulan Januari 2019 di Kelompok B Tk Chairul Athfal Belawan Kota Medan, yng terdiri dari 15 perempuan dan 15 laki-laki ditemukan permasalahan dalam permainan, sebagai berikut:

Tabel 1.1

Hasil Observasi awal permainan gabak sodor dalam meningkatkan Kerjasama

No.	Indikator Kerja Sama	Persentase(%)	Perkembangan Anak
1	Saling membantu	43,3%	Belum Berkembang
2	Tolong menolong	43,3%	Belum Berkembang
3	Gotong royong	43,3%	Belum Berkembang
4	Berpartisipasi	3,3%	Mulai Berkembang
5	Pembagian tugas	70%	Belum Berkembang
6	Pembagian peran	70%	Belum Berkembang

Tabel 1.2

Hasil Observasi awal Kecerdasan Kinestetik Anak.

No.	Indikator Kecerdasan Kinestetik	Persentase (%)	Perkembangan Anak
1	Menekuni Kegiatan Fisik	43%	Belum Berkembang
2	Ketangkasan tubuh	63%	Mulai Berkembang
3	Kemampuan untuk menggunakan keseluruhan tubuh	23%	Mulai Berkembang

No.	Indikator Kecerdasan Kinestetik	Persentase (%)	Perkembangan Anak
4	Kemampuan untuk menggunakan seluruh bahagian tubuh seperti, tangan, jari-jari, lengan dan berbagai kegiatan fisik	23%	Belum Berkembang
5	Menghasilkan gerakan yang sempurna	23%	Mulai Berkembang
6	Terampil menggunakan anggota tubuh untuk melakukan gerakan berlari, menari,	63%	Belum Berkembang

Data pada tabel 1.1 dan 1.2, terbukti bahwa perkembangan kecerdasan kinestetik anak masih belum berkembang. Hal ini dikarenakan guru tidak membiarkan anak untuk bebas bekerjasama dan hanya monoton dalam memberikan pembelajaran.

Kerjasama merupakan suatu aktivitas dalam kelompok kecil dimana terdapat kegiatan saling berbagi dan bekerja secara kolaboratif untuk menyelesaikan sesuatu Asma, (2006:11). Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dijelaskan maka dapat dipersepsikan bahwa aktivitas kerjasama akan terjadi apabila ada dua orang atau lebih dalam suatu aktivitas dan melakukan kegiatan secara bersama-sama untuk menyelesaikan sesuatu.

Aktivitas tersebut apabila dilakukan hanya oleh satu orang maka tidak dapat dikatakan kerjasama, begitu pula sebaliknya. Adanya satu tujuan di dalamnya juga menentukan layak tidaknya aktivitas tersebut dikatakan kerjasama. Untuk mengembangkan kemampuan sosial terhadap sikap kerjasama anak dapat dilakukan melalui bermain.

Bermain dengan permainannya yang membutuhkan lebih dari dua anak dalam satu tim, salah satunya adalah permainan tradisional gobak sodor. Permainan lawan atau menghindar dari kejaran lawan. Permainan gobak sodor terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari empat orang sampai tujuh orang, kelompok yang menang sebagai mentas dan kelompok yang kalah sebagai dadi. Dalam permainan gobak sodor banyak nilai-nilai yang terkandung didalamnya (kerjasama, sportivitas, keberanian, toleransi, percaya diri dan sebagainya). Bagi anak-anak kegiatan bermain selalu menyenangkan. Melalui kegiatan bermain ini, anak dapat mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Dea Agusmastina di jurnal Simki-Pedagogia Vol. 01 No. 02 tahun 2017 membuktikan bahwa terdapat pengaruh permainan gobak sodor dan kerjasama terhadap hasil tes siswa, yaitu hasil test yang diperoleh sebelum dan sesudah mengalami peningkatan 54%. Begitu pula dengan penelitian dari Fahmi Hidayat (2016) dengan judul pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kerjasama Siswa, membuktikan bahwa analisis data diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya dapat disimpulkan bahwa permainan gobak sodor berpengaruh terhadap kerjasama siswa.

Secara filosofis hal ini selaras dengan tahapan kognisi yang diutarakan oleh Jean Piaget (2010: 33) yang menyatakan bahwa pada usia anak di bawah 7 atau 8 tahun kognisi anak berada pada tahap preoperasional dimana pembentukan pengetahuan anak didapat secara intuitif. Lebih jauh pada tahapan ini anak belajar untuk menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata

dimana pemikiran anak masih egosentris. Pada tahap usia ini anak hanya mampu mengklasifikasi objek dengan satu ciri tunggal, seperti mengumpulkan semua benda yang berwarna merah walaupun bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan seluruh benda yang berbentuk bulat dengan warna yang beragam. Konsepsi-konsepsi sulit tidak dibutuhkan untuk proses pendidikan di usia ini.

Berdasarkan hasil penelitian dan masalah serta teori yang telah dijabarkan, maka permainan gobak sodor merupakan permainan tradisional ini yang menitik-beratkan pada kerjasama tim untuk bisa memainkannya secara benar. Permainan yang dimainkan di sebuah lapangan luas dengan empat sampai tujuh orang anak bermain dalam satu kelompok melawan kelompok anak lainnya, Permainan ini juga menuntut kelincahan dari para pemainnya sehingga pastinya setiap anak akan bergerak aktif secara riang dan gembira. Walaupun secara tradisi permainan gobak sodor adalah simulasi saling-mengalahkan (kompetisi), namun dengan proses kreasi yang berbeda diharapkan dapat mereduksi nilai kompetisinya dan lebih meningkatkan nilai-nilai kerjasama dalam satu tim untuk mencapai tujuan permainan. Selain daripada itu, mengangkat kembali permainan gobak sodor juga akan memunculkan permainan ini kembali dalam ingatan komunal peserta didik sehingga permainan tradisi ini tidak mudah dilupakan begitu saja walaupun dengan kehadiran kecanggihan teknologi yang memudahkan dan begitu memanjakan penggunaannya. Dari penjabaran tersebut, maka penulis merasa sangat tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu

“Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Perkembangan Kinestetik Dan Kerjasama Anak Usia Dini di TK Chairul Athfal Belawan”

1.2 . Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang dan judul studi, maka dapat disusun identifikasi masalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya ketertarikan Anak Usia Dini terhadap Permainan Tradisional Gobak Sodor.
- b. Kerja sama terhadap teman bermain anak usia dini dalam permainan Gobak Sodor belum kelihatan
- c. Perkembangan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini belum berkembang dengan baik

1.3 . Rumusan Masalah

Menimbang identifikasi masalah di atas, maka peneliti merasa perlu untuk menetapkan batasan masalah, yakni:

- a. Apakah ada pengaruh permainan Gobak Sodor terhadap perkembangan Kinestetik Anak di Tk Chairul Athfal Belawan?
- b. Apakah ada pengaruh Kerjasama Terhadap Perkembangan Kinestetik Anak di Tk Chairul Athfal Belawan?
- c. Adakah pengaruh Permainan Gobak Sodor dan Kerjasama terhadap Perkembangan Kinestetik anak di TK Chairul Athfal Belawan?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya penelitian ini antara lain:

- a. Untuk mengetahui pengaruh permainan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Kinestetis anak di Tk Chairul Athfal Belawan
- b. Untuk mengetahui pengaruh Kerjasama Anak terhadap perkembangan kinestetik anak di Tk Chairul Athfal Belawan
- c. Untuk mengetahui adakah pengaruh Metode Permainan Gobak Sodor dan Kerjasama terhadap Perkembangan Kinestetik Anak di Tk Chairul Athfal Belawan

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritik

Adapun manfaat teoritis dari penelitian kali ini adalah untuk memberikan kontribusi kajian khususnya yang menyangkut pada permainan gobak sodor, Kerja Sama dan Kecerdasan Kinestetik Anak di TK Chairul Athfal Belawan. Selain itu penelitian ini juga bisa menjadi landasan bagi peneliti lain untuk melakukan kajian serupa.

1.5.2. Manfaat Praktik

Adapun dari penelitian ini diharapkan dapat diambil manfaat berupa :

- a. Bagi Penulis.

Manfaat yang akan didapat penulis adalah mengetahui langkah-langkah mengembangkan media pembelajaran Permainan Gobak Sodor untuk meningkatkan kerja sama dan perkembangan kinestetik anak melalui proses pendeskripsian dan pengujian kualitas produk yang

dikembangkan yang terukur dalam meningkatkan variabel kerja sama dan perkembangan kinestetik secara positif dan signifikan pada peserta didik.

b. Bagi Guru.

Sebagai bahan dan rujukan permainan tradisional kreatif yang bisa ditiru dan diaplikasi untuk mendorong tumbuh dan kembangnya nilai kerjasama antar peserta didik dan peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik.

c. Bagi TK Chairul Athfal Belawan.

Dapat memperoleh contoh produk pembelajaran yang teruji keandalannya dan dapat digunakan serta dikembangkan untuk mendapatkan nilai-nilai positif dalam kegiatan bermain yang menyenangkan di TK tersebut.

d. Bagi pihak lainnya.

Sebagai bahan rujukan, referensi dan sumber informasi bagi para pihak yang berkepentingan untuk melakukan penelitian serupa dan atau melakukan penelitian pengembangan atas dasar variabel yang sama.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1 Kerjasama

2.1.1.1 Pengertian Kerjasama

Pada era modern dewasa ini, manusia melakukan interaksi aktif satu dengan lainnya dan tak pernah lepas dari proses kerjasama. Kerjasama merupakan perbuatan yang saling membantu dan kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan suatu perbuatan (Poerwadarminta, 2007:578). Bentuk kerjasama dapat kita jumpai dari beragam jenis pekerjaan dan tingkat usia. Sejak masa anak-anak kebiasaan kerjasama perlu diajarkan oleh masing-masing keluarga dan institusi pendidikan anak usia dini sehingga kelak di usia dewasa kerjasama akan semakin berkembang dengan melibatkan lebih banyak orang untuk mencapai tujuan yang jauh lebih kompleks.

Kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang berkaitan erat dengan tujuan anggota lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga setiap individu dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan (Santoso, 2004:22). Dalam kondisi ini seorang guru dianggap sangat penting untuk bisa menjadi katalisator terciptanya sikap kerjasama dan gotong-royong pada para peserta didiknya. Kerjasama dapat diterapkan dimulai dari kelompok kecil anak yang berpartisipasi dalam permainan dan diawasi oleh guru. Pembelajaran ini tentunya melibatkan baik guru dan anak untuk mencapai tujuan tercapainya indikator dari permainan yang dimaksud. Kerjasama atau kooperatif adalah gejala saling mendekati untuk mengurus

kepentingan bersama dan tujuan yang sama. Kerjasama dan pertentangan merupakan dua sifat yang dapat dijumpai dalam seluruh proses sosial/masyarakat, diantara seseorang dengan orang lain, kelompok dengan kelompok, dan kelompok dengan seseorang (Saputra dkk, 2005: 39).

