

**PENGARUH PERMAINAN LOMPAT TALI TERHADAP *RESPECT*  
DAN KECERDASAN KINESTETIKANAK USIA 5 – 6 TAHUN DI  
PAUD BINTANG BERINGIN DELI SERDANG**

**TESIS**

**OLEH**

**SRI YUSNIAR  
NPM 171804096**



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

**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 22/7/22

Access From (repository.uma.ac.id)22/7/22

**UNIVERSITAS MEDAN AREA  
PROGRAM PASCASARJANA  
MAGISTER PSIKOLOGI**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Judul : Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap *Respect* dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Bintang Desa Tumpatan Beringin Deli Serdang

Nama : SRI YUSNIAR  
NPM : 171804096

**Menyetujui:**

Pembimbing I

Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS., Kons.

Pembimbing II

Dr. Masganti Sitorus., M.Ag.

Ketua Program Studi  
Magister Psikologi

Dr. Risydah Fadilah, M.Psi, Psikolog

Direktur

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

**Telah di uji pada Tanggal**

---

**Nama** : SRI YUSNIAR

**NPM** : 171804096

**Panitia Penguji Tesis:**

**Ketua** : Dr. Risydah Fadilah, M.Psi, Psikolog

**Sekretaris** : Dr. M. Alfian Parinduri, MA

**Pembimbing I** : Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS., Kons.

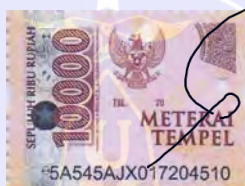
**Pembimbing II** : Dr. Masganti Sitorus, M.Ag.

**Penguji Tamu** : Dr. Amanah Surbakti, M.Psi, Psikolog

## 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.

Medan, Maret 2021



**SRI YUSNIAR**

**171804096**

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS  
AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Yusniar  
NPM : 171804096  
Program Studi : Magister Psikologi  
Fakultas : Pascasarjana  
Jenis karya : Tesis

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap *Respect* dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Bintang Desa Tumpatan Beringin Deli Serdang**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Medan  
Pada tanggal :

Yang menyatakan

  
**Sri Yusniar**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap *Respect* dan Kecerdasan Kinestetik Anak di PAUD Bintang Desa Tumpatan Beringin". Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis sadar dalam penulisan tesis ini, masih banyak kekurangan dan kelemahan, untuk itu penulis mengharapkan bimbingan,saran serta kerja sama dari berbagai pihak, agar tesis ini dapat diselesaikan dengan lebih baik. Oleh karena itu penulis mengucapkan ucapan terima kasih yang tak sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang ikut membantu penulis dalam penyelesaian tesis ini.

Penulis sadar tesis ini mungkin masih jauh dari kata sempurna. Jika ada kesalahan dan kekhilafan dalam bentuk bahasa yang disampaikan, cara penulisan yang mungkin belum ilmiah, hal ini disebabkan oleh keterbatasan ilmu pengetahuan dan kemampuan penulis sebagai mahasiswa. Oleh karena itu, penulis berharap agar orang yang membaca proposal tesis ini dapat memberikan masukan baik kritik maupun saran dengan tujuan membangun kesempurnaan proposal tesis ini guna meningkatkan wawasan penulis agar mutu pendidikan kita lebih meningkat dimasa depan.

## 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 Lompat Tali Terhadap *Respect* dan Kecerdasan Kinestetik Anak di KB Bintang Kecamatan Beringin”

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan materil maupun dukungan moril dan membimbing (penulisan) dari berbagai pihak. Unutuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dr. Dadan Ramdan., M.Eng.,M.Sc
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Hj. Retna Astuti Kuswardani.MS
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi, Dr. Risydah Fadilah, S.Psi, Psikolog
4. Komisi Pembimbing : Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS.Kons. dan Dr. Masganti Sitorus, M.Ag.
5. Ayah dan Ibunda, suamiku tercinta, ananda serta semua saudara/keluarga.
6. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan tahun 2017.
7. Seluruh staff/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area.
8. Responden di KB Bintang Kecamatan Beringin.

## ABSTRAK

### **SRI YUSNIAR. 171804096. Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap *Respect* dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini di PAUD Bintang Beringin Deli Serdang. Magister Psikologi Universitas Medan Area. 2020**

Penelitian ini didasari pada suatu fenomena pembelajaran untuk anak usia dini, bahwa anak memperoleh pengetahuan melalui proses bermain atau yang biasa disebut dengan belajar melalui bermain. Anak dapat belajar salah satunya dengan menggunakan media permainan tradisional lompat tali. Dalam penelitian ini peneliti menghubungkan masalah permainan tradisional lompat tali dan pengaruhnya terhadap *respect* dan kecerdasan kinestetik anak di PAUD Bintang. Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Mengetahui pengaruh permainan lompat tali terhadap *respect* anak, (2) Untuk mengetahui pengaruh permainan lompat tali terhadap kecerdasan kinestetik anak, (3) Mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh permainan lompat tali terhadap *respect* dan kecerdasan kinestetik anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan rancangan quasi eksperimen dan menggunakan model *design time series*, yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan lompat tali terhadap *respect* dan kecerdasan kinestetik anak. Populasi adalah seluruh siswa PAUD Bintang dengan sampel berjumlah 20 orang siswa. Data penelitian diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan dengan menggunakan lembar instrumen, kemudian data yang diperoleh dianalisis dalam pengujian hipotesis *wilcoxon signed ranks* karena subjek penelitian sedikit dan untuk mengetahui analisis perbandingan *post test* terhadap *pre test*. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, diperoleh hasil penelitian sebagai berikut: (1) Terdapat pengaruh permainan lompat tali terhadap *respect* anak di KB Bintang Kecamatan Beringin. (2) Terdapat pengaruh permainan lompat tali terhadap kecerdasan kinestetik anak di KB Bintang Kecamatan Beringin. (3) Terdapat perbedaan pengaruh permainan lompat tali terhadap sikap *respect* dan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di PAUD Bintang dimana nilai yang dihasilkan terlihat bahwa pengaruh kecerdasan kinestetik lebih tinggi pengaruhnya daripada *respect* anak dalam permainan lompat tali. Peningkatan yang dialami kecerdasan kinestetik (9.4) lebih besar dibanding peningkatan yang dialami oleh *respect* (7)

**Kata Kunci: Permainan lompat tali, *Respect* dan Kecerdasan Kinestetik**



## ABSTRACT

**SRI YUSNIAR.171804096. *The Effect of Jumping Rope Games on Respect and Kinesthetic Intelligence of Early Childhood in PAUD Bintang Beringin Deli Serdang. Master of Psychology, Medan Area University. 2020.***

*This research is based on a learning phenomenon for early childhood students, that children gain knowledge through the process of playing or what is commonly referred to as learning through playing. Children can learn one of them by using traditional jumping rope game media. on respect and kinesthetic intelligence of children at PAUD Bintang. This study aims to jump rope on respect for children, (2) to determine the effect of jumping rope on children's kinesthetic intelligence, (3) to find out whether there is a difference in the effect of jumping rope on respect and children's kinesthetic intelligence. This research is a quantitative study with a quasi-experimental design and uses a time series design model, which is to determine the effect of jumping rope on respect and children's kinesthetic intelligence. The population is all PAUD Bintang students with a sample of 20 people, students. The research data was obtained from the results of observations that were carried out using an instrument sheet, then the data obtained were analyzed in the Wilcoxon signed ranks hypothesis testing because the research subjects were few and to find out the comparative analysis of the post-test to the pre-test. 1) There is an effect of jumping rope game on children's respect in KB Bintang, Beringin District. (2) There is an effect of jumping rope game on children's kinesthetic intelligence in KB Bintang, Beringin District (3) There is a difference in the effect of jumping rope on respect and kinesthetic intelligence of children aged 5-6 years in PAUD Bintang where the resulting value shows that the effect of kinesthetic intelligence is more the effect is high than respect for children in the game of jumping rope. The increase experienced by kinesthetic intelligence (9 4) is greater than the increase experienced by respect (7).*

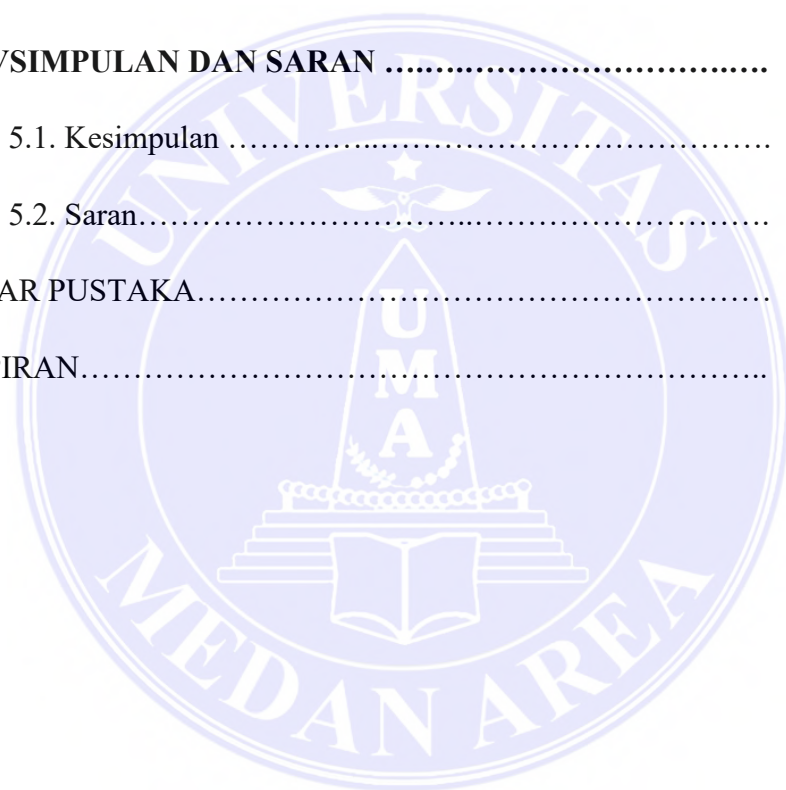
*Key words: Four rope games, respect, kinesthetic Intelligence.*

## Daftar Isi

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR DRAFIK.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	10
1.3. Rumusan Masalah.....	10
1.4. Tujuan Penelitian.....	11
1.5. Manfaat Penelitian.....	11
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>13</b>
2.1. KERANGKA TEORI	
2.1.1. <i>Respect</i> .....	14
2.1.2. <i>Respect</i> Untuk Anak Usia Dini.....	20
2.1.2.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Respect</i>	21

2.1.3. Kecerdasan Kinestetik.....	22
2.1.4. Sistem Nuerologis Kecerdasan Kinestetik.....	23
2.1.5. Indikator Kecerdasan Kinestetik.....	24
2.1.6. Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi KecerdasanKinestetik Anak.....	27
2.1.7. Kecerdasan Kinestetik Untuk Anak Usia Dini	28
2.1.8. Permainan Lompat Tali .....	30
2.1.9. Permainan Lompat Tali Untuk Anak Usia Dini	32
2.1.10. Permainan Lompat Tali Yang Akan Dikembangkan	34
2.1.11. Bermain Lompat Tali Meningkatkan <i>Respect</i> Dan Kecerdasan Kinestetik Anak .....	36
2.2. Penelitian Yang Relevan.....	38
2.3. Kerangka Konsep.....	41
2.4. Hipotesis.....	43
<b>BAB IIIMETODE PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
3.1. Disain Penelitian.....	44
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
3.3. Identifikasi Variabel.....	48
3.4. Defenisi Operasional .....	52
3.5. Teknik Pengambilan Sampel.....	53
3.7. Metode Pengumpulan Data .....	55
3.8. Prosedur Penelitian.....	60

3.9. Teknik Analisis Data .....	61
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
4.1. Orientasi Kanchah.....	65
4.2. Persiapan Penelitian.....	69
4.3. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	76
4.4. Pembahasan.....	97
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>104</b>
5.1. Kesimpulan .....	104
5.2. Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA.....	xi
LAMPIRAN.....	



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Paparan Observasi Indikator <i>Respect</i> Anak .....	6
Tabel 1.2 Paparan Observasi Indikator Kecerdasan Anak.....	7
Tabel 2.1 Indikator Tingkat Pencapaian <i>Respect</i> .....	23
Tabel 2.2 Indikator Tingkat Pencapaian Kecerdasan Kinestetik .....	27
Tabel 3.1 Instrumen Observasi <i>Respect</i> .....	59
Tabel 3.2 Instrumen Observasi Kecerdasan Kinestetik .....	60
Tabel 4.1 Identitas Kepala sekolah, Guru dan Tata Usaha .....	68
Tabel 4.2 Data Peserta Didik .....	68
Tabel 4.3. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Permainan Lompat Tali.....	72
Tabel 4.4 Hasil <i>Pre-Test Respect</i> Kelompok B .....	77
Tabel 4.5 Hasil <i>Post-Test Respect</i> Kelompok B .....	77
Tabel 4.6 Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>post test</i> .....	80
Tabel 4.7 Hasil <i>Pre-Test</i> Kecerdasan Kinestetik Kelompok B.....	87
Tabel 4.8 Hasil <i>Post-Test</i> Kecerdasan Kinestetik Kelompok B .....	88
Tabel 4.9 Perbandingan Nilai Rata-rata <i>Pre Test</i> dan <i>Post test</i> .....	90
Tabel 4.10 Perbedaan Nilai Rata-rata Permainan Lompat Tali Terhadap <i>Respect</i> dan Kecerdasan Kinestetik .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual .....	43
Gambar 3.1 Kerangka Prosedur Penelitian .....	62



## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>post test</i> Permainan Lompat Tali terhadap <i>Respect</i> .....	80
Grafik 4.2 Perbandingan Rata-rata Permainan Lompat Tali Terhadap <i>Respect</i> .....	81
Grafik 4.3 Perbandingan Nilai Rata-rata Permainan Lompat Tali.....	82
Grafik 4.4 Perbandingan <i>pre-test</i> dan <i>pot test</i> Permainan Lompat Tali Terhadap Kecerdasan Kinestetik.....	91
Grafik 4.5 Perbandingan Rata-rata.....	92
Grafik 4.6 Perbandingan Nilai Kecerdasan Kinestetik .....	93
Grafik 4.7 Nilai Rata-rata Post Test Kecerdasan Kinestetik Dan <i>Respect</i> .....	101
Grafik 4.8 Grafik Kenaikan Permainan Lompat Tali Terhadap Kecerdasan Kinestetik dan <i>Respect</i> .....	101

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Karakter merupakan salah satu bagian fundamental dalam proses pendidikan pada berbagai jenis, jalur dan jenjang. Karakter juga menjadi sentrum dalam pembangunan pada setiap bangsa, tidak terkecuali bangsa Indonesia. Karakter menjadi ciri yang khas atau spesifik dan entitas individu, keluarga, masyarakat, budaya dan bangsa secara keseluruhan. Sebagai entitas, karakter menjadi episentrum dalam pembangunan nasional bangsa Indonesia yang harus dibangun melalui berbagai pilar kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) telah dirumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pada pasal 3 undang-undang tersebut diungkapkan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Arah tujuan pendidikan nasional tersebut sangat jelas bahwa pendidikan pada setiap jenis, satuan dan jenjang pendidikan harus diarahkan pada pengembangan karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat.



Arah tujuan tersebut sejalan dengan Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Nasional Jangka Panjang 2005-2025 yang menegaskan bahwa visi Pembangunan Nasional adalah terwujudnya karakter bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, dan bermoral berdasarkan Pancasila, yang dicirikan dengan watak dan perilaku manusia dan masyarakat Indonesia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis dan berorientasi iptek. Dari Undang-Undang tersebut jelas sekali bahwa bangsa Indonesia menjadikan karakter sebagai salah satu indikator keberhasilan dalam pembangunan di bidang pendidikan nasional, dan pendidikan karakter merupakan alat untuk mencapai tujuan tersebut.

Pembangunan karakter bangsa (nation character building) hanya dapat dicapai jika setiap satuan, jenis dan jenjang pendidikan memiliki komitmen serta menjadi salah satu tujuan utama dari mulai pendidikan anak usia dini, baik yang diselenggarakan dalam keluarga, masyarakat dan lembaga persekolahan (pendidikan formal). Dalam hal pembentukan karakter sebagaimana amanah undang-undang di atas, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi satuan pendidikan yang fundamental dalam membangun akar karakter pada anak sebagai calon generasi muda dan warga masyarakat. Oleh karena itu sudah selayaknya berbagai lembaga PAUD mengarahkan kurikulum dan proses pembelajarannya pada pembangunan karakter.

Dalam kondisi nyata, fokus penyelenggaraan pendidikan pada anak usia dini banyak yang bergeser ke arah pementingan penguasaan akademik, khususnya

pada bidang membaca, menulis dan berhitung. Banyak lembaga PAUD yang melupakan jati dirinya sebagai pembangun pondasi karakter pada anak usia dini. Mereka terjebak pada kebutuhan sesaat dengan kebanggaan menghasilkan anak yang sudah cakap dalam membaca, menulis dan berhitung yang sekaligus memenuhi hasrat orang tua (keluarga) dan para penyelenggara sekolah dasar yang mementingkan prasyarat akademik seperti itu dalam penerimaan murid baru.

Distorsi layanan pendidikan seperti itu pada akhirnya hanya menghasilkan siswa yang cerdas secara intelektual tetapi lemah dari sudut karakter dan akhlak. Dampak lebih lanjutnya adalah munculnya berbagai perilaku buruk yang muncul ketika mereka berada pada pendidikan lanjutan sampai pada tingkatan mahasiswa dan sebagai anggota masyarakat. Perilaku negatif seperti permusuhan, tawuran, pelecehan, dan bentuk lainnya yang sejenis sudah menjadi informasi faktual dalam berbagai berita, baik yang dilakukan siswa sekolah, mahasiswa maupun kelompok masyarakat. Permasalahan seperti ini sudah tentu tidak boleh dibiarkan dan harus mencari model untuk mengembalikan fungsi hakiki dalam memberikan layanan PAUD.

Di satu sisi banyak orang tua yang membatasi permainan anak-anaknya. Banyak orang tua di jaman sekarang yang melarang anak-anaknya untuk bermain yang didominasi oleh gerakan fisik, seperti; berlari, melompat dan memanjat. Dengan alasan khawatir celaka maka orang tua lebih senang melihat anaknya menonton televisi, bermain *game* dan kegiatan lain yang tidak banyak

membutuhkan gerakan tubuh. Padahal gerakan fisik sangat dibutuhkan oleh anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik mereka.

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

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

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

Berikut perkembangan anak saat diberikan aktivitas permainan lompat tali yang dilakukan di Kelompok B PAUD Bintang Kecamatan Beringin kabupaten Deli Serdang.

Tabel 1.1. Paparan Observasi Indikator *Respect* Anak.

No.	Indikator <i>Respect</i>	Perkembangan Anak
1	Menghormati Orang lain	Mulai Berkembang
2	Menerima Orang lain	Belum Berkembang
3	Tidak Memaksa Orang lain	Berkembang Sesuai Harapan
4	Menyayangi / Tidak kasar kepada orang lain	Belum Berkembang
5	Rasa hormat aktif	Belum Berkembang
6	Sopan	Belum Berkembang
7	Penuh perhatian kepada orang lain	Mulai Berkembang

Tabel 1.2. Paparan Observasi Indikator Kecerdasan Kinestetik Anak

No.	Indikator Kecerdasan Kinestetik	Perkembangan Anak
1	Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	Belum Berkembang
2	Melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam	Belum Berkembang
3	Melakukan permainan fisik dengan aturan	Mulai Berkembang
4	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	Belum Berkembang
5	Melakukan kegiatan kebersihan diri	Belum Berkembang

Sebagai salah satu bentuk solusi untuk mengembalikan fungsi hakiki dalam memberikan layanan PAUD adalah melalui model permainan tradisional yang sejatinya menjadi bentuk kearifan lokal untuk membangun berbagai karakter pada anak usia dini. Permainan tradisional merupakan bentuk ekspresi dan apresiasi dari tradisi masyarakat dalam menciptakan situasi serta kegiatan yang gembira dan menyenangkan. Melalui permainan tradisional, setiap anggota masyarakat dapat berkumpul, berinteraksi dan berekspresi, baik secara fisik, mental serta emosi. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa yang diharapkan bisa membangun karakter anak usia dini.

Salah satu permainan tradisional yang cukup menarik bagi penulis adalah Permainan Lompat tali yang memiliki tujuan sangat positif bagi anak-anak yaitu untuk memilih gerakan-gerakan (motorik kasar) dan hubungan kerja sama dan saling membentuk sikap saling menghargai (*respect*) dalam suasana menyenangkan yang kemudian penulis padukan dengan lagu/irama. Selain itu

permainan ini tidak banyak memakan waktu, relatif mudah, menyenangkan dan menyehatkan. Jadi sesuai untuk mengisi waktu senggang anak-anak di sekolah, dibandingkan mereka bermain tanpa tujuan.

Permainan Lompat Tali ini dapat meningkatkan *respect* dan kecerdasan kinestetik anak. Karena dalam memainkannya peserta didik akan berinteraksi dengan temannya dan saat interaksi itu muncul banyak sikap yang diberi dan diterima, penghormatan kepada orang lain dan diri sendiri menjadi hal yang penting karena sikap ini akan menentukan mood (perhatian) seseorang untuk bisa melanjutkan aktivitas bermainnya.

Begitu juga otot gerak dalam bermain, dalam bermain lompat tali dibutuhkan gerakan-gerakan yang seimbang antara tangan kaki, mata untuk bisa memainkan permainan lompat tali secara baik. Dan kecerdasan kinestetik ini dipicu akan semakin aktif saat anak bermain lompat tali.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang mengenai Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap *Respect* dan Kecerdasan Kinestetik.

1.1.1. Sari (2015) menunjukkan bahwa melalui permainan lompat tali dapat melatih kekuatan otot-otot tungkai kaki, kelenturan, kelincahan dan keseimbangan anak, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama 2 siklus yaitu peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. Komponen fisik motorik kasar, kekuatan dan keseimbangan melalui lompat tali mampu meningkat dengan baik. Pada hasil observasi pra

tindakan diperoleh 14,28% atau 2 anak dari 14 anak berada pada kriteria baik untuk kekuatan dan keseimbangan, kemudian Siklus I meningkat menjadi 71% atau 10 anak dari 14 anak pada kriteria baik dan Siklus II yaitu 93% atau 13 anak dari 14 anak berada pada kriteria baik untuk kekuatan dan keseimbangan. Pada Siklus II peningkatan presentase keterampilan motorik kasar melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% (12 anak) dari 14 anak berada pada kriteria baik.

1.1.2. Febriani (2016) menyatakan bahwa proses analisis data sebagai hasil dari penelitian, meliputi keseimbangan, kekuatan tubuh anak, dan kelincahan. Adapun hasil yang diperoleh terdapat (70%) untuk kategori berkembang sangat baik, karena kondisi fisik anak dalam keadaan bugar dan telah melakukan latihan lompat tali secara intensif sehingga kelincahan anak dalam melompat sudah cukup baik. Terdapat (20%) pada kategori berkembang sesuai 781 harapan, karena masih ada anak yang terganggu konsentrasinya sehingga dalam melompat tali ia tidak dapat menggunakan waktu 20 detik untuk melakukan beberapa lompatan tali. Terdapat (5%) pada kategori mulai berkembang dan terdapat (5%) pada kategori belum berkembang, ini karena kondisi fisik anak yang tidak mendukung sehingga tidak terjadi perubahan dalam kelincahan melompat tali.

1.1.3. Puspitowati (2012) menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten tahun ajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek

penelitian tindakan ini adalah anak kelas B TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, dan catatan lapangan. Data tentang kemampuan motorik kasar dan penerapan pembelajaran melalui permainan tradisional lompat tali dikumpulkan melalui observasi. Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi. Data dianalisis dengan tehnik komparatif, yaitu membandingkan hasil yang dicapai oleh anak dengan indikator kinerja. Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motorik kasar ( kecerdasan kinestetik) dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali pada anak kelompok B TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Motorik kasar anak meningkat dari prasiklus 57,6 % menjadi 63,3% pada siklus I. Pada siklus II kemampuannya meningkat menjadi 73,3% dan pada siklus III meningkat hingga mencapai 83,2%.