Hubungan kerjasama bermakna bagi diri/kelompok sosial sendiri maupun bagi orang atau kelompok yang diajak kerjasama. Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan motivasi, sikap dan lainnya yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang atau kelompok lain. Insan/kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain. Hubungan dengan pihak lain yang dilaksanakan dalam suatu hubungan yang bermakna adalah hubungan kerjasama.

Menurut Johnson, dkk (dalam Saputra 2005: 50) bahwa pembelajaran kerjasama dapat didefinisikan sebagai sistem kerja atau belajar kelompok yang terstruktur termasuk di dalam struktur adalah lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tentang pengertian kerjasama, maka dapat dikemukakan bahwa kerjasama adalah interaksi antara dua orang atau lebih dalam melakukan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.1.2 Indikator Kerjasama

David dalam Tedjasaputra (2001:54) mengklasifikasikan empat elemen dasar dalam kerja sama, yaitu: adanya saling ketergantungan yang saling menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama, adanya interaksi langsung diantara anak dalam satu kelompok, masing-masing anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan, penggunaan kemampuan interpersonal dan kelompok kecil secara tepat, yang dimiliki oleh setiap anak.

Senada dengan David, Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 40-42) menyatakan bahwa pencapaian kerja sama menuntut beberapa syarat yang harus dipenuhi oleh anggota, yaitu: adanya kepentingan yang sama, didasari oleh prinsip keadilan, dilandasi oleh sikap saling pengertian, adanya tujuan yang sama, saling membantu, saling melayani, tanggung jawab, saling menghargai, dan kompromi.

Dari dua definisi diatas dapat dikemukakan bahwa indikator kerja sama ialah adanya saling ketergantungan, adanya interaksi, tanggung jawab, dan kepentingan yang sama, yang mana kesemuanya itu dilandasi oleh sikap saling pengertian, saling membantu, saling menghargai, dan kompromi.

2.1.1.3 Ciri-ciri Kerjasama

Dalam perkembangan sosial salah satu aspek yang dikembangkan adalah kerjasama. Kerjasama merupakan salah satu fitrah manusia sebagai makhluk sosial. Semakin modern seseorang maka ia akan semakin banyak bekerja sama dengan orang lain, bahkan seakan tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu

tentunya dengan perangkat yang modern pula. Adapun aspek-aspek dalam kerjasama adalah:

- a. Membiasakan anak bergaul/berteman dengan teman sebaya dalam melakukan tugas.
- b. Membiasakan anak untuk menghargai pendapat atau kemampuan orang lain.
- c. Menyadari bahwa kerjasama atau tolong menolong itu sangat penting dan menyenangkan.
- d. Mengembangkan rasa empati pada diri anak.

Pada usia sekolah interaksi dengan teman pada usia sekolah menjadi lebih kompleks, lebih selektif, dan secara subjektif lebih menonjol (Erwin dalam Durkin, 1995). Masuknya anak ke sekolah membuat anak menghabiskan lebih banyak waktunya dengan teman. Kelompok teman sebaya menjadi ciri penting dalam kehidupan sosial.

Pada masa ini, anak diperkirakan akan memilih teman dengan usia yang relative sama. Mulai usia tujuh tahun, mereka juga akan memilih teman dengan jenis kelamin yang serupa. Pada usia ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri-sendiri (egosentris) kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau sosiosentris (mau memperhatikan kepentingan orang lain).

Anak dapat berminat terhadap kegiatan-kegiatan teman sebayanya, dan bertambah kuat keinginannya untuk diterima menjadi anggota kelompok (geng), dia merasa tidak senang apabila tidak diterima dalam kelompoknya. Berkat

perkembangan sosial, anak dapat menyesuaikan dirinya dengan kelompok teman sebaya maupun dengan lingkungan masyarakat sekitarnya.

Dalam proses belajar di sekolah, kematangan perkembangan sosial ini dapat dimanfaatkan atau dimaknai dengan memberikan tugas-tugas kelompok, baik yang membutuhkan tenaga fisik (seperti, membersihkan kelas dan halaman sekolah), maupun tugas yang membutuhkan pikiran (seperti merencanakan kegiatan camping).

Perkembangan sosial berfungsi untuk membantu anak memahami alasan tentang diterapkannya aturan, seperti keharusan memelihara ketertiban di dalam kelas, dan larangan masuk atau keluar kelas saling mendahului, membantu anak memahami dan membiasakan mereka untuk memelihara persahabatan, kerjasama, saling membantu dan saling menghargai/menghormati, dan memberikan informasi tentang adanya keberagaman budaya, suku dan agama di masyarakat, atau di kalangan anak sendiri, dan perlunya saling menghormati di antara mereka.

Belajar bekerja sama mempersiapkan siswa untuk masa depannya di masyarakat yaitu memacu siswa untuk belajar secara aktif ketika ia bekerja sama dan bukan hanya pasif. Hal ini memotivasi siswa untuk mencapai prestasi akademik yang lebih baik, menghormati perbedaan yang ada dan kemajuan dalam kemampuan sosial. Kesemuanya itu akan membangun kemampuan kerja sama seperti komunikasi, interaksi, rencana kerja sama, berbagi ide, pengambilan keputusan, mendengarkan, bersedia untuk berubah, saling tukar ide dan mensintesis ide (Sharan dan Sharan, dalam Suyanto 2005: 154).

Belajar bekerja sama juga merupakan sebuah metode yang dapat meningkatkan prestasi akademik yang implementasinya tidak membutuhkan biaya mahal (Lyman dan Foyle, dalam Suyanto 2005: 154). Yudha M. Saputra, dkk (2005: 53) juga mengatakan manfaat pembelajaran kerjasama adalah:

“ Mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik karena melalui kerjasama anak memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan anak yang lain, mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana caranya mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik guru, teman, bahan pelajaran ataupun sumber belajar yang lain, meningkatkan kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain dalam sebuah tim, membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi, dan membiasakan anak untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya”.

Selain itu Manfaat yang dapat dihasilkan melalui pembelajaran kerjasama adalah anak akan bertambah sikap tanggung jawabnya terhadap dirinya sendiri maupun anggota kelompoknya, anak akan bangkit sikap solidaritasnya dengan membantu teman yang memerlukan bantuannya, anak akan merasakan perlunya kehadiran teman dalam menjalani hidupnya, anak dapat mewujudkan sikap kerjasama dalam kelompok dan merefleksikannya dalam kehidupan, dan anak mampu bersikap jujur dengan mengatakan apa adanya kepada teman dalam kelompoknya (Saputra, dkk 2005: 51).

Dari pendapat diatas dapat dikemukakan bahwa manfaat kerjasama anak usia dini yaitu untuk memupuk rasa percaya diri anak dalam berkelompok bermain bersama teman-teman sebayanya maupun dalam lingkungan sosialnya, karena anak yang mempunyai kemampuan kerjasama tinggi akan mudah menyesuaikan diri dengan baik terhadap lingkungan, terhadap keluarga, sekolah, dan teman-temannya, anak dapat belajar memahami nilai memberi dan menerima sejak dini,

anak juga akan belajar menghargai pemberian orang lain sekalipun ia tidak menyukainya, menerima kebaikan dan perhatian teman-temannya. Dengan kemampuan kerjasama yang baik anak dapat menikmati masa kecilnya. Ia pun akan tumbuh menjadi orang dewasa yang mempunyai kemampuan adaptasi yang baik, dan kehidupannya akan lebih bahagia.

Menurut Yudha (2005: 54) tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu :

- a. Untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai ketrampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang.
- b. Membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
- c. Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta anak Taman Kanak-kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari guru begitu saja tetapi siswa menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif.
- d. Dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara guru dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama

Berdasarkan dua pendapat para ahli mengenai tujuan kerjasama dapat ketahui bahwa kemampuan kerjasama bertujuan mengembangkan kreativitas anak dalam berkelompok atau bermain bersama teman-temannya karena jika anak tidak

memiliki kemampuan kerjasama anak belum dapat membedakan antara kondisi dirinya dengan kondisi orang lain atau anak lain di luar dirinya.

Dari uraian diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tujuan kemampuan kerjasama yaitu untuk mengajak anak agar dapat saling tolong menolong, untuk menciptakan mental anak didik yang penuh rasa percaya diri agar dapat dengan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, serta dapat meningkatkan sosialisasi anak terhadap lingkungan.

Kerjasama akan terbentuk apabila semua orang memiliki tujuan serupa tentang hal yang ingin dicapai. Menetapkan tujuan yang sama untuk semua orang tidak selalu mudah, karena hamper setiap orang terikat dalam suatu kelompok didasari oleh kepentingan sendiri yang ingin dicapai oleh keberhasilan kelompok . Tujuan harus dapat mengantisipasi kepentingan individual yang tergabung dalam kelompok sosial (Yudha,2005: 41).

Pembelajaran kerjasama dianggap sebagai suatu metode alternative yang mampu memberikan dampak positif bagi perkembangan siswa, baik dari aspek intelektual maupun emosional, kaitannya dengan hubungan sosial siswa. Menurut Slawin (dalam Yudha, 2005: 49) hakikat pembelajaran kerjasama adalah berkembangnya sikap kerjasama antara anak yang satu dengan anak lainnya.

Selain itu menurut Tedjasaputra (2001: 23) cooperative play atau bermain

bersama ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.1.4 Bentuk-bentuk Kerjasama Anak

Menurut Saputra (2005:42), jenis kerjasama dibedakan menjadi dua, yaitu ditinjau dari kedudukan atau status pelaku dan dari proses kerjanya.

Adapun kerjasama ditinjau dari kedudukan atau status pelakunya adalah:

a. **Kerjasama Setara**

Bentuk kerjasama yang terjadi antar orang yang mempunyai kedudukan yang sama, anak dengan anak.

b. **Kerjasama Tak Setara**

Bentuk kerjasama yang terjadi antar orang yang berbeda posisi, namun kedua belah pihak saling membutuhkan untuk kepentingan masing-masing.