- 1.1.4. Maryanti (2013) menyatakan bahwa penelitiannya yang berjudul : Pelaksanaan permainan tradisional dalam mendukung perkembangan perilaku social anak usia dini di kelompok bermain (kb) alam uswatun khasanah, kronggahan, gamping, sleman menghasilkan : bahwa kegiatan tersebut ditemukan adanya perkembangan perilaku sosial anak yaitu kerjasama, kemurahan hati, simpati, empati, kesantunan, sportifitas, pengendalian diri dan kepedulian.



## 1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah, ditemukan beberapa identifikasi permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1. Anak usia dini belum banyak mengenal permainan lompat tali dan cenderung lebih mengenal permainan modern seperti *playstation*, *video games* dan *game online*.
- 1.2.2. Perilaku sosial Emosional pada anak usia dini di PAUD belum banyak muncul dalam kegiatan keseharian peserta didik.
- 1.2.3. Sikap menghargai orang lain (*respect*) pada anak usia dini di PAUD belum banyak muncul dalam kegiatan keseharian peserta didik.
- 1.2.4. Perkembangan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini di PAUD belum optimal.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1.3.1. Adakah pengaruh permainan lompat tali terhadap *respect* anak usia 5 – 6 tahun di KB Bintang?
- 1.3.2. Adakah pengaruh permainan lompat tali terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5 – 6 tahun di KB Bintang?
- 1.3.3. Apakah ada pengaruh permainan lompat tali terhadap *respect* dan kecerdasan kinestetik anak usia 5 – 6 tahun di KB Bintang?

#### 1.4. Tujuan Penelitian

- 1.4.1. Untuk mengetahui pengaruh permainan lompat tali terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di KB Bintang.
- 1.4.2. Untuk mengetahui pengaruh permainan lompat tali terhadap *respect* anak usia 5-6 tahun di KB Bintang.
- 1.4.3. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan pengaruh permainan lompat tali terhadap *respect* dan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di KB Bintang.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

##### 1.5.1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya permainan lompat tali sebagai pembelajaran untuk meningkatkan *respect* dan kecerdasan kinestetik anak.
- b. Dapat memperkaya wacana ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan permainan tradisional lompat tali untuk meningkatkan *respect* dan kecerdasan kinestetik anak.
- c. Tersedianya permainan alternatif bagi PAUD yang dapat di gunakan guru untuk mempermudah dalam peningkatan *respect* dan kecerdasan kinestetik anak.

### 1.5.2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi penulis

Dapat menambah wawasan tentang cara meningkatkan *respect* dan kecerdasan kinestetik anak.

#### b. Bagi Siswa

Diharapkan pada diri anak akan timbul rasa senang untuk menerima, memahami, serta melakukan permainan lompat tali sehingga anak memiliki kesenangan terhadap permainan tradisional, selain itu meningkatkan *respect* dan kecerdasan kinestetik anak serta anak tidak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran dan lebih enjoy dalam mengikuti pembelajaran.

#### c. Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara meningkatkan *respect* dan kecerdasan kinestetik anak, khususnya dengan menggunakan permainan lompat tali dalam pembelajaran.

#### d. Bagi Kepala Sekolah

Memberikan alternatif permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran peningkatan *respect* dan kecerdasan kinestetik anak dalam pembelajaran.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Kerangka Teori

#### 2.1.2. *Respect*

Usia dini menjadi periode penting dalam pendidikan karakter seseorang. Jika anak usia dini telah dibangun jiwanya secara sehat sesuai kondisi psikologisnya, maka akan berpengaruh dalam penghayatan dan pengamalan karakter sepanjang hidupnya. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Universitas Otago, di Dunedin New Zealand pada 1.000 anak yang diteliti selama 23 tahun dari tahun 1972 telah mengonfirmasi tesis di atas.

Anak-anak yang menjadi sampel diteliti ketika usia 3 tahun dan diamati kepribadiannya, kemudian diteliti kembali pada usia 18 dan 21 tahun, juga ketika mereka berusia 26 tahun. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang ketika usia 3 tahun telah didiagnosis sebagai “*uncontrollable toddlers*” (anak yang sulit diatur, pemarah dan pembangkang), ternyata ketika usia 18 tahun menjadi remaja yang bermasalah, agresif dan mempunyai masalah dalam pergaulan. Pada usia 21 tahun mereka sulit membina hubungan social dengan orang lain, dan ada yang terlibat dalam tindakan criminal. Begitu pula sebaliknya, anak-anak usia tahun yang sehat jiwanya (*well-adjusted toddlers*), ternyata setelah dewasa menjadi orang yang berhasil dan sehat jiwanya.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, Tim Utton berkata : “*At 3, you’re made for life*” (pada usia 3 tahun, kamu dibentuk untuk seumur hidup). Hal ini telah menegaskan pendapat mengenai pentingnya pendidikan karakter diberikan sedini mungkin.

Membangun karakter merupakan proses yang berlangsung seumur hidup, anak-anak tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter jika ia tumbuh pada lingkungan yang berkarakter pula. Dengan begitu, fitrah setiap anak yang dilahirkan suci bisa berkembang optimal. Oleh karenanya ada tiga pihak yang mempunyai peranan penting yaitu keluarga, sekolah dan komunitas.

Penanaman karakter pada anak usia dini juga dapat dilakukan dengan metode bermain. Melalui bermain, anak-anak dapat menuangkan imajinasi yang ada di pikirannya secara bebas, memberi kesempatan untuk bersosialisasi, serta memberikan kesenangan dan kepuasan psikologis.

Kata *respect* atau menghargai menurut Ury (2007: 110), berasal dari bahasa latin yaitu *respectare* yang terdiri dua bagian kata *re*—yang berarti “lagi”, dan *spectare* yang berarti “melihat”. Dengan kata lain menghargai berarti melihat lagi atau melihat dengan perhatian. Abu Bakar Fahmi (2010: 96) menyatakan bahwa: “Anak yang dapat menghargai orang lain akan menjadi anak yang tahu berterima kasih, dan pada akhirnya ia menjadi tahu bersyukur pula. Ia akan menjadi anak yang tahu menghargai jerih payah orangtuanya dan menghargai orang-orang di sekelilingnya. Ia pun akan menjadi anak yang tahu berterima kasih pada orang tuanya dan orang-orang di sekelilingnya”.

Menurut Batra (2004: 73) “Saat kita mengucapkan terima kasih, maka yang disampaikan lewat kata-kata adalah 10 persen, yang disampaikan lewat mata adalah 20 persen, yang disampaikan dari benak kita adalah 30 persen, dan yang kita sampaikan dari hati kita adalah 40 persen”. Selanjutnya menurut Ury (2007: 110), “Sikap menghargai adalah kunci yang membuka pintu ke pikiran dan hati

orang lain. Dengan menghargai orang lain berarti kita melakukan kebaikan untuk diri kita sendiri”.

Sedangkan Menurut kamus bahasa Inggris kata *respect* diartikan sebagai :

- a. Menghormati
- b. Menaruh hormat
- c. Menghargai dan menjunjung tinggi
- d. Mengakui dan menaati

Menurut Lickona (1991 : 46 ) menjelaskan bahwa *Respect* (rasa hormat) adalah kemampuan menghormati nilai seseorang atau sesuatu. Rasa hormat dapat dilihat dari 3 bentuk : menghormati diri sendiri, menghormati orang lain, menghormati kehidupan dan lingkungan sekaligus memeliharanya.

Poerwadinata (2007 : 406) menjelaskan bahwa menghargai yaitu setiap orang harus menghormati, mengindahkan, memuliakan dan menjunjung tinggi pendapat dan keyakinan orang lain. Elfindri (2012 : 101) menjelaskan bahwa karakter seseorang yang suka menghargai orang lain terbangun dari sifatnya yang mau memikirkan kepentingan orang lain. Orang yang memiliki karakter ini jauh dari sifat egois yang mementingkan diri sendiri, serta dengan tulus suka mengucapkan terimakasih atas jasa dan budi baik orang lain.

Samani (2012 : 55) menjelaskan cara bagaimana untuk menjadi orang yang menghargai yaitu, (1) Memperlakukan orang lain seperti memperlakukan diri sendiri, (2) Menunjukkan sikap yang beradab dan sopan, (3) Mendengarkan apa yang dikatakan oleh orang lain, (4) Tidak menghina atau memperolok-olokkan

orang lain, (5) Tidak melakukan ancaman kepada orang lain, dan (6) Tidak mengenal orang sebelum mengenalnya dengan baik.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa sikap saling menghargai merupakan cerminan dari perkembangan sosial emosional pada anak usia dini yang berdasarkan hati nurani, pikiran yang sesuai dengan nilai-nilai social

*Respect* adalah rasa hormat. Bukan sekedar hormat saja, tapi juga hormat yang disertai rasa kekaguman. Bisa dikatakan sikap menghargai ini adalah tingkat lanjutan dari simpati. *Respect* bukan sekedar tertarik dan kagum karena hal-hal yang dilihat secara sekilas saja, tapi rasa perbuatan terhadap orang tertentu baru muncul setelah seseorang mengetahui pribadi atau perbuatan si orang yang dihormati dengan lebih dalam. Misalnya setelah berkenalan dengan seorang teman, kemudian dalam tempo waktu tertentu menyadari bahwa dia ahli dalam suatu bidang, bisa jadi timbul rasa *respect* terhadap teman itu. *Respect* tidak sama dengan rasa takut. Rasa hormat dan penghargaan adalah kasih sayang dan kesadaran bahwa diri adalah bagian dari sebuah masyarakat, dalam hal ini masyarakat sekolah.

Esensi penghormatan (*respect*) adalah untuk menunjukkan bagaimana sikap kita secara serius dan khidmat pada orang lain dan diri sendiri. Ada unsur rasa kagum dan bangga di sini. Dengan memperlakukan orang lain secara hormat, berarti membiarkan mereka mengetahui bahwa mereka aman, bahagia, dan mereka penting karena posisi dan perannya sebagai manusia di hadapan kita. Sebab, biasanya kita tak hormat pada orang yang tidak berbuat baik.

Rasa hormat biasanya ditunjukkan dengan sikap sopan dan juga membalas dengan kebaikhatian, baik berupa sikap maupun pemberian. Sedangkan, rasa hormat juga bisa berarti bersikap toleran, terbuka, dan menerima perbedaan sekaligus menghormati otonomi orang lain. Sikap menghormati bukanlah sikap berlebihan yang dilakukan karena bersikap menghormati bukan berarti sikap patuh dan menjilat. Rasa hormat bukanlah menggunakan dan memanipulasi orang lain. Rasa hormat bawahan dan anak buah pada majikan belum tentu rasa hormat dalam maknanya yang esensial, tetapi bisa jadi hanya menjilat.

Jadi, kehormatan dalam posisi yang timpang (atasan-bawahan) biasanya akan membawa dampak yang lain. Aturan penghormatan adalah bahwa seluruh individu pada dasarnya penting (untuk dihormati) dan pada dasarnya tiap manusia memiliki tujuan moral, jangan sampai memperlakukan orang lain sebagai sarana untuk memperoleh kesenangan diri kita; jangan sampai kita mendapatkan kehormatan dari memperlak dan mengeksploitasi orang lain.

*Respect* atau penghormatan bukanlah sesuatu hal yang yang diminta, melainkan diberikan. Jadi, jangan pernah mengharap rasa hormat dengan penuh rekayasa atau memaksa, tetapi harus kita mulai untuk menata sikap dan posisi (serta peran) diri kita agar orang lain memaksa kita. Jangan pernah bertanya, "Kenapa mereka tak menghormati saya?", tetapi mulailah dari perubahan sikap yang membuat kita dihargai dan dihormati. Jika kita tak dihormati orang lain, berarti ada yang salah dengan diri kita, atau ada kesalahan, tetapi tetaplah bukanlah kesalahan orang lain itu.



Ada kutipan menarik seperti ini, “*I will treat you like a gentleman, not because you are one, but because I am one*”. Rasa hormat (*respect*) itu bisa kita tunjukkan dengan orang lain yang tingkat kedekatannya dengan kita bisa jadi berbeda. Misalnya, bisa dengan teman kita, orangtua kita, bahkan orang asing yang baru kita ketahui atau kita kenal. Ada beberapa karakteristik yang menunjukkan rasa hormat (*respect*) sebagai berikut.

- a) *Tolerance* (toleransi): sikap menghormati orang lain yang berbeda dengan kita atau yang kadang seakan menentang kita dan memusuhi kita.
  - b) *Acceptance* (penerimaan): menerima orang lain yang datang pada kita, mungkin dengan tujuan tertentu. Kita beri kesempatan ia untuk hadir di depan kita untuk menyuarakan kepentingan dan tujuannya, baru kita bisa mengambil sikap terhadap tujuannya. Misalnya, kita tetap akan bersikap baik meskipun kita tak sepakat dengan dirinya. Lawan sikap ini adalah tertutup (eksklusif) dan reaktif terhadap hal-hal baru yang bahkan belum dipahami.
  - c) *Autonomy* (otonomi, kemandirian, ketidaktergantungan): kita masih punya sikap dan prinsip kita sendiri, orang lain pun juga demikian. Otonomi adalah hasil pilihan dan pasti punya alasan, kita tak bisa membuat orang lain tergantung pada kita dan memaksa orang lain seperti kita dalam hal tertentu. Dengan menghormati orang lain, berarti sikap untuk tidak mencampuri urusan mereka dan tidak memaksa mereka tergantung pada kita.
- Privacy* (privasi, urusan pribadi): menghormati orang lain berarti memberi mereka kesempatan untuk melakukan kesibukan dalam kaitannya dengan urusan mereka sendiri. Privasi adalah urusannya sendiri yang tak berkaitan

dengan kita dan biarkanlah dia menjalaninya dan jangan sampai kita menganggunya untuk melakukan privasinya.

- d) *Nonviolence* (non-kekerasan): prinsip non-kekerasan ini sangat penting bagi karakter kita untuk menunjukkan rasa hormat pada orang lain. Tindakan kekerasan sekaligus menandai bahwa manusia tidak menghormati orang lain, mengingat dampak kekerasan itu sangatlah nyata dan motivasi kekerasan pastilah ungkapan rasa tidak suka (tidak menghormati). Kekerasan di sini bisa berupa kekerasan fisik maupun non-fisik atau psikologis yang berupa umpatan kata-kata yang menunjukkan rasa tidak suka, membenci, dan mengintimidasi atau melemahkan mental.
- e) *Courteous*: ini adalah sejenis rasa hormat aktif yang dilakukan dengan melakukan sesuatu, atau rasa hormat yang ditunjukkan dengan sikap yang sengaja. Misalnya, membuat lagu untuk memberikan rasa hormat pada orang yang berjasa, karya courtesy.
- f) *Polite*: sikap sopan yang ditunjukkan untuk memberikan rasa hormat. Sopan harus dibedakan dengan takut dan sungkan. Pada budaya Timur, kadang budaya sopan identik dengan rasa takut dan sungkan, yang menimbulkan sikap melemahkan diri dan menunjukkan posisi tidak setara yang melanggengkan hubungan eksploitatif. Sedangkan di Barat, sopan berarti sikap yang tak perlu menimbulkan efek terciptanya efek psikologis yang mememahkan jiwa. Sopan juga tak mengorbankan posisi setara dan otonomidiri dalam interaksi yang saling menghormati. Montaigne Essays (1580 – 1588) pernah mengatakan, *the honor we receive from those that fear*

*us, is not honor* (Rasa hormat yang datang dari orang yang takut pada kita, bukanlah kehormatan).

- g) *Concerned*: sikap perhatian atau memberikan perhatian pada hal atau orang yang dihormati. Misalnya, seorang yang menghabiskan waktu untuk masalah-masalah anak, ia dapat dikatakan *concerned* pada anak karena ia menghormati anak-anak. Seorang yang *concerned* pada hal tertentu tentu disebabkan oleh rasa peduli dan hormatnya pada sesuatu itu.

### 2.1.3 *Respect* Pada anak usia dini

Sikap *respect* (menghargai) dalam kurikulum 2013 PAUD termasuk pada kompetensi inti-2 (KI-2) yaitu kompetensi inti sikap sosial dengan kompetensi dasar sikap sosial (KD-2) yaitu 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain. Sikap ini tercermin dari perilaku anak seperti dapat menerima perbedaan teman dengan dirinya, menghargai karya teman, tidak menertawakan saat teman berbicara, tidak ingin menang sendiri, tidak ingin menang sendiri, menghargai pendapat teman, mau berbagi, mendengarkan dengan sabar pendapat teman, senang berteman dengan semuanya, mengucapkan terimakasih atas bantuan yang diterima, mengucapkan kata maaf apabila bersalah, memberitahu temannya dengan santun bila melakukan kesalahan.

Sikap saling menghargai merupakan cerminan dari aspek perkembangan sosial emosional. Permen Diknas No.58 Tahun 2009 menyatakan bahwa aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun antara lain: (1) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. (2) Mau berbagi, menolong, dan membantu teman. (3) Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif. (4) Mengendalikan perasaan. (5) Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan. (6) Menunjukkan rasa percaya diri. (7) Menjaga diri sendiri dari lingkungannya. (8) Menghargai orang lain.

### 2.1.3.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi *Respect*

Dillon (2003) yang menyatakan: “*respect, most generally, has cognitive dimensions (beliefs, acknowledgments, judgments, deliberations, commitments), affective dimensions (emotions, feelings, ways of experiencing things), and conative dimensions (motivations, dispositions to act and forbear from acting)*” dalam arti, karakter menghargai memiliki tiga dimensi, yakni: (1) dimensi kognitif yang meliputi keyakinan, pengakuan, penilaian, pertimbangan, dan komitmen; (2) dimensi afektif yang meliputi emosi, perasaan, cara mengekspresikan sesuatu; dan (3) dimensi konatif yang meliputi motivasi, dan kecenderungan untuk bertindak dan menahan diri). Jika peserta didik dibimbing untuk mengembangkan karakter menghargai, maka mereka akan mampu menampilkan pengetahuan, perasaan, dan tindakan yang dimanifestasikan dalam bentuk sikap dan perilaku yang baik dalam keseharian yang akan dipahaminya sebagai karakter bukan lagi sebagai tuntutan. Oleh karena itu, mengembangkan karakter menghargai di kalangan peserta didik memerlukan perhatian khusus dari guru Bimbingan dan Konseling di sekolah guna menciptakan situasi pendidikan yang kondusif.

Dalam hal ini guru memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak khususnya sikap saling menghargai, dengan melakukan interaksi sosial dengan lingkungan terdekat anak seperti lingkungan kelas. Untuk itu guru memerlukan metode yang tepat dalam pelaksanaan pembelajaran. Metode menurut Djamaluddin (1999:114) berasal dari kata meta berarti melalui, dan hodos jalan. Jadi metode adalah jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan. Salah satu metode yang dapat digunakan

dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak khususnya dalam menumbuhkan sikap saling menghargai yakni dengan permainan lompat tali.

Tabel 2.1 Indikator Tingkat Pencapaian *Respect*

Variabel Penelitian	Indikator
<i>Respect</i> (Y1)	Menghormati Orang lain
	Menerima Orang lain
	Tidak Memaksa Orang lain
	Menyayangi / Tidak kasar kepada orang lain
	Sopan
	Penuh perhatian kepada orang lain

#### 2.1.4. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide dan perasaan (dalam bentuk berpantomim, menari, berolah raga) dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu ( membuat kerajinan, membuat patung, menjahit), Armstrong, 2003). Cerdas kinestetis berarti belajar serta berpikir dengan tubuh. Kecerdasan ditunjukkan dengan ketangkasan tubuh dalam memahami perintah otak (Armstrong, 2002).

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*) (Armstrong, 2003). Komponen inti juga meliputi kemampuan motorik halus (keterampilan tangan, koordinasi mata-tangan) kepekaan sentuhan, daya

tahan, dan daya reflex (Armstrong, 2004). Kemampuan inti dari kecerdasan kinestetik bertumpu pada kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan yang tinggi untuk menangani benda (Armstrong, 1999).

#### **2.1.5. Sistem neurologis kecerdasan kinestetik**

Sistem neurologis kecerdasan kinestetik berpusat pada *sereblum* ( otak kecil ), *basal ganglia*, dan *motor korteks* (Armstrong, 2003). Basal ganglia merupakan simpul syaraf atau pusat syaraf, yakni sejumlah massa zat abu-abu didalam subkulit otak dari belahan otak, yang sangat penting dalam koordinasi gerak-gerak, dan motor korteks merupakan motor area, yakni bagian dari kulit otak, yang kurang lebih tertutup oleh gyrus presental, dan dikenal sebagai daerah-4 Broadmann, yang bertanggung jawab terhadap pengantara bagi gerakan-gerakan otot yang sederhana dan terbatas (Chaplin, 2005).

Kinestetik atau gerak terjadi pada perubahan sikap tubuh atau bagian tubuh. Rasa sikap, rasa gerak dan rasa arah gerak berpusat dikorteks sensorik lobus parietalis. Dengan kata lain, lobus parietalis mengurus gerakan, rasa sikap, rasa gerakan dan arah gerakan otot-otot seluruh badan, termasuk mengurus otot wicara (Markam&Markam, 2003).

Otak kecil mengatur koordinasi otot dan derajat kontraksi tiap gerakan aktivitas otot-otot manusia yang berjumlah 300 buah. Gangguan pada serebelum atau otak kecil akan menyebabkan gerakan menjadi tidak teratur. Sementara itu, lobus frontalis juga berfungsi sebagai pusat gerakan, meliputi kekuatan, kecepatan, dan gerakan halus (Markam&Markam, 2003)

### 2.1.6. Indikator kecerdasan kinestetik.

Kecerdasan kinestetik memungkinkan manusia membangun hubungan yang penting antara pikiran atau tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan. Perkembangan Kecerdasan kinestetik sangat bervariasi, tergantung pada komponen (kekuatan atau kelenturan) atau domain (gimnastik, bisbol, pantomime) (Armstrong, 2003).

Kecerdasan kinestetik atau kecerdasan olah tubuh merangsang kemampuan seseorang untuk mengolah tubuh secara ahli, atau untuk mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan. Ini termasuk kemampuan menangani suatu benda dengan cekatan dan membuat sesuatu. Pebasket, penari, koreografer, dan pantomim sangat membutuhkan kecerdasan olah tubuh ini (Schmidt, 2002).

Kemampuan yang muncul pada indikator kecerdasan kinestetik adalah sebagai berikut:

- a. Mengikuti satu atau lebih kegiatan olahraga atau kegiatan fisik secara teratur. Mereka mungkin mengikuti atau menekuni sepak bola, bulu tangkis, berenang, senam, atletik, atau bela diri.
- b. Tidak betah duduk berlama-lama. Mereka memerlukan gerak, tidak dapat diam dalam waktu lama, dan bergerak bahkan ketika sedang duduk menyimak sesuatu.
- c. Menyukai pekerjaan yang melibatkan keterampilan tangan yang konkret. Mereka menikmati kegiatan yang bertumpu pada keterampilan motoric halus,

seperti menjahit, merajut, memahat, bertukang atau merakit model. Pada anak-anak kegiatan seperti mencocok, menggambar, menyalin, kolase atau kegiatan motorik halus lainnya.

- d. Gagasan sering muncul ketika berkegiatan fisik. Mereka memiliki kepekaan berpikir ketika ada rangsang dari gerak tubuh. Pada saat berjalan, berjoging atau menari, tubuh mereka memberi sinyal kepada otak sehingga peka terhadap rangsang dari luar. Dari sinilah ide-ide muncul. Pada saat berbicara, mereka menggerak-gerakkan tangan.
- e. Senang menghabiskan waktu luang dengan beraktifitas diruang terbuka. Mereka memilih kegiatan yang terkait dengan kinestetik (jalan-jalan, lari-lari) sebagai cara untuk mengisi waktu, terutama berjalan-jalan atau berlari-lari menghirup udara segar dan ruang terbuka.
- f. Sering menggunakan gerak tangan/bahasa tubuh ketika berbicara. Mereka mengisi kekosongan berbicara dan menguatkan ide berbicara dengan menggerakkan tangan. Gerakan tangan dan bagian tubuh membantu mereka menemukan ide-ide untuk terus berbicara.
- g. Cenderung menyentuh sesuatu untuk lebih mengenal sesuatu itu. Mereka memanfaatkan informasi dari indra sentuhnya dan mengintegrasikan dengan latar belakang pengetahuannya. Berbagai pengetahuan menjadi lebih lengkap dengan kecenderungan menyentuh ini. Oleh karena itu, mereka tidak puas hanya sekedar melihat objek, tapi menyentuhnya untuk meyakinkan hasil pengamatan, menguji hipotesisnya, sekaligus memperoleh informasi dari sumber taktil (sentuhan).