Adapun kerjasama ditinjau dari proses kerjanya dapat dibedakan atas:

a. **Kerjasama Berkawan**

Kerjasama berkawan dilakukan dengan berkumpul bersama-sama untuk menambah kesenangan dalam rangka melaksanakan tugas yang menjadi tanggung jawab mereka.

b. **Kerjasama Suplemerter**

Kerjasama dilakukan untuk mencapai tujuan yang sama, namun tidak dapat dilakukan sendiri. Kerjasama dilakukan secara langsung, setiap anggota harus berkumpul untuk melaksanakan kegiatan tersebut secara bersama-sama.

c. Kerjasama Berbeda

Kerjasama yang dilakukan melalui pembagian tugas secara teratur, kegiatan terbagi-bagi tidak sama bagi setiap orang, dan jika kegiatan lebih kompleks lagi diperlukan keahlian atau spesialisasi.

Bentuk kerjasama dalam penelitian ini adalah kerjasama setara dengan proses kerjasama berkawan. Kerjasama setara yang dilakukan oleh anak dengan anak lainnya dalam satu kelompok kecil. Proses kerjasama berkawan antara teman sebaya dengan cara berkumpul untuk menambah kesenangan dalam rangka melaksanakan tugas kelompoknya.

2.1.1.5 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kerjasama Anak

Kemampuan sosial termasuk kemampuan kerjasama dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu faktor lingkungan keluarga dan faktor dari luar rumah atau luar keluarga. Namun ada faktor lain yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak yaitu faktor pengalaman awal yang diterima anak (Rachmawati, 2004:4.15).

Adapun Faktor-faktor tersebut adalah:

2.1.1.5.1 Faktor Intern

Diantara faktor-faktor yang terkait dengan keluarga yang berpengaruh terhadap kemampuan sosial salah satunya kemampuan kerjasama adalah hal-hal sebagai berikut:

a. Status sosial ekonomi keluarga

Apabila perekonomian keluarga cukup anak mempunyai peluang untuk mengembangkan bermacam-macam kecakapan yang mungkin tidak akan didapat jika keadaan ekonomi keluarga tidak memadai. Misalkan membentuk club olahraga, mengikuti bimbingan seni, ataupun bergabung dalam kelompok sosial tertentu yang membutuhkan biaya. Hal ini bukan satu-satunya faktor yang mempengaruhi kemampuan kerjasama anak. Kemampuan kerjasama anak tergantung pada bagaimana anak dan orang tua menyikapi keadaan ekonomi keluarga. Dengan status ekonomi yang memadai ataupun dengan status ekonomi menengah kebawah apakah mereka dapat bersikap bijaksana atau tidak.

b. Keutuhan keluarga

Keluarga yang lengkap memberikan kesempatan yang lebih kepada anak untuk dapat menjalin kerjasama dalam kehidupan sehari-hari, berinteraksi dengan teman-temannya. Sedangkan keluarga yang *broken home* akan berpengaruh terhadap kemampuannya dalam berinteraksi dengan teman-temannya karena mungkin anak merasa malu dan kurang percaya diri..

c. Sikap dan kebiasaan orang tua

Tingkah laku orang tua sebagai pemimpin kelompok dalam keluarga berpengaruh terhadap kemampuan interaksi anak. Orang tua yang otoriter akan membuat anak sulit untuk berkembang dan menjalin hubungan dengan lingkungan sosial diluar. Menjadikan anak bersikap penakut, mudah menyerah, berperilaku pasif dan tidak memiliki inisiatif. Sikap tersebut menjadikan anak sulit untuk diterima dalam kelompok. Sehingga kemampuan kerjasama anak terhambat

2.1.1.5.2 Faktor Ekstern

Pengalaman anak yang didapatkan dari lingkungan luar rumah melengkapi pengalaman dari dalam rumah. Lingkungan luar rumah anak diantaranya adalah lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah.

a. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat mempunyai peranan penting dalam pembentukan pribadi anak. Lingkungan masyarakat yang baik akan memunculkan perilaku yang baik pula sedangkan lingkungan yang kurang baik tentu dapat membawa hal buruk terhadap perkembangan kemampuan anak. Anak meniru perilaku yang ditunjukkan oleh orang disekitarnya atau biasa disebut dengan imitasi, sehingga anak akan menunjukkan sikap atau perilaku yang dapat diterima dalam masyarakat tempat tinggalnya.

b. Lingkungan Sekolah

Sekolah adalah sebuah lembaga yang dirancang untuk pengajaran siswa (murid) dibawah pengawasan guru. Guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pendidikan dengan sasaran peserta didik melalui interaksi edukatif. Interaksi edukatif adalah komunikasi timbal balik antara peserta didik

dengan pendidik yang terarah kepada tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan dapat dicapai secara maksimal jika guru dapat menyampaikan dengan baik.

Dalam sebuah pembelajaran dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran sesuai dengan pedoman pembelajaran TK Depdiknas (2006:13) diantaranya adalah metode tanya jawab, metode bermain peran, metode bercerita, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode karya wisata dan metode proyek.

2.1.1.6. Upaya Menumbuhkan Kemampuan Kerja Sama

Untuk mengembangkan kemampuan kerja sama dalam diri anak, guru di sekolah dapat menggunakan beberapa cara atau langkah-langkah untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama anak. Langkah-langkah untuk menumbuhkan kemampuan kerja sama menurut Tadkiroatun Musfiroh, dkk.(2007: 20-22) adalah sebagai berikut:

a. Mengenalkan permainan yang bersifat kerja sama

Guru dapat menentukan permainan yang bersifat kerja sama yang melibatkan 4-10 anak. Misalnya sepak bola, menyusun balok, bakiak, estafet, dan menyusun *puzzle* angka. Kegiatan bisa dikompetisikan, yang paling cepat menyelesaikan permainan adalah kelompok pemenang. Dalam menyelesaikan tugas, tiap-tiap anak dalam masing-masing kelompok harus berinteraksi dan bekerja sama, hal ini juga akan mengurangi egosentrisme anak.

b. Mengenalkan kasih sayang

Melalui kejadian didalam kelas, guru bisa mengajarkan sikap kasih sayang ini, misalnya ketika pada suatu hari ada anak yang tidak masuk kelas, guru menanyakan pada anak kenapa anak tersebut tidak berangkat? Jika ada yang mengetahui sakit, maka ajak anak untuk berdoa bersama untuk kesembuhannya. Lalu setelah pulang sekolah, bisa mengajak anak untuk menengoknya sekedar menanyakan keadaan.

c. Mengenalkan sikap gotong royong

Guru dapat mengenalkan sikap gotong royong ini salah satunya dengan cara kerja bakti di sekolah. Beberapa tugas seperti menapu ruangan, mengelap kaca, membuang sampah dan merapikan mainan dibagikan kepada anak. Setelah kegiatan kerja bakti selesai, guru mengapresiasi hasil kerja anak dengan pujian pada semua anak karena sudah menyelesaikan tugasnya masing-masing baik. Penguatan positif ini akan mendorong anak mau mengulangi perbuatan baiknya tersebut.

d. Mengajarkan anak untuk berbagi

Biasanya anak suka berebut apa saja baik di dalam maupun di luar kelas, terutama mainan. Guru bisa mengajarkan anak untuk berbagi melalui pesan, misalnya sebelum kegiatan bermain dimulai, guru dan anak membuat kesepakatan bahwa mereka boleh bermain asal tidak berebut dan mau berbagi.

e. Mendorong anak untuk membantu

Dalam mengajarkan anak untuk dapat membantu orang lain, bisa melalui kegiatan rutin di kelas. Misalnya kegiatan bermain balok, guru mengajak anak untuk membantu mengambil dan mengembalikan balok pada tempatnya.

f. Mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain

Guru dapat mengenalkan dan mengembangkan rasa kasih sayang melalui sejumlah peristiwa dikelas. Misalnya ketika ada anak yang jatuh, guru langsung mencontohkan untuk menolong.

Dari definisi diatas dapat dikemukakan bahwa dalam menumbuhkan kemampuan kerja sama dalam diri anak, dapat dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu mengenalkan permainan kelompok, mengenalkan kasih sayang, mengenalkan sikap gotong royong, mengajarkan anak untuk berbagi, mendorong anak untuk membantu, dan mengajarkan kesungguhan hati dalam membantu orang lain.

Yudha M. Saputra dan Rudyanto (2005: 43-44) menyatakan empat langkah tahap kerja sama yakni:

- a. Bekerja sendiri, seseorang memerlukan waktu dan proses belajar mengenal dirinya sendiri meliputi siapa dia, apa potensi yang dimiliki, apa yang mampu dilakukan, dan bagaimana kecepatan melakukan sesuatu. Dengan memahami dirinya sendiri, akan membantu penentuan dengan siapa dapat bekerja sama, di bidang apa, berapa lama, dan dalam kondisi yang seperti apa.

- b. Mengamati dan mengenal lingkungan, dengan mengenal lingkungan dimana kegiatan kerja sama akan terjadi dapat membantu seseorang dalam menentukan sikap untuk terlibat atau tidak terlibat dengan mengacu pada pemahaman potensi diri.
- c. Merasa tertarik dan mengadakan penyesuaian diri, tahap ini merupakan hasil analisis dari dua tahap sebelumnya, ketertarikan seseorang untuk terlibat pada suatu kerja sama perlu disertai dengan upaya penyesuaian yang sangat dibutuhkan karena didalam kelompok kerja sama terdiri dari orang yang heterogen dalam segala hal.
- d. Terbuka untuk memberi dan menerima, orang yang terlibat pada kerja sama harus mau dan mampu untuk saling memberi dan menerima. Sifat egosentris harus dikikis atau paling tidak dikurangi sehingga proses keterbukaan dapat berlangsung.

Dari definisi di atas dapat dikemukakan bahwa kerja sama adalah interaksi antara dua orang atau lebih dalam melakukan suatu kegiatan yang saling ketergantungan, adanya tanggung jawab, untuk mencapai kepentingan bersama yang dilandasi oleh sikap saling pengertian, saling membantu dan kompromi.

2.2. Kecerdasan Kinestetik pada Anak Usia Dini

2.1.2.1 Pengertian Kecerdasan Kinestetis

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga 8 tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani,

rohani (moral dan spiritual), motorik, daya pikir, emosional dan sosial yang tepat dan benar agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal termasuk kecerdasan kinestetik. Cerdas kinestetik berarti belajar serta berfikir dengan tubuh. Kecerdasan ditunjukkan dengan ketangkasan tubuh, memahami perintah otak.

Dengan ungkapan Gardner (2013:21-22) yang begitu fenomenal mengenai kecerdasan kinestetik, barang siapa yang memiliki kemampuan untuk menggunakan keseluruhan tubuh mereka, atau paling tidak sebagian dari tubuh untuk memecahkan masalah adalah merupakan pengembangan dari kecerdasan kinestetik. Lebih lengkap Gardner (2013:25) mengungkapkan kecerdasan kinestetik adalah: “Kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh Anda atau bagian Anda, tangan Anda, jari Anda, dan lengan Anda, untuk menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau memakai semacam produksi. Contoh yang paling jelas adalah orang-orang dalam atletik atau seni pertunjukan, terutama menari atau berakting.”

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik itu merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian badan secara fisik seperti menggunakan tangan, jari-jari, lengan dan berbagai kegiatan fisik lainnya dalam memecahkan masalah, membuat sesuatu, atau dalam menghasilkan berbagai macam produk. Menurut Suyadi (2014:15) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang untuk menggabungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Artinya kecerdasan kinestetik merupakan koordinasi yang baik antara urat saraf (pikiran) dengan tubuh lainnya.

Armstrong menjelaskan kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni atau hasta karya (2013:59). Komponen inti dari kecerdasan kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsang (proprioceptive) dan hal yang berkaitan dengan sentuhan (tactile dan haptic). Berdasarkan uraian teori yang telah dikemukakan diatas dapat dikemukakan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan anggota tubuh dalam memecahkan masalah untuk mengekspresikan ide, gagasan yang ditunjukkan melalui praktek, sehingga tujuan dapat tercapai seperti berlari, menari, melompat dan sebagainya.

Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang baik dengan sendirinya juga akan memiliki kekuatan (strength) yang relatif lebih baik dibandingkan dengan mereka yang kecerdasan kinestetiknya kurang. Berdasarkan teori perkembangan bahwa kinestetik merupakan suatu kemampuan yang melibatkan perasaan berupa pemberian kesadaran atas posisi gerak dengan pengontrolan yang dilakukan oleh otak. Kecerdasan kinestetik berhubungan dengan gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otak berupa pengetahuan tentang pengaturan gerak tubuh (Gardner, 2013:210).

Hurlock juga mengatakan bahwa masa kecil merupakan masa yang ideal untuk mempelajari atau melatih kecerdasan kinestetik anak (2011:156). Ada

beberapa alasan yang dikemukakan mengapa hal tersebut bisa terjadi, (1) tubuh anak semakin kuat dan seimbang sehingga anak dengan mudah dapat menerima kegiatan fisik motorik, (2) anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan pengetahuan yang baru anak dapatkan, (3) anak lebih berani mencoba, sehingga anak mempunyai motivasi yang sangat besar, (4) jika orang dewasa merasa bosan melakukan pengulangan, berbeda dengan anak-anak, mereka lebih senang mengulang gerakan kembali sehingga fisik anak semakin lama semakin terlatih, (5) anak memiliki tanggung jawab yang lebih kecil dari orang dewasa, sehingga melakukan suatu hal pengulangan tidak memberikan tekanan lain bagi anak.

Secara umum dapat dikemukakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan anggota tubuh atau bagian tubuh lainnya bahkan hingga ke tingkat yang paling kecil untuk menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau memakai semacam produksi secara sempurna sesuai kegunaan yang berterima umum oleh masyarakat. Adapun indikator terkait definisi tersebut dapat disimpulkan antara lain:

1. koordinasi,
 2. keseimbangan,
 3. keterampilan,
 4. kekuatan,
 5. kelenturan dan
 6. kecepatan maupun kemampuan menerima rangsang (proprioceptive)
- dan hal yang berkaitan dengan sentuhan (tactile dan haptic).

Sebagaimana tujuan daripada Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini adalah mendorong perkembangan peserta didik secara optimal sehingga memberi dasar untuk menjadi manusia Indonesia yang memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Sehingga aspek-aspek dari kecerdasan Kinestetik anak usia dini merupakan Standard Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam K13 diantaranya dalam aspek fisik motorik Kasar, yaitu memiliki kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, dan lincah dan mengikuti aturan.

2.1.2.2 Karakteristik Kecerdasan Kinestetik

Karakteristik kecerdasan kinestetik adalah sebagai berikut: Cenderung suka bergerak, tidak bisa duduk diam berlama dan suka menirukan gerak dan tingkah laku yang menarik perhatiannya.

- a. Cenderung suka bergerak, tidak bisa duduk diam berlama dan suka meniru gerak dan tingkah laku yang menarik perhatiannya
- b. Senang dengan aktivitas yang mengandalkan gerak
- c. Memiliki koordinasi tubuh yang baik, gerakan-gerakan yang seimbang, lues
- d. Cepat dan tangkas dalam menguasai tugas-tugas kerajinan tangan
- e. Menonjol dalam kemampuan olahraga di bandingkan dengan teman sebayanya

- f. Secara artistik memiliki kemampuan menari dan menggerakkan tubuh bagus.
- g. Senang menyentuh barang-barang dan membongkar pasang mainan

Berdasarkan dari ciri-ciri di atas pada dasarnya setiap anak memiliki kecerdasan kinestetik. Namun, pada orang tertentu dengan stimulasi dan faktor pendukung lainnya, kemampuan tersebut bisa begitu menonjol. Anak dengan kecerdasan kinestetik memiliki tipe belajar yang mengandalkan tangan dan tubuh. Mereka merespon sesuatu dengan baik pada komunikasi nonverbal. Kecerdasan kinestetik sangat bergantung pada otot dan gerakan tubuh

2.1.2.3.Indikator Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi obyek dan menciptakan gerakan. Indikator kecerdasan kinestetik dapat diperoleh melalui observasi terhadap:

- a. Anak terlihat aktif, terus bergerak, jarang tampak diam sekalipun sedang tidak enak badan, berjalan-jalan di kelas pada saat mengerjakan tugas di meja, sebentar-bentar keluar terus masuk ke kelas lagi, sebentar-bentar berdiri, berjalan, lalu duduk lagi.
- b. Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya, berani berayun, melompat dengan kuat dan mendarat dengan cepat.

- c. Anak unggul dalam kompetensi aktivitas fisik atau olahraga dilingkungan lembaga PAUD.
- d. Anak pandai menirukan gerakan-gerakan orang lain, membungkuk seperti orangtua, merangkak seperti adek bayi, menirukan gerakan teman yang menangis, menirukan gaya mengajar bu guru di depan kelas.
- e. Anak relative luwes saat berbicara karena menggunakan gerakan tubuh sebagai pendukung, menggerakkan tangan saat berbicara, serta terlihat luwes saat menari (3-6 tahun).
- f. Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebaya, tidak jatuh saat meniti titian, memiliki pijakan kaki yang lebih mantap, menggerakkan tangan seperti terbang tanpa jatuh, dan menikmati kegiatan fisik yang menantang (3-6 tahun).
- g. Anak memiliki ketahanan fisik yang baik, kuat berdiri satu kaki lebih lama, lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik.
- h. Kecenderungan memegang, menyentuh, memanipulasi, bergerak untuk belajar tentang sesuatu serta kesenangannya meniru gerakan orang lain.

Pada anak usia dini (sampai usia 6 tahun) kecerdasan kinestetik terdeteksi melalui indikator berikut.

1. Gerak anak yang tinggi serta kekuatan dan kelincahan tubuh.
2. Kemampuan koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, Kemampuan keluwesan, dan kelenturan gerak lokomotor.

3. Anak terlihat aktif, terus bergerak, jarang tampak diam.
4. Anak relative luwes saat berbicara karena menggunakan gerakan tubuh
5. Anak unggul dalam kompetensi aktivitas fisik atau olahraga dilingkungan lembaga PAUD.

Kemampuan dari kecerdasan kinestetik anak bertumpuh pada kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan yang tinggi untuk menanganai benda. Perkembangan potensi kecerdasan anak usia dini dapat berkembang dengan baik dengan cara memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan gerak (Yaumi, 2013: 17).

2.1.2.4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Kinestetik

Dalam perkembangan anak, setiap anak cenderung mempunyai perkembangan yang relatif sama, akan tetapi banyak variasi yang dapat mempengaruhi perbedaan pola perkembangan anak. Bambang Sujiono (2007: 28) menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan gerak yaitu faktor tampilan dan faktor lingkungan.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa faktor tampilan paling sering berpengaruh pada keterampilan gerak tertentu, faktor tampilan dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta system syaraf. Sedangkan faktor lingkungan adalah banyak sedikitnya dan kualitas rangsangan yang diterima.

Lebih lanjut dijelaskan oleh Endang Rini Sukamti (2007: 40) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik antara lain:

- a) Sifat Dasar Genetik, Termasuk Bentuk Tubuh Dan Kecerdasan,
- b) Keadaan Awal Kehidupan Paska Lahir, Kondisi Lingkungan Yang Menguntungkan,
- c) Kondisi Pra Lahir, Termasuk Asupan Gizi Yang Dimakan Ibunya,
- d) Jenis Kelamin, Dan
- e) Kelahiran Yang Sukar, Sehingga Merusak Struktur Otak Yang Berakibat Memperlambat Perkembangan Kinestetik Anak.

Definisi senada tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan kinestetik juga dikemukakan oleh Diah Rahmatia (2008: 18) yang menyatakan bahwa perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin, gizi, kesehatan, status sosial ekonomi, dan gangguan emosional.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa tubuh secara langsung akan menentukan keterampilan gerak anak, dan secara tidak langsung akan mempengaruhi cara anak dalam memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain. Wira Indra Satya (2006: 34) juga mengemukakan bahwa kecerdasan dipengaruhi oleh faktor keturunan dan juga oleh keadaan gizi serta stimulasi atau rangsangan yang diberikan selama proses tumbuh dan berkembangnya anak dari sejak masa bayi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa kecerdasan kinestetik dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor keturunan, keadaan

paska lahir, proses kelahiran, kondisi pra lahir termasuk asupan gizi dan status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan stimulasi atau rangsangan yang diterima selama proses tumbuh kembang anak sejak masa bayi.

2.1.3 Permainan Gobak Sodor (X)

Husna M. menyatakan bahwa Gobak Sodor merupakan permainan tradisional yang bersifat kelompok yang terdiri atas grup jaga dan grup lawan (2009:1). Keberadaan permainan gobak sodor dalam masyarakat sudah cukup lama, namun kini tampaknya sedang mengalami penurunan. Permainan ini sudah tidak banyak ditemukan dalam kehidupan sehari-hari khususnya di kalangan anak-anak. Hal itu disamping karena pengaruh dari kemajuan pengetahuan sosial ekonomi masyarakat, dan juga karena semakin sulit menemukan arena yang memadai untuk bermain gobak sodor (Sujarno,2011:127).