- h. Menikmati kegiatan yang menantang bahaya yang menegangkan. Mereka tidak takut jatuh, tidak takut terluka. Mereka senang memanjat, berguling, meniti titian, dan aktivitas lain yang menantang dan menegangkan.
- i. Menganggap diri sebagai orang yang terkoordinasi. Mereka memiliki keyakinan yang tinggi terhadap kemampuan fisik. Mereka yakin dapat melakukan kegiatan fisik yang paling sulit sekalipun. Keyakinan tersebut membuat mereka dapat berani mencoba berbagai kegiatan motorik dan cenderung mengulanginya untuk mencapai kemampuan yang terbaik.

Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Indikator Tingkat Pencapaian Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5 – 6 Tahun adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Indikator Tingkat Pencapaian Kecerdasan Kinestetik

Aspek Perkembangan	Indikator Tingkat Pencapaian Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5 – 6 Tahun
Perkembangan Kecerdasan Kinestetik	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan
	2. Melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam
	3. Melakukan gerakan fisik dengan aturan
	4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
	5. Melakukan kegiatan kebersihan diri

### **2.1.7. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak**

Wiyani (2014:38-41) mengungkapkan bahwa terdapat lima faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak usia dini, yaitu :

2.1.7.1. Makanan Pemberian makanan yang bergizi kepada anak usia dini oleh orang tua sangat penting sangat penting untuk memberikan energi kepada anak yang sangat aktif di usia dini. Pemberian gizi atau nutrisi yang cukup dapat merangsang pertumbuhan dan perkembangan organ-organ tubuh manusia.

2.1.7.2. Pemberian Stimulus Pemberian stimulus seperti dengan mengajak anak bermain khususnya bermain yang melibatkan gerakan fisik anak usia dini juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik motorik anak. Contohnya seperti kegiatan berlari, melompat, merangkak, memanjat dan sebagainya.

2.1.7.3. Kesiapan Fisik Kesiapan fisik kuncinya terletak pada kematangan fisik dan syaraf-syarafnya. Perkembangan fisik motorik tidak semata-mata karena pemberian stimulus, tetapi juga melibatkan faktor kesiapan fisik anak itu sendiri.

2.1.7.4. Jenis Kelamin Jenis kelamin juga tidak dapat diabaikan dalam perkembangan fisik motorik anak usia dini. Jika kita perhatikan dengan seksama, anak perempuan lebih suka melakukan aktivitas yang melibatkan keterampilan motorik halus, sedangkan anak laki-laki cenderung suka melakukan aktivitas yang melibatkan

keterampilan motorik kasardan tentu saja itu dapat mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak.

2.1.7.4. Budaya Budaya masyarakat kita yang patriarkhi juga sangat mempengaruhi perkembangan motorik anak usia dini. Pada masa anak usia dini faktor budaya yang menjadikan anak lakilaki harus bermain dengan anak laki-laki lainnya dengan melakukan kegiatan yang sesuai dengan budaya mereka, seperti bermain bola, mobil-mobilan. Sedangkan anak perempuan harus bermain dengan anak perempuan lainnya dan melakukan kegiatan seperti bermain boneka, masak-masakan.

### **2.1.8. Kecerdasan Kinestetik bagi anak usia dini**

Pembelajaran yang dilakukan dalam pendidikan anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Dalam bermain anak tersebut, disana proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan pembelajaran yang berlangsung termasuk salah satunya gerak dasar ( kinestetik) yang sangat menentukan pada perkembangan anak selanjutnya hingga dewasa. Seperti yang disampaikan Hurlock (1991 : 27) bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap, perilaku dan kecedasan gerak kinestetik anak di sepanjang hidupnya.

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

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

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

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.

Menurut Gardner, kecerdasan gerak kinestetik mempunyai lokasi di otak serebelum (otak kecil), basal ganglia (otak keseimbangan) dan motor korteks. Kecerdasan ini memiliki wujud relative bervariasi, bergantung pada komponen-komponen kekuatan dan fleksibilitas serta dominan seperti tari dan olahraga.

Dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 perkembangan kecerdasan kinestetik termasuk dalam Kompetensi Inti (KI-3) yaitu Kompetensi Inti Pengetahuan dengan Kompetensi Dasar (KD-3) yaitu 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.

#### **2.1.9. Permainan Lompat Tali**

Harsono dalam (Febriani 2015:36). mengungkapkan bahwa permainan lompat tali adalah permainan melompat dengan halang rintang berupa tali yang terbuat dari karet yang dirajut menjadi panjang. Permainan lompat tali diberikan pada siswa dengan tujuan meningkatkan kemampuan kerja dari otot tungkai, dimana otot tungkai tersebut akan mengalami perubahan akibat permainan yang diberikan. Sedangkan Bambang Sujiono (2005: 6.25) mengungkapkan bahwa kegiatan lompat tali dapat meningkatkan kekuatan dan kecepatan otot-otot tungkai, meningkatkan kelenturan dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan koordinasi mata, lengan, dan tungkai kaki.

Berdasarkan kedua pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain lompat tali adalah permainan yang dilakukan dengan dengan cara melompati

halang rintang yang berupa tali berasal dari karet yang diuntai menjadi panjang yang bertujuan untuk meningkatkan kerja otot tungkai, kelentukan dan keseimbangan tubuh dan mengembangkan koordinasi matalengan dan kaki.

Lompat tali merupakan permainan tradisional yang sangat populer dikalangan anak-anak pada era 80-an. Permainan ini dapat dimainkan secara bersama-sama oleh 3 hingga 10 anak. Lompat tali biasanya dimainkan di halaman rumah atau halaman sekolah. Permainan ini sudah tidak asing lagi tentunya karena permainan lompat tali ini bisa ditemukan hampir diseluruh Indonesia meskipun dengan nama yang berbeda-beda.

Permainan lompat tali biasanya identik dengan anak perempuan. Namun tidak sedikit juga anak laki-laki yang ikut memainkannya. Peralatan yang digunakan dalam permainan lompat tali adalah karet gelang sebanyak-banyaknya. Karet gelang tersebut dirangkai hingga menjadi tali yang memanjang. Cara merangkainya dengan menyambungkan dua buah karet pada dua buah karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran sekitar 2-4meter.

Lompat tali mudah dimainkan dengan menggunakan peralatan yang sederhana. Meskipun demikian, permainan lompat tali memiliki banyak manfaat. Manfaat lompat tali menurut Diah dan Rosalia (2016:54) antara lain:

- a) Melatih motorik kasar serta menghindarkan anak dari resiko obesitas melalui lompatan-lompatan yang dilakukan anak.
- b) Mengasah kecerdasan kinestetik pada anak.
- c) Melatih koordinasi gerak kaki dan mata.

- d) Melatih semangat kerja keras anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali.
- e) Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusannya untuk mengambil keputusan karena anak membutuhkan keberanian yang cukup untuk melompat dengan berbagai ketinggian serta memutuskan untuk melakukan lompatan atau tidak.
- f) Menjadi media anak untuk bersosialisasi . melalui permainan ini anak belajar lebih sabar, menaati peraturan, berempati, dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.
- g) Membangun sportivitas anak serta melatih kejujuran saat pemain mengenai karet atau tidak.

Sebelum mulai bermain, ajak anak untuk merangkai karet gelang terlebih dahulu. Hal ini dapat mengajarkan anak bahwa permainan juga membutuhkan persiapan. Membuat sendiri alat yang akan dimainkan dapat mengasah kreativitas anak. Selain itu kegiatan ini juga melatih motorik halus anak dan membuat ikatan antara orang tua/ guru dan anak semakin erat.

#### **2.2.10. Permainan Lompat Tali Untuk Anak Usia Dini**

Aktivitas bermain merupakan sesuatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkan dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalam imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan atau seluruh badan. Bermain menurut Hurlock adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan

hasil akhir. Dengan kata lain, bermain dilakukan secara suka rela tanpa adanya paksaan dari orang lain.

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar untuk anak berinteraksi dengan dunia sekitarnya. Bermain menjadi suatu aktifitas yang langsung dan spontan dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda sekitarnya dengan senang, sukarela dan imajinatif, serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Dalam bermain, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungannya dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi inilah akan mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak.

Bermain lompat tali bagi anak menurut Ken Achhroni memiliki banyak manfaat, yaitu :

- a. Memberikan kegembiraan pada anak
- b. Melatih semangat kerja keras anak-anak untuk memenangkan permainan dengan melompati berbagai tahap ketinggian tali
- c. Melatih kematangan anak untuk dapat melompat tali (terutama pada posisi tertinggi). Kemampuan anak untuk memperkirakan tinggi tali dan lompatan yang harus dilakukan akan sangat membantu keberhasilan anak melompati tali.
- d. Melatih motorik kasar anak yang sangat bermanfaat untuk membentuk otot yang padat, fisik yang kuat dan sehat, serta mengembangkan kecerdasan



kinestetik anak. Permainan yang dimainkan dengan lompatan-lompatan ini juga bermanfaat menghindarkan anak dari resiko mengalami obesitas.

- e. Melatih keberanian anak dan mengasah kemampuannya untuk mengambil keputusan, karena untuk melompat tali dengan ketinggian tertentu membutuhkan keberanian untuk melakukannya. Anak juga harus mengambil keputusan apakah melompat atau tidak.
- f. Menciptakan emosi positif bagi anak. sebab ketika bermain lompat tali, anak bergerak, berteriak dan tertawa. Gerakan tawa dan teriakan ini sangat bermanfaat untuk membuat emosi anak menjadi positif.
- g. Menjadi media bagi anak untuk bersosialisasi. Dari sosialisasi melalui permainan ini, anak belajar bersabar, menaati peraturan, berempati dan menempatkan diri dengan baik diantara teman-temannya.
- h. Membangun sportivitas anak. pembelajaran mengenai sportivitas ini diperoleh ketika harus menggantikan posisi pemegang tali ketika ia gagal melompat tali.

#### **2.1.11. Permainan Lompat Tali yang akan dikembangkan**

Permainan Lompat Tali merupakan permainan tradisional yang dilaksanakan secara kelompok dengan jumlah pemain yang beragam (paling sedikit 4 orang) serta mempergunakan rantai karet gelang". Permainan ini dilakukan dengan menggunakan nyanyian (irama lagu). Inti permainan ini adalah anak mampu melompati rantai karet gelang yang diiringi dengan irama/lagu, dan untuk meraih keberhasilan seluruh anggota kelompok harus mampu melompati semua ketinggian yang telah ditentukan.

a. Cara Bermain Lompat Tali

- Dua orang berdiri saling berhadapan dan memperpanjang karet gelang.
- Dua pemain saling membelakangi melompat dengan berdiri di sisi band karet. Jika berdiri di sisi kiri band karet Maka kaki kiri diluar, kaki kanan di dalam. Begitu sebaliknya. Jika berdiri di sisi kanan band karet, maka kaki kanan di luar, kak kiri di dalam secara bergantian dan menyanyikan lagu “Sapi putih mandi dikali, Ayam jago pandai menari”.
- Dua pemain saling membelakangi melompat dan berdiri di satu sisi dari band karet, melompat ketengah. Lalu mereka melompat lagi ke luar band karet dan setelah itu ia melompat kedalamnya, begitu seterusnya sambil bertepuk-tepuk dan menyanyikan lagu “Anak kambing berkaca mata, berbalik badan tandanya bisa” dengan anak pemegang tali. Kemudian pemain berbalik badan dan tos dengan sesama pemain.
- Kedua pemain berdiri di sisi karet sebelah kiri dan melompat menyilang ke sisi kanan kemudian balikkan lagi, begitu seterusnya sambil bernyanyi “Semut merah memakan gula, Jangan marah kalau kamu kalah”
- Selesai langkah-langkah ini tanpa kesalahan.

## **b. Jumlah Pemain dan Peraturan Permainan Lompat Tali**

Permainan Lompat Tali dilakukan oleh sedikitnya 4 orang anak. Sedangkan peraturan yang ada dalam permainan Lompat Tali adalah sebagai berikut:

- a. Permainan setidaknya dilakukan oleh 4 (empat) orang anak
- b. Jika selama pertandingan anak mendarat di tali maka giliran mereka berakhir dan harus bertukar tempat dengan salah satu dari anak-anak memegang tali.
- c. Setiap anak akan mendapatkan giliran mencoba bergerak sampai semua telah selesai dengan sukses
- d. Untuk melanjutkan permainan, tali diangkat lebih tinggi sehingga tampak lebih tinggi dari tanah, sehingga membuat lebih menantang.

### **2.1.12. Bermain Lompat Tali Meningkatkan *Respect* dan Kecerdasan Kinestetik Anak.**

Lompat tali menurut Diah dan Rosalia (2016:45) merupakan : permainan yang dalam bermainnya sangat sederhana, tidak memerlukan banyak biaya dan tempat, serta sistem bermainnya adalah berkelompok. Alat yang digunakan adalah karet gelang yang mana karet gelang sendiri ini sangat mudah ditemui, serta dalam menyambungkan karet menjadi satu tidak begitu sulit untuk anak-anak lakukan. Bermain lompat tali ini mengharuskan pemainnya melompati tali pada ketinggian yang sudah ditentukan, jika salah satu pemain melompati tali dengan menyentuh atau tidak dapat melompati tali tersebut, maka permainan berhengti

dan bergantian dengan pemain jaga. Namun pada ketinggian tertentu juga anak dapat melewati tali tersebut dengan menggunakan cara menyentuh tali tali tersebut asalkan jangan sampai terjat.

Bermain lompat tali anak berhubungan dengan teman sebayanya, saat itu sikap *respect* muncul atau tidak. Saat ia melihat lawan mainnya berhasil ia bisa menghargai dengan mengucapkan terimakasih ataupun saat lawan mainnya kalah atau tidak bisa melakukan permainan dengan baik ia bisa menghargai dengan memberikan semangat dan tidak mengejek.

Melompat merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan satu atau dua kaki secara bergantian. Gerakan melompat dapat dilakukan dengan berbagai cara lain, mulai dari melompat dengan menggunakan alat bantu maupun tidak menggunakan alat bantu. Melompat dengan menggunakan alat maupun tidak menggunakan alat. Kegiatan melompat sangat disukai oleh anak-anak, apalagi jika melompatnya itu dilakukan secara bersama-sama ataupun dengan menggunakan alat yang membuat mereka tertarik untuk melakukan melompat itu sendiri.

Selain melompat itu menyenangkan bagi anak, melompat juga bisa merangsang dan mengembangkan salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh anak, yaitu kecerdasan kinestetik (fisik-motorik) yang dalam hal ini ialah kemampuan motorik kasar anak. Karena melompat sangat bermanfaat untuk anak, maka salah satu permainan yang dapat dilakukan adalah permainan lompat tali.

Dengan bermain lompat tali ini, anak akan merasa tertantang untuk melakukan lompatan-lompatan yang ada dalam permainan ini. Dengan melakukan lompatan-lompatan tersebut, motorik kasar anak akan terasah terutama pada otot-

otot yang ada di kaki anak. Permainan lompat tali juga dapat mengembangkan kelenturan, kelincahan dan keseimbangan pada anak serta akan membuat anak merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan yang berupa lompatan-lompatan yang ada.

Dalam bermain lompat tali anak berhubungan dengan teman sebayanya, saat itu sikap *respect* muncul atau tidak. Saat ia melihat lawan mainnya berhasil ia bisa menghargai dengan mengucapkan terimakasih ataupun saat lawan mainnya kalah atau tidak bisa melakukan permainan dengan baik ia bisa menghargai dengan memberikan semangat dan tidak mengejek.

Selain itu, permainan lompat tali ini sangat menyenangkan bagi anak, tidak memerlukan biaya yang banyak, tidak memiliki resiko yang besar saat anak memainkannya, serta memerlukan waktu yang singkat namun dapat menyehatkan bagi anak itu sendiri.

### **2.1.13. Penelitian yang Relevan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya maka Sari (2015) menunjukkan bahwa melalui permainan lompat tali dapat melatih kekuatan otot-otot tungkai kaki, kelenturan, kelincahan dan keseimbangan anak, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama 2 siklus yaitu peningkatan kemampuan motorik kasar anak melalui permainan lompat tali. Komponen fisik motorik kasar, kekuatan dan keseimbangan melalui lompat tali mampu meningkat dengan baik. Pada hasil observasi pra tindakan diperoleh 14,28% atau 2 anak dari 14 anak berada pada kriteria baik untuk kekuatan dan keseimbangan, kemudian Siklus I meningkat

menjadi 71% atau 10 anak dari 14 anak pada kriteria baik dan Siklus II yaitu 93% atau 13 anak dari 14 anak berada pada kriteria baik untuk kekuatan dan keseimbangan. Pada Siklus II peningkatan presentase keterampilan motorik kasar melebihi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% (12 anak) dari 14 anak berada pada kriteria baik.

Selanjutnya Febriani (2016) menyatakan bahwa proses analisis data sebagai hasil dari penelitian, meliputi keseimbangan, kekuatan tubuh anak, dan kelincahan. Adapun hasil yang diperoleh terdapat (70%) untuk kategori berkembang sangat baik, karena kondusif fisik anak dalam keadaan bugar dan telah melakukan latihan lompat tali secara intensif sehingga kelincahan anak dalam melompat sudah cukup baik. Terdapat (20%) pada kategori berkembang sesuai 781 harapan, karena masih ada anak yang terganggu konsentrasinya sehingga dalam melompat tali ia tidak dapat menggunakan waktu 20 detik untuk melakukan beberapa lompatan tali. Terdapat (5%) pada kategori mulai berkembang dan terdapat (5%) pada kategori belum berkembang, ini karena kondisi fisik anak yang tidak mendukung sehingga tidak terjadi perubahan dalam kelincahan melompat tali.

Selanjutnya Puspitowati (2012) menyatakan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui permainan tradisional lompat tali kelompok B di TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten tahun ajaran 2012/2013. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian tindakan ini adalah anak kelas B TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas

dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui lembar observasi, dan catatan lapangan. Data tentang kemampuan motorik kasar dan penerapan pembelajaran melalui permainan tradisional lompat tali dikumpulkan melalui observasi. Keabsahan data diperiksa dengan triangulasi. Data dianalisis dengan tehnik komparatif, yaitu membandingkan hasil yang dicapai oleh anak dengan indicator kinerja. Data hasil penelitian ini menunjukkan bahwa motorik kasar dengan menggunakan permainan tradisional lompat tali pada anak kelompok B TK Pertiwi Sribit Delanggu Klaten mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Motorik kasar anak meningkat dari prasiklus 57,6% menjadi 63,3% pada siklus I. Pada siklus II kemampuannya meningkat menjadi 73,3% dan pada siklus III meningkat hingga mencapai 83,2%.

Selanjutnya Maryanti (2013) menyatakan bahwa penelitiannya yang berjudul : Pelaksanaan permainan tradisional dalam mendukung perkembangan perilaku social anak usia dini di kelompok bermain (kb) alamuswatun khasanah, kronggahan, gamping, sleman menghasilkan : bahwa kegiatan tersebut ditemukan adanya perkembangan perilaku sosial anak yaitu kerjasama, kemurahan hati, simpati, empati, kesantunan, sportifitas, pengendalian diri dan kepedulian.

Dan selanjutnya Hapidin dan Yenina tentang Pengembangan Model Permainan Tradisional Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang dilakukan melalui 2 tahap uji coba model. Uji coba model pertama dilakukan di lembaga PAUD Al-Muhajirin dengan jumlah murid 10. Uji coba model kedua dilakukan di lembaga PAUD Tunas Vignolia dan PAUD Aisyah dengan melibatkan murid berjumlah

20. Penelitian menemukan bahwa implementasi model permainan tradisional edukatif secara efektif dapat meningkatkan karakter anak usia dini. Melalui permainan tradisional edukatif akan membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangan secara holistik dan terintegrasi serta terbangunnya berbagai karakter positif.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan permainan tradisional lompat tali dapat meningkatkan *respect* (sikap menghargai) dan motorik kasar/kecerdasan kinestetik anak. Terdapat persamaan yang ada dalam penelitian tersebut dengan penelitian saat ini. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan peralatan yang sama, yaitu tali yang disusun atau dirangkai dari karet gelang dan Penelitian oleh Hafidin dan Yenina menggunakan metode penelitian *research* dan pengembangan. Ada juga perbedaan yang terdapat pada penelitian tersebut, yaitu penelitian yang dilakukan saat ini tidak menggunakan siklus, karena penelitian saat ini bukan merupakan penelitian tindakan kelas melainkan menggunakan metode penelitian dan pengembangan.

## 2.2. Kerangka Konsep

Usia dini merupakan usia yang sangat penting untuk diperhatikan, karena padausia ini seluruh aspek perkembangan yang ada dalam tubuh berkembang. Aspek-aspek tersebut diantaranya adalah fisik motorik. Perkembangan fisikmotorik merupakan kecerdasan anak dalam melakukan gerakan-gerakan yang menggunakan otot-otot yang ada pada tubuh. Kecerdasan tersebut dibagi menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar yaitu gerakan-gerakan



yang menggunakan otot-otot yang terkoordinasi pada seluruh bagian tubuh seperti berjalan, berlari, melompat.

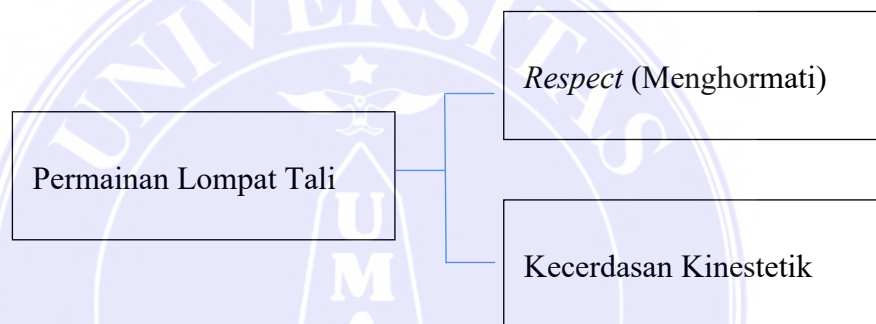
Perkembangan motorik kasar (kecerdasan kinestetik) yang harus dikembangkan beberapa diantaranya adalah kekuatan otot, kelenturan, kelincahan dan keseimbangan. Kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui permainan Lompat Tali. Dalam permainan ini melompat adalah hal utama yang harus dilakukan oleh anak. Selain itu kelenturan, kelincahan dan keseimbangan saat melompat adalah yang tidak boleh dilupakan, karena tanpa kelincahan dan keseimbangan maka lompatan yang dilakukan tidak akan maksimal.

Selain itu perkembangan sosial dan emosional anak juga harus terus berkembang, bagaimana anak bisa menghargai dirinya dan orang lain. Dan perkembangan sikap itu bisa dikembangkan melalui permainan lompat tali. Dalam permainan ini anak yang berhubungan dengan lawan mainnya akan selalu berkomunikasi, anak akan memberikan penghargaan atau ejekan saat temannya berhasil memainkan lompatan atau tidak, ataupun saat dirinya sendiri berhasil memainkan permainan.

Peneliti melakukan pengamatan dengan mengajak anak untuk melakukan kegiatan lompat tali dengan menggunakan untaian karet gelang yang dibentangkan oleh dua orang anak. Anak yang lain melakukan lompatan padatali yang dibentangkan tersebut. Terlihat masih ada anak yang belum melakukan lompatan dengan sempurna, masih ada anak yang melakukannya dengan rasa takut dan tidak percaya diri. Anak tersebut hanya melakukan lompatan kecil yang menyebabkan karet tersebut tidak terlompati.