Menurut Ariani dalam Sujarno (2011:128) Ada dua pendapat soal asal usul permainan gobak sodor. Pertama, mengatakan bahwa permainan gobak sodor dari luar negeri yaitu berasal dari bahasa asing go back to door. Oleh karena lidah orang jawa sulit mengucapkan, maka agar lebih mudah diingat dan diucapkan akhirnya menjadi gobak sodor. Kedua bahwa permainan tersebut berasal dari dalam negeri, yang terdiri dari dua kata yaitu gobag dan sodor. Gobag berarti bergerak dengan bebas kemudian menjadi nggobag berarti berjalan memutar, sedang sodor berarti watang yaitu semacam tombak yang memiliki mata tombak yang tajam, sehingga apabila gobag sodor dapat diartikan bergerak bebas untuk menghindari sodor ataupun bisa disebut dengan watang. Namun dalam permainan

ini sodor disebut dengan seorang penjaga garis sodor yang berada pada garis sumbu atau garis sodor yang berada di tengah membelah arena permainan. Garis tersebut digunakan lalu lintas si odor untuk mempersempit ruang gerak lawan sehingga mudah dimatikan.

Maka dapat dikemukakan bahwa indikator permainan gobak sodor sebagai berikut:

- a. Penjaga garis sodor yang berada pada garis sumbu
- b. Salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga
- c. Pemain lawan yang tersentuh oleh pemain jaga
- d. Pemain harus melewati garis jaga
- e. Garis tengah arena (garis sodor) hanya dilewati oleh sodor

Selama permainan berlangsung salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga sehingga ia tak bisa bergerak terlalu bebas dalam menghalangi gerak pemain lawan. Pemain lawan yang tersentuh oleh pemain jaga akan dinyatakan gugur dengan kemenangan dihitung sebanyak apa ia mampu mengenai seluruh pemain lawan. Permainan Gobak Sodor adalah permainan kelompok melawan kelompok dimana kelompok penjaga berusaha untuk menyulitkan langkah lawannya. Sedangkan kelompok lawan berusaha mencari celah agar bisa lolos dari penjagaan lawan.

- a. Waktu permainan

Sebenarnya tidak ada ketentuan mengenai waktu untuk bermain gobak sodor. Artinya permainan bebas dilakukan kapan saja jika anak menginginkan. Meskipun demikian para pelaku permainan tentu harus

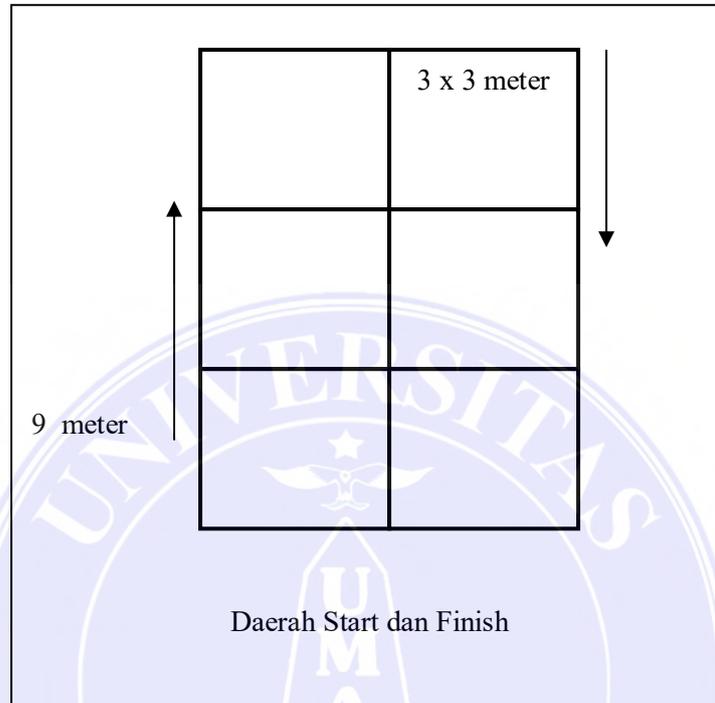
tahu kapan bisa bermain. Hal ini dikarenakan permainan gobak sodor membutuhkan pelaku yang relative banyak. Pada umumnya permainan ini dilakukan setelah anak-anak tidak begitu terikat pekerjaan yang cukup penting, misalnya sudah selesai membantu orang tua atau sudah pulang sekolah. Pada masa lalu permainan gobak sodor sering dimainkan pada saat terang bulan, sekarang sudah tidak lagi. Kalau sekarang permainan tersebut hanya dilakukan pada siang hari, bahkan kadang kadang dipertandingkan. sodor (Sujarno, 2011:128).

b. Tempat dan alat permainan gobak sodor

Permainan gobak sodor tidak memerlukan peralatan khusus. Permainan tersebut hanya memerlukan arena atau halaman yang cukup luas dan rata. Permainan gobak sodor dimainkan di atas lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran lapangan 15 x 9 meter yang dibagi menjadi 6 bagian. Bagian tersebut dibatasi dengan garis pembatas. Berikut ini adalah gambar arena permainan tradisional gobak sodor yang telah dibakukan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Untuk menyesuaikan dengan usia Taman kanak-kanak ukuran lapangan dimodifikasi menjadi kecil 9 x 3 sehingga anak dapat melakukan permainan dengan gembira dan diiringi musik dan tepuk tangan dari penonton. Adapun modifikasi arena permainan Gobak sodor dalam penelitian sebagai berikut:

Gambar 2.1

Arena Permainan Gobak Sodor



2.1.3.1. Pengembangan Permainan Gobak Sodor TK

Bermain merupakan kegiatan yang paling menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak dapat memuaskan kebutuhan perkembangan demensi motorik, kreatifitas, bahasa, emosi dan social. (Wiyani dan Barnawi, 2014:123) Bermain merupakan pekerjaan anak-anak dan cermin pertumbuhan anak. Kegiatan bermain merupakan kegiatan utama dalam kehidupan anak usia dini. Hampir seluruh waktu, dimanapun saja, dan dalam segala kondisi seluruhnya dimanfaatkan anak untuk bermain. Sehubungan dari pengembangan permainan Gobak Sodor (Bakso) dalam penelitian ini, maka bahan dan alat atau media yang digunakan dalam permainan adalah sebagai berikut :

a. Lapangan

Lapangan yang digunakan adalah halaman sekolah yang berlantai semen yang didesain berbentuk segi empat. Setiap sisi garis lapangan diberi cat warna warna agar kelihatan lebih menarik

b. Topi

Topi dibentuk dari karton berwarna warna, sebagai alat pelindung dari panas matahari.

c. Kaus kaki terdiri dari 2 warna

Kaus kaki digunakan untuk alas kaki dalam bermain agar terhindar dari panasnya lantai lapangan

d. Rumbai tangan

Rumbai tangan terbuat dari kain perca gunanya untuk memperindah anak dalam melaksanakan permainan

e. Kostum tradisional

Anak mengenal pakainya budaya yang digunakan dalam permainan tradisional

f. Musik

Saat bermain anak diiringi musik dengan irama lagu Gobak Sodor dan tepuk tangan

2.1.3.2. Cara Bermain Gobak Sodor di TK

Tahap yang dilakukan dalam kegiatan penelitian ini meliputi:

a. Persiapan

Persiapan yang dilakukan dalam pengembangan permainan Gobak Sodor adalah sebagai berikut:

- 1) Menyediakan tempat bermain dengan ukuran panjang 9 meter, lebar 6 meter, kemudian bagi 3 kotak , setiap kotak berukuran 3x3 meter.
- 2) Menentukan batas tempat anak memulai permainan
- 3) Menyediakan pakaian akan digunakan dalam permainan
- 4) Menyediakan aksesoris rumbai tangan dalam permainan
- 5) Menyediakan topi
- 6) Menyediakan kaus kaki
- 7) Menyediakan alat musik untuk menambah kegembiraan dalam permainan

b. Peraturan Permainan Gobak Sodor

Para pemain membentuk dua kelompok dengan cara undian. Para peserta masing-masing mencari pasangan yang seimbang , kemudian memilih perwakilan disetiap kelompok untuk dijadikan kapten lalu melakukan undian atau pinsuit. Yang menang akan bermain dan yang kalah akan berjaga digaris yang telah ditentukan.

Pengembangan permainan gobak sodor memiliki beberapa peraturan agar permainan dapat berjalan dengan lancar.

Sujarno (2011: 131) aturan tersebut antara lain:

- 1) Penjaga boleh bergerak kesana kemari tetapi tidak boleh melewati garis melintang atau garis membujur yang dijaganya.

- 2) Kaki si penjaga tidak boleh keluar dari garis.
- 3) Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan dengan tangan dan tidak boleh menyakiti.
- 4) Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar lagi.
- 5) Garis tengah arena (garis sodor) hanya dilewati oleh sodor.
- 6) Pemain jika akan masuk harus melewati garis jaga, kalau dilanggar maka dianggap mati dan terjadilah pergantian pemain.
- 7) Pemain jika tersentuh penjaga dianggap mati.
- 8) Kalau pemain dapat melewati penjaga sampai garis belakang, harus kembali kedepan arena melewati garis penjagaan.
- 9) Jika ada pemain yang dapat berhasil kembali ketempat semula, kelompoknya dianggap menang dan mendapat poin.
- 10) Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan kelompoknya dianggap mati dan berganti posisi menjadi penjaga.

Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, aturan permainan yang telah dilaksanakan sebagai berikut:

No	Aturan	Pelaksanaan	
		Ada	Tidak
1	Penjaga boleh bergerak kesana kemari tetapi tidak boleh melewati garis melintang atau garis membujur yang dijaganya.	√	
2	Kaki si penjaga tidak boleh keluar dari garis.	√	
3	Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan dengan tangan dan tidak boleh menyakiti.	√	
4	Pemain yang sudah masuk tidak boleh keluar	√	

	lagi.		
5	Garis tengah arena (garis sodor) hanya dilewati oleh sodor.	√	
6	Pemain jika akan masuk harus melewati garis jaga, kalau dilanggar maka dianggap mati dan terjadilah pergantian pemain.	√	
7	Pemain jika tersentuh penjaga dianggap mati.	√	
9	Kalau pemain dapat melewati penjaga sampai garis belakang, harus kembali kedepan arena melewati garis penjagaan.	√	
10	Jika ada pemain yang dapat berhasil kembali ketempat semula, kelompoknya dianggap menangan dan mendapat poin.	√	
11	Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan kelompoknya dianggap mati dan berganti posisi menjadi penjaga.	√	

2.1.3.3. Manfaat Permainan Gobak Sodor

Dalam permainan gobak sodor dapat diambil manfaatnya adalah:

- a. Mengajarkan kebersamaan.
- b. Dapat belajar kerjasama yang kompak antara satu penjaga dan penjaga lain agar lawan tidak lepas kendali untuk keluar dari lingkungan.
- c. Permainan sangat menarik, seru dan menyenangkan
- d. Untuk memenangkan permainan perlu mengasah ketangkasan, strategi, kecepatan, serta kecerdikan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan Kecerdasan kinestik anak dapat meningkat

dengan melakukan pembelajaran menggunakan permainan gobak sodor dan kerjasama antar siswa.