Pentingnya melakukan permainan lompat tali ini adalah dengan anak melakukan lompatan-lompatan dan dilakukan secara grup, otot-otot kaki yang ada pada anak akan menjadi kuat, dan juga dapat meningkatkan kelenturan, kelincahan dan keseimbangan tubuh anak, serta meningkatkan sikap menghargai oleh anak. Dengan ini, maka *respect* dan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di PAUD Kecamatan Beringin akan dapat meningkat secara optimal.

Gambar 2.1. Kerangka Konseptual Penelitian



## 2.2. Hipotesis Penelitian

Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian, maka dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini :

- 2.2.1 Ada pengaruh permainan lompat tali terhadap *respect* anak usia 5 – 6 tahun di KB Bintang.
- 2.2.2 Ada pengaruh permainan lompat tali terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5 – 6 tahun di KB Bintang.
- 2.2.3 Adaperbedaan pengaruh permainan lompat tali terhadap *respect* dan kecerdasan kinestetik anak usia 5 – 6 tahun di KB Bintang.

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Desain Penelitian

Menurut Sugiyono (2010: 107), penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jadi dalam penelitian eksperimen digunakan untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat dengan cara memberikan perlakuan tertentu. Oleh sebab itu, berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka metode yang dipilih oleh peneliti adalah eksperimen.

Metode eksperimen merupakan bagian dari metode kuantitatif dan memiliki ciri khas tersendiri terutama dengan adanya kelompok kontrol. Dalam bidang sains, penelitian-penelitian dapat menggunakan desain eksperimen karena variabel-variabel dapat dipilih dan variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi proses eksperimen itu dapat dikontrol secara ketat. Sehingga dalam metode ini peneliti memanipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dan mengobservasi pengaruhnya terhadap variabel terikat. Manipulasi variabel bebas inilah yang merupakan salah satu karakteristik yang membedakan penelitian eksperimental dari penelitian-penelitian lain.

Wiersma seperti dikutip Emzir (2009) mendefinisikan eksperimen sebagai suatu situasi penelitian yang sekurang-kurangnya satu variabel bebas, yang disebut sebagai variabel eksperimental, sengaja dimanipulasi oleh peneliti. Arikunto (2006) mendefinisikan eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja

ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Dalam penelitian eksperimen, peneliti memanipulasi variabel bebas kemudian mengobservasi pengaruh yang diakibatkan dari manipulasi yang dilakukan. Untuk mendapatkan pengaruh yang betul-betul bersih dari pengaruh luar, peneliti melakukan kontrol yang cermat terhadap masuknya pengaruh faktor luar. Dalam penelitian eksperimen variabel-variabel yang ada termasuk variabel bebas atau independent variabel dan variabel terikat dependent variabel, sudah ditentukan secara tegas oleh peneliti sejak awal penelitian. Penelitian eksperimen terbagi tiga yaitu : pre-eksperimental, true experiment dan quasi experiment.

Desain rangkaian waktu (*the time-series Design*) secara aktual merupakan suatu ketelitian/eleborasi dari desain satu kelompok pretes-postes. Satu kelompok diberi pretes berulang kali, diberikan perlakuan, kemudian diberikan protes berulang kali. Jika skor suatu kelompok secara esensial sama pada sejumlah pretes dan kemudian signifikan meningkat mengikuti perlakuan, penelitian akan lebih yakin tentang keefektifan perlakuan daripada hanya diberikan satu pretes dan satu postes.

Penelitian ini menggunakan desain yang pertama yaitu Time Series Design. Dalam penelitian ini observasi dilakukan sebanyak 4 kali yaitu sebelum perlakuan dan setelah perlakuan. Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan (O1,O2,O3,O4) disebut pre-test, dan observasi setelah perlakuan (O5,O6,O7,O8) disebut post-test. Berikut ini adalah desain eksperimen dapat dilihat dibawah ini :

## Desain Pola Penelitian Eksperimen Time Series Design

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

Dalam desain ini, kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara acak. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretest sampai Empat kali, dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan. Jika hasil pretest selama 4 kali berbeda-beda, berarti kelompok tersebut keadaannya labil, tidak menentu dan tidak konsisten. Setelah kestabilan kelompok dapat diketahui dengan jelas, maka baru diberi perlakuan.

Hasil pretest yang baik adalah  $O1=O2=O3=O4$  dan hasil perlakuan yang baik adalah  $O5=O6=O7=O8$ . Besarnya pengaruh perlakuan adalah  $(O5+O6+O7+O8)-(O1+O2+O3+O4)$ .

Keterangan :

O1,2,3,4 : Pre-test sebelum di berikan perlakuan

X : Perlakuan ( permainan lompat tali )

O5,6,7,8 : Post-test setelah diberi perlakuan.

Sugiyono (2010: 126) mengemukakan bahwa terdapat tahap-tahap yang

dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

### 3.1.1. Test Awal (pre-test)

Peneliti memberikan tes awal (O1, 2, 3,4) berkaitan dengan permainan lompat tali kepada anak PAUD BINTANG Jln. Lestari 1 No. 28 Tumpatan Beringin Deli Serdang. Kemudian peneliti menghitung rata-rata hasil pre-test untuk menentukan kondisi awal subjek.

### 3.1.2. Perlakuan (treatment)

Kenakan perlakuan (X), peneliti memberikan perlakuan terhadap subjek, perlakuan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu menggunakan permainan Lompat tali yang dilaksanakan di PAUD sesuai dengan pembagian kelompoknya setelah dilakukan *pre-test* sebelumnya. Peneliti menerapkan perlakuan yang diberikan untuk anak yaitu dengan menggunakan permainan lompat tali sebanyak 4 kali pertemuan, dalam masing-masing pertemuan dilakukan selama 45 menit.

### 3.1.3. Tes akhir (*post-test*)

Berikan *post-test* (O5,O6,O7,O8) sebagai tes akhir. Selama diberi perlakuan, peneliti melakukan tes akhir atau *post-test*. Skor rata-rata setiap anak selama empat hari treatment dijumlahkan dan kemudian dihitung rata-ratanya untuk menentukan hasil data setelah diberi perlakuan.

3.1.4. Bandingkan rata-rata O1 dan O5 untuk melihat perbedaan atau selisih pengaruh yang ditimbulkan.

Membuat interpretasi mengenai hasil penelitian dan menuliskan dalam laporan eksperimen. Dalam penelitian ini penulis mengambil model penelitian *Quasi experimental design* merupakan pengembangan dari *true experimental design*. *Quasi experimental design* yaitu terletak pada pemilihan subjek penelitian, yang dilakukan tidak secara random. Bentuk penelitian quasi experimental yang penulis ambil adalah *Time series design*. Desain ini tidak dapat dipilih secara random. Sebelum diberi perlakuan kelompok diberi pretest samapi empat kali, dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan kelompok sebelum diberi perlakuan. Bila hasil *pretest* selama empat kali ternyata nilainya berbeda-beda, berarti kelompok tersebut labil dan konsisten.

### **3.2. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain (KB) Bintang, Jln. Lestari 1 No. 28 Tumpatan Kecamatan Beringin Deli Serdang. Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu dilakukan perencanaan kegiatan penelitian. Rencana penelitian ini dilaksanakan di semester 1 tahun ajaran 2019/2020. Kegiatan penelitian ini direncanakan berlangsung selama 2 (dua) bulan yaitu bulan November 2020 hingga Desember 2020.

### **3.2. Identifikasi Variabel**

Untuk dapat memahami dan memudahkan pelaksanaan penelitian, diperlukan penjelasan variabel-variabel penelitian adalah :

#### **1. Variabel Penelitian Terikat(Dependent Variabel)**

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah permainan lompat tali. Permainan Lompat tali adalah : permainan gerak dan lagu yang dilakukan dengan caramelompati halang rintang yang berupa tali yang berasal dari karet yang diuntaimenjadi panjang dengan pemain minimal 4 orang.

### **3.3.1. Variabel Bebas (Indenpendent Variabel Y1)**

Variabel bebas yang berpengaruh terhadap variabel berikutnya, variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Respect*, yaitu kemampuan anak untuk menghormati, menghargai nilai seseorang atau sesuatu.

### **3.3.2. VariabelBebas (Indenpendent Variabel Y2)**

Kecerdasan kinestetik yaitu kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide dan perasaan dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu.

### **3.3.3. Kontrol Varians**

Kontrol varians adalah variabel kontrol yang ditentukan berdasarkan faktor internal dan eksternal siswa. Kontrol berarti penelitian dapat memunculkan atau tidak memunculkan apa yang diinginkan dalam melaksanakan penelitian. Kontrol terhadap variabel sekunder secara tidak langsung juga memperkecil varians dalam kelompok. Suatu eksperimen dikatakan valid jika hasil yang diperoleh hanya disebabkan oleh variable bebas yang dimanipulasi dan jika hasil tersebut dapat digeneralisasikan pada situasi diluar setting eksperimental(Emzir,2009).Kontrol varians dalam penelitian ini penyebabnya antara lain :



### 3.3.3.1.Faktor Internal

Validasi internal umumnya merupakan tujuan utama dalam metode eksperimen . Kualitas validitas internal adalah yakin bahwa variabel terikat benar-benar ditentukan oleh variabel bebasnya. Adapun validitas internal dari control varians penelitian ini sebagai berikut :

- 3.3.3.1.1. Historis, ada kemungkinan terdapat peristiwa-peristiwa khusus yang terjadi diantara pengukuran yang pertama dan kedua dalam melengkapi variabel eksperimental. Pengaruh kondisi lingkungan luar terhadap partisipan selama berlangsungnya eksperimen.
- 3.3.3.1.2. Maturasi, dimana terjadi perubahan fisik atau mental peneliti atau objek yang diteliti yang mungkin muncul selama suatu periode tertentu mempengaruhi proses pengukuran dalam penelitian.
- 3.3.3.1.3. Testing, dimana sering terjadi ketidakefektifan suatu penelitian yang menggunakan metode test karena suatu kegiatan test yang dilakukan dengan menggunakan pra test dan post tes apalagi dalam rentang yang lama.
- 3.3.3.1.4. Instrumentasi, sering muncul karena kurang konsistensinya instrumen pengukuran yang mungkin menghasilkan penilaian performansi yang tidak valid.
- 3.3.3.1.5. Regresi Statistik, dimana regresi statistik ini sering muncul bila subjek dipilih berdasarkan skor ekstem dan mengacu pada kecendrungan subyektif yang memiliki skor yang paling tinggi pada pratest ke skor yang lebih rendah pada posttest begitu juga sebaliknya.

- 3.3.3.1.6. Seleksi subyek yang berbeda, dimana biasanya muncul bila kelompok yang ada mengacu pada fakta bahwa kelompok tersebut berbeda sebelum kegiatan penelitian dimulai.
- 3.3.3.1.7. Mortalitas, dimana sering terjadi bahwa subyek yang terkadang drop out dari lingkup penelitian dan memiliki karakteristik kuat yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.
- 3.3.3.1.8. Interaksi seleksi Maturasi, dimana satu kelompok akan termaturasi dengan hasil kelompok lain tanpa melalui perlakuan.

### **3.3.3.2. Validitas eksternal**

Validitas eksternal dari control varians penelitian ini sebagai berikut :

- 3.3.3.2.1. Kontaminasi dan bias pelaku eksperimen, pengaruh interaksi seleksi yang bias dan variabel eksperimen.
- 3.3.3.2.2. Interaksi seleksi perlakuan, pengaruh interaksi pretest subjek yang diberi pretest akan menimbulkan respon yang berbeda dengan subjek yang tidak diberi pretest.
- 3.3.3.2.3. Pengaruh reaktif , pengaruh reaktif dari prosedur eksperimental, pengaruh yang akan muncul dan setting eksperimental yang tidak akan terjadi pada non eksperimen.
- 3.3.3.2.4. Pengaruh interferensi perlakuan yang berulang-ulang menggunakan perlakuan yang berulang-ulang terhadap subjek yang sama akan berpengaruh terhadap perlakuan berikutnya. Karena pengaruh yang terdahulu tidak dapat dihilangkan.

3.3.3.2.5. Spesifitas Variabel, suatu ancaman terhadap yang tidak mengindahkan generalisabilitas dan desain eksperimen yang digunakan.