2.2 Kerangka Konseptual

2.2.1 Pengaruh Permainan Gobak Sodor terhadap Kecerdasan Kinestetik

Permainan gobak sodor merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan dalam bentuk tim yang terdiri dari 4-7 anak. Permainan ini disebut juga bermain lawan atau menghindar dari kejaran lawan. Melalui kegiatan bermain ini, anak dapat mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial.

Kecerdasan Kinestetik berkaitan dengan kemampuan anak dalam bergerak menggunakan seluruh anggota tubuh untuk mengekspresikan perasaanya atau ketrampilannya dalam membuat atau melakukan sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan, dan tekstur.

Oleh karena itu, kegiatan bermain sangat berpengaruh terhadap perkembangan kinestetik anak. Salah satu permainan tradisional yang dapat menggerakkan stimulus kecerdasan kinestetik anak adalah permainan gobak sodor.

Maka dapat dikemukakan dalam bentuk tabel, hubungan permainan gobak terhadap kecerdasan kinestetik anak sebagai berikut:

Tabel 2.1
Hubungan Permainan Gobak Sodor terhadap Kecerdasan Kinestetis

No	Indikator Gobak Sodor	Kecerdasan Kinestetik Yang di pengaruhi
1	Penjaga garis sodor yang berada pada garis sumbu	Kemampuan koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, Kemampuan keluwesan, dan kelenturan gerak lokomotor
2	Salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga	Gerak anak yang tinggi serta kekuatan dan kelincahan tubuh
3	Pemain lawan yang tersentuh oleh pemain jaga	Anak unggul dalam kompetensi aktivitas fisik atau olahraga dilingkungan lembaga PAUD
4	Pemain harus melewati garis jaga	Anak terlihat aktif, terus bergerak, jarang tampak diam.
5	Garis tengah arena (garis sodor) hanya dilewati oleh sodor	Kemampuan koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, Kemampuan keluwesan, dan kelenturan gerak lokomotor

2.2.2 Pengaruh Kerjasama terhadap Perkembangan Kinestetik Anak

Kerjasama merupakan perbuatan yang saling membantu, tolong-menolong atau yang dilakukan secara bersama-sama dan tanggung jawab untuk mencapai tujuan tertentu. Kerjasama ini akan terbawa saat melakukan permainan gobak sodor. Perkembangan kinestetik terlihat pada fisik dan non fisik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan kecerdasan kinestetik berarti belajar serta berfikir dengan tubuh. Jadi kerjasama berhubungan terhadap perkembangan kinestetik anak, dengan melihat anak aktif, memiliki kekuatan otot, unggul dalam kompetensi, pandai meniru gerakan, pandai berbicara dengan menggunakan gerakan tubuh, memiliki keseimbangan tubuh, ketahanan fisik, dengan

meningkatnya kerjasama anak, maka perkembangan kinestetik anak juga akan meningkat.

2.2.3. Pengaruh Permainan Gobak sodor dan Kerjasama Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak

Salah satu permainan tradisional yang dapat menggerakkan stimulus kecerdasan kinestetik anak adalah permainan gobak sodor yang terdiri dari dua tim yang sangat membutuhkan kerjasama yang baik untuk mengalahkan lawan. Pada saat anak dalam kegiatan bermain Gobak Sodor seluruh tubuh mereka akan bergerak. Stimulasi terjadi dalam wilayah-wilayah berikut: a. Koordinasi mata-tangan dan mata-kaki, b. Keterampilan lokomotor, c. Keterampilan non lokomotor, d. Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh.

Gobak sodor dapat mempengaruhi perkembangan kinestetik anak dapat dilihat pada table table 2.1

Berdasarkan teori perkembangan bahwa kinestetik merupakan suatu kemampuan yang melibatkan perasaan berupa pemberian kesadaran atas posisi gerak dengan pengontrolan yang dilakukan oleh otak. Sehingga dengan meningkatnya kerjasama anak pada permainan Gobak sodor dapat mempengaruhi perkembangan kinestetik anak .

Dalam permainan Gobak sodor kerjasama akan terjalin untuk memperoleh kemenangan dalam kompetisi diantaranya adalah : adanya saling ketergantungan, adanya ineraksi, tanggung jawab, dan kepentingan yang sama, yang mana semuanya itu dilandasi oleh sikap saling pengertian, saling membantu, saling

menghargai, dan kompromi. Jadi Permainan Gobak sodor dan kerjasama dapat mempengaruhi kecerdasan kinestetik anak dengan melihat kemampuan koordinasi seluruh anggota tubuh dengan gerakan yang lincah dan aktif untuk menuju kompetisi yang memiliki kualitas yang baik.

2.3 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- 2.3.1 Terdapat pengaruh permainan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Kinestetis anak di Tk Chairul Athfal Belawan
- 2.3.2 Terdapat pengaruh Kerjasama Anak terhadap perkembangan kinestetik anak di Tk Chairul Athfal Belawan
- 2.3.3 Adanya pengaruh permainan Gobak sodor dan Kerjasama terhadap Perkembangan Kinestetk Anak di TK Chairul Athfal Belawan

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan suatu rencana atau metode yang akan dilaksanakan pada saat penelitian. Menurut John W Creswell (2010, hlm. 353) “desain penelitian adalah rencana dan prosedur penelitian yang mencakup semua keputusan mulai dari asumsi yang luas hingga metode paling mendetail mengenai proses pengumpulan dan analisis data”.

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.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Eksperimental Desian*. Alasan peneliti menggunakan metode ini karena menyesuaikan dengan bentuk penelitian yang bertujuan untuk meneliti suatu peristiwa atau gejala kemudian mencari hubungan dan pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Kemudian rancangan desain penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu desain yang terdapat *pretest* sebelum diberikan *treatment* (perlakuan). Dengan desain ini penelitian akan lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Desain penelitian ini diawali dengan pengambilan populasi dan sampel kemudian diberikan tes awal berupa angket kerjasama. setelah melakukan tes awal sampel diberikan treatment (perlakuan) berupa permainan tradisional gobak sodor yang diterapkan dalam pembelajaran disekolah. Setelah masa perlakuan berakhir maka dilakukan tes akhir berupa lembar observasi Kecerdasan Kinestetis. setelah data tes awal dan tes akhir terkumpul maka dilanjutkan dengan mengolah dan menganalisis data tersebut dengan statistik.

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 pola di bawah ini:

Pola Penelitian Quasi Eksperimen Time Series Design

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

Keterangan:

- O₁ : Kegiatan Pre - test 1
- O₂ : Kegiatan Pre - test 2
- O₃ : Kegiatan Pre - test 3
- O₄ : Kegiatan Pre - test 4
- O₅ : Kegiatan Post - test 1
- O₆ : Kegiatan Post - test 2
- O₇ : Kegiatan Post - test 3

O₈ : Kegiatan Post - test 4

X : Perlakuan / treatment dengan menggunakan permainan Gobak Sodor

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian kali ini akan mengambil tempat di TK Chairul Athfal Belawan.

Adapun waktu penelitian yang ditetapkan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Jadwal Penelitian

Proses	Minggu								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Observasi awal									
Penyusunan proposal penelitian									
Penelitian									
Pengolahan data penelitian									
Penulisan hasil penelitian									

3.3 Identifikasi Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014:38). Variabel yang digunakan dalam penelitian dapat diklasifikasikan menjadi: (1) variabel independen (bebas), yaitu variabel yang menjelaskan dan memengaruhi variabel lain, dan (2) variabel dependen (terikat), yaitu variabel yang dijelaskan dan dipengaruhi oleh variabel independen.

Variabel independen adalah variabel yang sering disebut sebagai variabel stimulus, prediktor, dan anteseden. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Adapun variabel independen dalam penelitian ini adalah Permainan Gobak Sodor (X_1) dan Kerja Sama (X_2).

Variabel dependen sering disebut sebagai variabel output, kriteria, dan konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2014: 39). Adapun variabel dependen dalam penelitian ini adalah Kecerdasan Kinestetik (Y).

3.4 Definisi Operasional

Secara operasional variabel perlu didefinisikan yang bertujuan untuk menjelaskan makna variabel penelitian. Definisi operasional adalah penelitian memberikan petunjuk bagaimana variabel diukur (alat pengambil data mana yang cocok digunakan). Variabel penelitian terdiri dari satu variabel bebas dan dua variabel terikat.

- a. Permainan Gobak Sodor merupakan permainan tradisional yang bersifat kelompok yang terdiri atas grup jaga dan grup lawan. Gobak sodor berarti bergerak dengan bebas sedangkan sodor adalah penjaga yang berada digaris sumbu yang berada ditengah-tengah garis.
- b. Kerjasama merupakan suatu bentuk interaksi sosial ketika tujuan anggota kelompok yang berkaitan erat dengan tujuan anggota lain atau tujuan

kelompok secara keseluruhan sehingga setiap individu dapat mencapai tujuan apabila individu lain juga mencapai tujuan

- c. Kecerdasan Kinestis adalah Kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh anak atau bagian anak, tangan anak, jari anak, dan lengan anak - untuk menyelesaikan masalah, membuat sesuatu, atau memakai semacam produksi

3.5 Populasi dan Sampel

Suharsimi Arikunto (dalam Jakni, 2016) mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, Jika seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi atau sensus. Subjek penelitian adalah tempat variabel melekat. Hamid Darmadi (2011) mengatakan populasi artinya seluruh subjek di dalam wilayah penelitian dijadikan subjek penelitian.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka peneliti mengambil populasi penelitian dari subjek penelitian yaitu pada seluruh siswa di TK Chairul Athfal Belawan yang berjumlah 30 orang.

3.6 Teknik Pengambilan Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti; dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri.

Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili

keseluruhan gejala yang diamati. Adapun metode pengambilan sampel kali ini menggunakan metode populatif sampling yaitu dengan mengambil seluruh murid TK Chairul Athfal Belawan sebanyak 30 orang.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian berbentuk kuesioner. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dari evaluasi ahli dan uji coba. Alasan memilih kuesioner adalah jumlah subjek yang banyak sehingga dapat diambil secara serentak dan waktu singkat. Kuesioner yang digunakan untuk ahli berupa sejumlah aspek yang harus dinilai kelayakannya. Kuesioner disusun dengan menggunakan skala Likert, yaitu dengan menyusun kuesioner dalam bentuk pertanyaan dan diikuti oleh lima respon yang menunjukkan tingkatan (Arikunto, 2016:180).

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan, dengan menggunakan instrument yaitu lembar observasi kecerdasan kinestetik melalui model permainan Gobak Sodor. Indikator – indikator yang telah dirumuskan ke dalam kisi-kisi selanjutnya dijadikan bahan penyusunan butir pernyataan dalam pedoman observasi. Butir-butir pernyataan dibuat dalam bentuk pernyataan-pernyataan dengan kemungkinan jawaban yang tersedia dengan alternatif respon pernyataan subyek skala 4 yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan

(BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun lembar observasi Kecerdasan kinestetis pada tabel sebagai berikut

Tabel 3.2.
Indikator Permainan Gobak sodor

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Penjaga garis sodor yang berada pada garis sumbu				
2	Salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga				
3	Pemain lawan yang tersentuh oleh pemain jaga				
4	Pemain harus melewati garis jaga				
5	Garis tengah arena (garis sodor) hanya dilewati oleh sodor				

Tabel 3.3.
Lembar Observasi Kecerdasan Kinestetik

No	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki.				
2	Kemampuan keluwesan dan kelenturan gerak anak.				
3	Anak dapat meniru gerakan permainan sesuai dengan contoh yang diberikan.				
4	Anak dapat melakukan gerakan permainan tanpa malu-malu dan percaya diri.				
5	Anak dapat melakukan keseluruhan gerak permainan dengan lancar.				
6	Tertib dalam melakukan setiap permainan.				

1. Pedoman Penskoran Nilai

a) Kemampuan koordinasi mata, tangan dan kaki.

BB : Anak belum dapat mengkoordinasikannya

MB : Anak mulai dapat mengkoordinasikannya

BSH : Anak dapat mengkoordinasikan mata, tangan dan kaki

BSB : Anak mengkoordinasikan dengan sangat baik

b) Kemampuan keluwesan dan kelenturan gerak anak.

BB: Tubuh anak belum lentur

MB : Tubuh anak mulai lentur

BSH : Gerak tubuh lentur

BSB : Gerakan anak luwes dan lentur

c) Anak dapat meniru gerakan sesuai dengan contoh yang diberikan.

BB :Anak belum dapat meniru

MB : Anak mau meniru gerakannya

BSH : Anak dapat menirukannya

BSB : Anak meniru gerakannya dengan baik

d) Anak dapat melakukan gerakan tanpa malu-malu dan percaya diri.

BB :Anak masih malu-malu

MB : Anak mulai berani

BSH : Anak mulai percaya diri untuk melakukannya

BSB : Anak sangat percaya diri dalam melakukannya

e) Anak dapat melakukan keseluruhan gerak permainan.

BB : Anak belum dapat melakukan seluruh gerakan

MB : Anak mulai dapat melakukan seluruh gerakan

BSH : Anak dapat melakukan seluruh gerakan dengan baik

BSB: Anak dapat melakukan seluruh gerakan dengan lancar

f) Tertib dalam melakukan setiap kegiatan.

BB: Anak tidak tertib

MB : Anak mulai mengikuti perintah dengan tertib

BSH : Anak tertib

BSB: Anak tertib dan berbaris dengan benar

Adapun lembar observasi Kemampuan Bekerja Sama Anak pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.4.

Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Bekerja Sama Anak

Variabel	Indikator	Deskriptor
KERJASAMA	Dapat berinteraksi dalam kelompok	Anak mampu berinteraksi dengan teman kelompoknya
	Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugasnya	Anak dapat bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dengan teman kelompoknya
	Keterlibatan anak saling membantu dalam kelompok	Anak dapat membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok

Penjelasan mengenai instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan pada Tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5.**Rubrik Penilaian *Check List* tentang Kemampuan Bekerja Sama**

Aspek yang diamati	Skor	Deskripsi
Anak mampu berinteraksi dengan teman kelompoknya	4	Jika anak dapat berkomunikasi dengan teman sekelompoknya dalam mengerjakan tugas, mengutarakan pendapatnya dan mampu menjadi pemimpin.
	3	Jika anak dapat berkomunikasi dengan teman sekelompoknya dalam mengerjakan tugas secara aktif (dapat mengutarakan pendapat).
	2	Jika anak dapat berkomunikasi dengan teman sekelompoknya dalam mengerjakan tugas secara pasif (hanya menjadi follower/ pengikut).
	1	Jika anak belum dapat menyelesaikan tugas dan tidak ada interaksi dengan teman sekelompoknya.
Aspek yang diamati	Skor	Deskripsi
Anak dapat menyelesaikan tugas yang telah dibagi dalam kelompoknya	4	Jika anak dapat menyelesaikan tugas yang telah dibagi dalam kelompoknya dengan aktif dan mandiri dari awal sampai selesai.
	3	Jika anak dapat menyelesaikan tugas yang telah dibagi dalam kelompoknya dengan aktif dan masih dengan bantuan dari awal sampai selesai.
	2	Jika anak dapat menyelesaikan tugas yang telah dibagi dalam kelompoknya dengan bantuan tapi tidak sampai selesai.
	1	Jika anak belum dapat menyelesaikan tugas yang telah dibagi dalam kelompoknya.
Anak dapat membantu teman yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok	4	Jika anak dapat membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok tanpa memilih-milih dan tanpa diminta guru.
	3	Jika anak dapat membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok tanpa memilih-milih karena diminta oleh guru.
	2	Jika anak dapat saling membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok dengan memilih-milih.
	1	Jika anak belum dapat membantu anggota kelompok yang kesulitan dalam mengerjakan tugas kelompok.

Djiwandono (Jakni, 2015) mengatakan “sifat-sifat tes yang baik memiliki ciri ciri yang terutama meliputi validitas dan reliabilitas. Dari Pendapat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Validitas

Instrumen dikatakan telah memiliki validitas (kesahihan/ketepatan) yang baik, jika instrument tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya hendak diukur (Nunnally, dalam Jakni 2016). Validitas terpisah dalam dua bentuk, yaitu validitas logis yang terdiri dari validitas isi (content validity) dan validitas konstruk (construct validity), serta validitas empiris yang terdiri dari validitas kriteria atau dikenal sebagai viliditas peramalan (*predictive validity*).

Dalam penelitian ini, peneliti hanya ingin mengetahui validitas isi dari suatu soal tes. Dimana validitas isi menuntut adanya kesesuaian isi antara kemampuan (Kecerdasan Kinestetis) yang ingin diukur dan tes yang digunakan untuk mengukurnya. Kesesuaian itu tercermin pada jenis kemampuan yang dituntut untuk mengerjakan tes, dibandingkan dengan jenis kemampuan yang dijadikan sasaran pengukuran.

2. Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat dipercaya. Tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap.

2. Skala Penilaian:

Adapun skala penilaian pada lembar observasi ditentukan sebagai berikut:

Skor	Interpretasi
100	Sangat baik
80	Baik
60	Cukup
40	Kurang

Sumber: Pendekatan Sturgess (Saleh)

Selanjutnya untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dilakukan analisis persentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai kecerdasan kinestetik

F = Jumlah skor anak

N = Jumlah Maksimun Nilai

3. Uji Kelayakan Instrumen tes

Langkah yang ditempuh untuk ujicoba instrument adalah 1. Memberikan lembar observasi kecerdasan kinestetis kepada anak usia dini 2) menyesuaikan lembar observasi kecerdasan kinestetis berupa pengamatan kepada anak usia dini. 3) Pengamatan dilakukan dengan cara menceklist sesuai dengan kemampuan kecerdasan kinestetis anak usia dini. Hal ini dilakukan dengan meminta penyelenggara dan guru TK untuk membaca setiap lembar observasi kecerdasan kinestetis yang diberikan dan mengamati anak TK. 3) mempersilakan anak untuk melakukan permainan gobak sodor dan 4) Peneliti mengamati kegiatan anak dengan menyesuaikan pernyataan instrument penilaian kecerdasan kinestetis dengan cara menceklist sesuai dengan kemampuan anak yaitu Belum Berkembang

(BB) diberi nilai 1, Mulai Berkembang (MB) diberi nilai 2, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diberi nilai 3, Berkembang Sangat Baik (BSB) diberi nilai 4.

4. Responden Uji coba.

Responden dalam pelaksanaan ujicoba ini diambil dari populasi yang tidak termasuk dalam sampel penelitian untuk TK yang diunjuk. Pengambilan ini dilakukan agar masing – masing anak usia dini dapat terwakili secara representative. Dalam penelitian ini penetapan responden uji coba adalah sebanyak 30 orang dari TK Chairul Athfal Belawan.

Tolak ukur untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas menggunakan kategori yang dikemukakan oleh Guilford (Suherman, 2003, hlm 139).

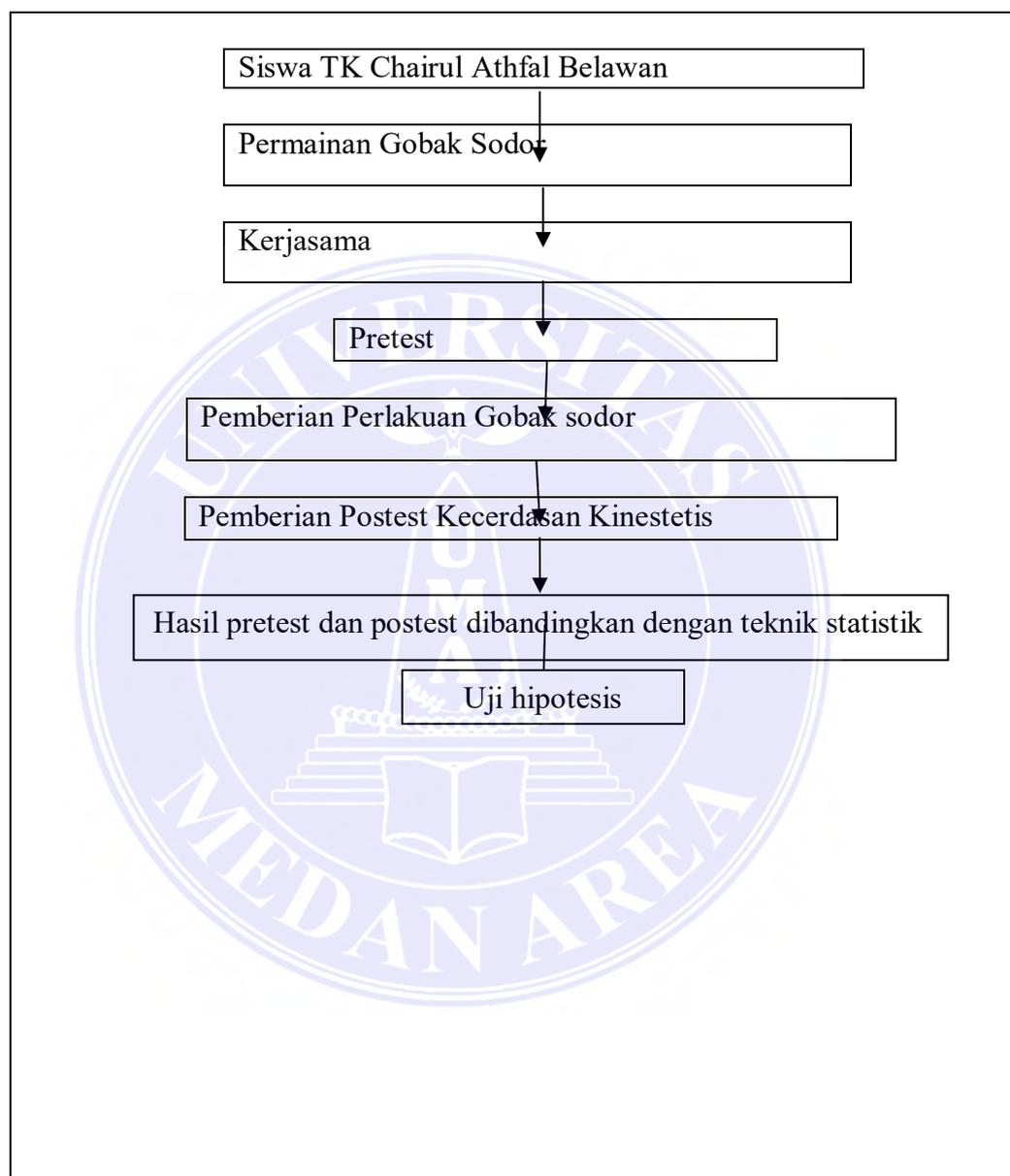
Tabel 3.6

Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Validitas	Derajat Reliabilitas
$0,90 < \leq 1,00$	Sangat Tinggi
$0,70 < \leq 0,90$	Tinggi
$0,40 < \leq 0,70$	Sedang
$0,20 < \leq 0,40$	Rendah
$\leq 0,20$	Sangat Rendah

3.8 Prosedur Penelitian

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



Penelitian ini terdiri atas empat tahap kegiatan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, analisis data, dan pembuatan kesimpulan.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan pada penelitian ini terdiri dari :

- a. Menyusun proposal penelitian
- b. Mengadakan seminar proposal
- c. Persetujuan bahan ajar dan instrument penelitian oleh dosen pembimbing
- d. Melakukan perizinan tempat untuk penelitian
- e. Menentukan dan memilih sampel dari populasi yang telah ditentukan.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Melaksanakan pretest dengan menggunakan angket untuk mengetahui kemampuan awal kerjasama siswa.
- b. Memberikan perlakuan permainan gobak sodor terhadap siswa.
- c. Melaksanakan posttest dengan menggunakan angket untuk mengetahui kemampuan akhir kerjasama.

3. Tahap Analisis Data

Pada penelitian ini tahap analisis data terdiri dari

- a. Mengumpulkan hasil data kuantitatif.
- b. Mengolah dan menganalisis hasil data yang diperoleh dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

4. Tahap pembuantan kesimpulan

Pada tahap ini peneliti membuat kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran agar bisa mamfaat bagi siswa dan guru.

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif berbentuk persentase. Data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Dalam pengolahan data, presentase diperoleh dengan rumus dari Ali (2013:184):

$$NP = \frac{n}{N} \times 100$$

Dimana:

NP : Nilai dalam persen

n : Nilai yang diperoleh

N : Jumlah seluruh data

100% : konstanta

Dari hasil persentase yang diperoleh kemudian diklasifikasikan untuk memperoleh data (Ali, 2013:184):

Tabel 3.7

Klasifikasi Presentasi

Skor	Kategori	Makna
> 40%	BB	Belum Berkembang
41-60 %	MB	Mulai Berkembang
61-79 %	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
80-100 %	BSB	Berkembang Sangat Baik

Menurut Widiyanto (2013), *paired sample t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_0 pada uji ini adalah sebagai berikut.

1. Jika $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$ dan probabilitas (Asymp.Sig) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ dan probabilitas (Asymp.Sig) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Seluruh perhitungan perhitungan statistik menggunakan bantuan program komputer SPSS 20 *for windows*. Untuk mengetahui apakah pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan ketentuan-ketentuan model pembelajaran yang ditetapkan pada kedua kelompok perlakuan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

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

- a. Terdapat pengaruh permainan Gobak Sodor terhadap Perkembangan Kinestetis anak di Tk Chairul Athfal Belawan.
- b. Terdapat pengaruh Kerjasama Anak terhadap perkembangan kinestetik anak di Tk Chairul Athfal Belawan.
- c. Tidak ada pengaruh antara model permainan Gobak sodor dan pembelajaran konvensional dengan tingkat kerjasama dalam mempengaruhi kecerdasan kinestetis anak.

5.2 Saran

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

- a. Kepala Sekolah

Model permainan Gobak sodor efektif dan agar dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang diterapkan di TK untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan kerjasama anak usia dini.

b. Guru

Sebagai bahan dan rujukan permainan tradisional kreatif yang bisa ditiru dan diaplikasi untuk mendorong tumbuh dan kembangnya nilai kerjasama antar peserta didik dan peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik.

Dengan memperhatikan bahan ajar, alat dan bahan yang diperlukan dalam mengoptimalkan pelaksanaan model pembelajaran ini serta dapat melestarikan permainan tradisional gobak sodor ini.

c. Sekolah

Dapat memperoleh contoh produk pembelajaran yang teruji keandalannya dan dapat digunakan serta dikembangkan untuk mendapatkan nilai-nilai positif dalam kegiatan bermain yang menyenangkan di TK tersebut.

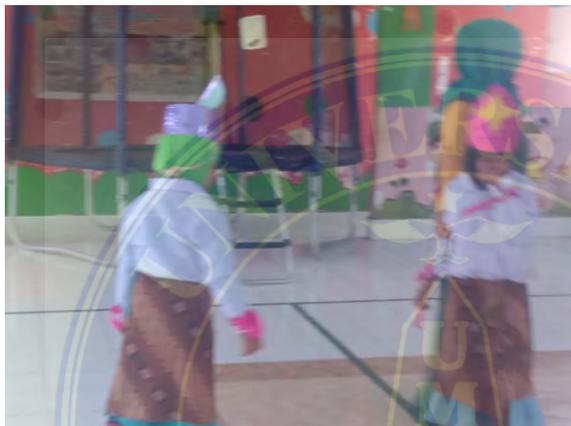
DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group

ArikuntoSuharsimi.2006.Prosedur Penelitian : Suatu Penelitian Praktik Jakarta : Rineka Cipta

- Aqib,Z, 2009. Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas SekolahBandung: Rama Widya
- Astati, 2005.Pengembangan Motorik Halus Anak,Jakarta.
- Agustin, M. (2011). Permasalahan Belajardan Inovasi Pembelajaran: Panduan untuk Guru, Konselor, Psikolog, Orang Tua, dan Tenaga Keguruan. Bandung: Refika Aditama.
- Agusmastina,Dea. 2017. Pengaruh Permainan Gobak sodor Terhadap Kerjasama Pada Anak Kelompok B TK Muslim NU Khadijah. *Simki-Pedagogia* Vol. 01 No. 02 Tahun 2017 ISSN : AAAA-AAAA
- Asma, Nur. 2006. Model Pembelajaran Kooperatif. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- BambangSujiono.(2007). MetodePengembanganFisik (EdisiRevisi).Jakarta: Universitas Terbuka.
- Catron, C.E. & Allen, J. (1999).Early childhood curriculum a creative-playmodel.New Jersey: Merrill, Prentice-Hall
- Dahlia dan Suyadi.2014. Implementasi Dan Inovasi Kurikulum Paud 2013. Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences. Bandung: PT Remaja Rosda karya
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 2006 .Program Kegiatn BelajarTaman Kanak-kanak. Jakarta : Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Nasional.2006. Pedoman Pembelajaran Di TamanKanak-Kanak.Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
- Departemen Pendidikan Nasional, 2006. Kurikulum 2004 Standar KompetensiTaman Kanak –Kanak dan raudlatul Athfal: Jakarta Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2010. Kurikulum Taman Kanak-Kanak. Jakarta : Depdiknas
- Durkin, K. (1995). *Development Social Psychology from Infancy to Old Age*. Cambridge:Blackwell Publisher.
- Gardner, H., (2013), *Multiple Intelegences: Memaksimalkan Potensi dan Kecerdasan Individu dari Masa Kanak-Kanak Hingga Dewasa*, DarasJakarta.

- Hidayani, Rini. 2006. Psikologi Perkembangan Anak. Jakarta : Universitas Terbuka
- Hurlock, E.B. (1978a). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (1980b). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Jasmine, Julia. (2012). Profesional's Guide Teaching with Multiple Intelligences (Metode Mengajar Multiple Intelligences)(Terj). Bandung. Nuansa Cendekia.
- Kostelnik, Marjorie J, dkk. 2005.*Guiding Children's Sosial Development and Learning*. Canada : Nelson Education, Ltd. Seventh Edition
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta.
- _____. 2008. Cerdas Melalui Bermain. Yogyakarta : Gramedia.
- Piaget, Jean, & Barbel Inhelder, Psikologi Anak, Terj. Miftahul Jannah, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, Cet. 1, 2010
- Poerwadarminta. 2007. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: PN Balai Pustaka.
- Slamet, Santoso. (2004). Dinamika Kelompok. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suyanto, 2005. Konsep Dasar Anak Usia Dini: Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto, 2011. Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta : PT Kencana Perdana Media Group .
- Yudha M Saputra & Rudyanto, 2005. Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Tk. Jakarta: DepDiknas, Dikti, Direktorat P2TK2PT.
- Yaumi dan Ibrahim. 2013. "Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak". Jakarta: Prenadamedia Group



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 24/12/21



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 24/12/21