### **3.4. Definisi Operasional**

#### **3.4.1. Permainan Lompat Tali**

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan permainan lompat tali adalah permainan gerak dan lagu yang dilakukan dengan caramelompati halang rintang yang berupa tali berasal dari karet yang diuntai menjadi panjang dengan pemain minimal 4 orang, disertai gerak dan lagu.

Permainan lompat tali ini meliputi indikator : melompat, mengayun, menyanyi dan bertepuk tangan. Penilaian dilakukan dengan observasi, dengan skala 1-4

#### **3.4.2. *Respect* (Menghargai)**

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan *respect* (menghormati) adalah kemampuan anak untuk menghormati, menghargai nilai seseorang atau sesuatu. *Respect* (menghormati) ini meliputi indikator : menghormati orang lain, menerima orang lain, tidak memaksa orang lain, menyayangi/tidak kasar kepada orang lain, sopan, dan penuh perhatian kepada orang lain.

Penilaian terhadap *respect* (menghormati) ini dilakukan dengan observasi, dengan skala 1-4.

#### **3.4.3. Kecerdasan kinestetik**

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide dan perasaan dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu.

Kecerdasan kinestetik disini meliputi indikator : melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan mata-kaki tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan melakukan kegiatan kebersihan diri.

Penilaian terhadap kecerdasan kinestetik ini dilakukan dengan observasi, dengan skala 1-4.

### **3.5. Teknik Pengambilan Sampel**

A Muri Yusuf (2013 : 163) Prosedur pengambilan sampel mempunyai langkah-langkah tersendiri sesuai dengan kekhususan masing-masing sampel. Di samping itu, penentuan ukuran sampel hendaklah selalu memedomani kriteria yang benarsehingga membantu peneliti dalam merumuskan hasil penelitiannya dengan tepat. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik persentase secara proporsional tanpa mempertimbangkan faktor-faktor ketelitian dan tingkat kepercayaan, akan mendatangkan dampak yang kurang baik dalam penarikan kesimpulan, sebab cara itu akan menimbulkan kasalahan sebagai sebab akibat kasalahan dalam menentukan sampel (*sampling error*).

Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan jika memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Usia 5-6 Tahun
2. Taraf perkembangan kecerdasan kinestetik yang berada pada kategori sedang dan rendah, dari empat kategori yang ditentukan yaitu: berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang. Pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumen yaitu melihat catatan harian siswa yang dimiliki oleh guru.
3. Subjek yang berhasil dipilih sesuai dengan usia dan kriteria *respect* dan kecerdasan kinestetik dengan permainan lompat tali yang sedang dan rendah yang tersebar pada kelompok eksperimen satu sebanyak 10 orang dan kelompok eksperimen dua sebanyak 10 orang sesuai dengan rancangan penelitian *Time Series Design*.

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang sangat penting, sebab data yang dikumpulkan akan digunakan untuk pemecahan masalah yang sedang diteliti. Oleh sebab itu dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Menurut Siregar (2014:42) observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapatkan gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut. Peneliti melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi, yang dapat dilihat melalui indikator dan sub indikator yang akan dinilai untuk mencari data atau keperluan analisis kuantitatif.

1. Mengadakan *Pre-test*, tujuan dari pemberian *pre test* adalah untuk mengetahui sikap *respect* dan kecerdasan kinestetik anak sebelum diberikan perlakuan. *Pre*

*test* diberikan sebanyak 4 kali untuk mengetahui kondisi awal anak, apakah stabil atau labil. *Pre-test* yang diberikan permainan lompat tali.

2. Memberikan perlakuan, kelompok Eksperimen I diberi perlakuan Permainan Lompat Tali. Kelompok Eksperimen II diberi perlakuan Permainan lompat tali.. Penelitian ini dilakukan selama empat hari berturut turut.
3. Melakukan *Post test*, Sebagai langkah terakhir dari prosedur penelitian eksperimen ini dari sebelumnya juga sama melakukan kegiatan *post-test* diberikan sebanyak 4 kali untuk mengetahui hasil dari perlakuan atau intervensi.

### **3.6. Metode Pengumpulan Data**

Beberapa teknik dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

#### **3.6.1. Observasi**

Observasi atau pengamatan adalah alat pengumpulan data yang digunakan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala – gejala yang diselidiki. Teknik ini dilakukan untuk mengamati berbagai keadaan siswa.

Pengamatan digunakan untuk mengungkap data subjek penelitian, khususnya data tentang respect dan perkembangan kecerdasan kinestetik dalam kegiatan bermain dengan menggunakan permainan lompat tali, yaitu menghormati orang lain, menerima orang lain, tidak memaksa orang lain, menyayangi / tidak kasar kepada orang lain, rasa hormat aktif, sopan, penuh perhatian kepada orang lain. Begitu juga dengan

perkembangan kecerdasan kinestetik, yaitu : Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan, melakukan koordinasi gerakan mata – kaki, tangan kepala dalam menirukan tarian atau senam, Melakukan permainan fisik dengan aturan, Terampil menggunakan tangan kanan dan tangan kiri, Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Penilaian lembar pengamatan menggunakan rating scale. Skala pengukuran akan di dapatkan jawaban yang tegas berdasarkan perilaku yang di timbulkan oleh anak selama proses kegiatan menggunakan permainan Lompat Tali.

### **3.6.2. Instrumen penelitian**

#### **3.6.2.1 Jenis Instrumen**

Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan adalah lembar observasi yang berbentuk *checklist* yang disesuaikan dengan pengaruh kegiatan permainan lompat tali terhadap respect dan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun. Instrumen ini berisi item-item *respect* dan kecerdasan kinestetik yang muncul saat diberi perlakuan.

#### **3.6.2.2 Kisi-kisi Instrumen**

Instrumen pengaruh permainan lompat tali terhadap *respect* dan kecerdasan kinestetik anak disusun menggunakan indikator seperti yang telah dijelaskan dalam defenisi operasional permainan. Instrumen ini dikembangkan kedalam bentuk butir-butir pernyataan. Kisi-kisi instrumen *respect* dan kecerdasan kinestetik anak berdasarkan operasionalisasi variabel yang telah disesuaikan antara

permainan lompat tali terhadap respect dan kecerdasan kinestetik, sehingga respect dan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun yang diukur pada instrumen ini merupakan bagian indikator permainan lompat tali. Adapun kisi-kisi Instrumen sikap *respect* dan kecerdasan kinestetik anak dapat dilihat berdasarkan tabel berikut ini :





Tabel 3.1 Instrumen Observasi *Respect*

Tingkat Respect	Hari ke				Jumlah
	1	2	3	4	
1. Bersikap ramah					
2. Tidak mengejek					
3. Bersikap adil					
4. Memberikan pujian					
5. Senang dengan kehadiran teman					
6. Menghargai karya teman					
7. Tidak ingin menang sendiri					
8. Berteman dengan semuanya					
9. Menghargai pendapat teman					
10. Menyayangi teman					
11. Menerima kekalahan					
12. Memberikan selamat kepada lawan yang menang					
13. Mengucapkan kata maaf saat salah					
14. Menghargai pendapat teman					
15. Memaafkan saat teman meminta maaf					
16. Mau berbagi dengan teman					
17. Mendengarkan dengan sabar pendapat teman					
18. Membertahu teman dengan baik saat temannya salah					
Total Keseluruhan					

## Kriteria Penilaian :

- 4 : Jika terdapat 3 deskriptor teramati (Berkembang Sangat Baik)
- 3 : Jika terdapat 2 deskriptor teramati (Berkembang Sesuai Harapan)
- 2 : Jika terdapat 1 deskriptor teramati (Mulai Berkembang)
- 1 : Jika belum ada deskriptor teramati (Belum Berkembang)

Tabel 3.2 Instrumen Observasi Kecerdasan Kinestetik

Tingkat Kecerdasan Kinestetik	Hari ke				Jumlah
	1	2	3	4	
1. Melompat					
2. Meloncat					
3. Mengayun					
4. Bisa melompat dan bertepuk tangan					
5. Bisa melompat dan bernyanyi					
6. Bisa melompat, bernyanyi dan berbalik badan (berputar)					
7. Tertib aturan					
8. Melakukan gerakan permainan sesuai urutan					
9. Mengikuti permainan sampai selesai					
10. Tangan kanan dan kiri ikut bergerak saat bermain					
11. Tangan ikut bertepuk tangan					
12. Bisa bertepuk tangan dengan lawan main					
13. Membersihkan tubuh dan atau anggota tubuh sebelum dan sesudah bermain					
14. Tidak membuang sampah sembarangan					
Total Keseluruhan					

Kriteria Penilaian :

- 4 : Jika terdapat 3 deskriptor teramati (Berkembang Sangat Baik)  
 3 : Jika terdapat 2 deskriptor teramati (Berkembang Sesuai Harapan)  
 2 : Jika terdapat 1 deskriptor teramati (Mulai Berkembang)  
 1 : Jika belum ada deskriptor teramati (Belum Berkembang)

### **3.6.3. Wawancara**

Wawancara adalah tanya jawab dengan seseorang pejabat dan sebagainya yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya mengenai suatu hal, untuk dimuat dalam surat surat kabar, disiarkan melalui radio, atau ditayangkan pada layar televisi (KBBI V Daring).

Teknik wawancara dilakukan dalam hal mendapatkan informasi yang lebih mendalam dari responden di PAUD Bintang Beringin agar data yang diperoleh di lapangan tidak diragukan lagi keabsahannya. Wawancara yang dilakukan kepada guru yang lebih memahami perkembangan siswa karena setiap hari berinteraksi dengan siswa.

### **3.6.4. Dokumentasi**

Metode dokumenstasi digunakan untuk mendapatkan data mengenai hal – hal atau variabel berupa catatan, buku induk, klepper, majalah, portofolio anak, majalah, surat kabar, dan lain-lain. Data dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi mengenai profil KB Bintang dan data – data lain yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

## **3.7. Prosedur Penelitian**

### **3.7.1 Menentukan Tempat Penelitian**

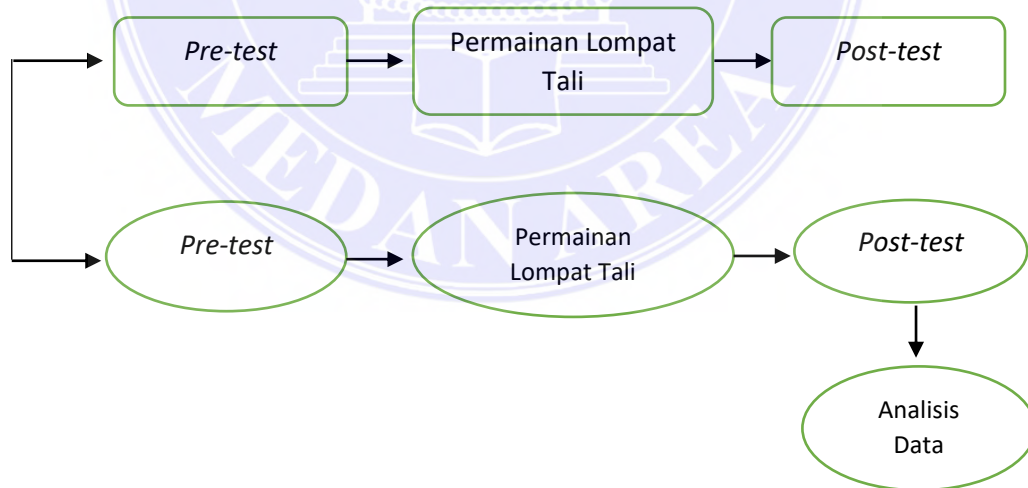
Tempat penelitian yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah di lembaga PAUD Bintang Kabupaten Deli Serdang dengan pertimbangan PAUD ini sebagai salah satu sarana pendidikan bagi anak usia dini di Kabupaten Deli Serdang, dan terdapat siswa yang menunjukkan kurangnya sikap respect dan kecerdasan kinestetik sebagaimana yang menjadi latar belakang penelitian ini.

Peneliti menentukan subjek penelitian anak usia 5-6 tahun sebanyak 20 orang yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok 1 *Respect*, kelompok 2 kecerdasan kinestetik.

### 3.7.2 Menentukan Rancangan Pemberian Perlakuan

Pembelajaran diberikan sebagai suatu bentuk perlakuan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Dalam waktu 18 hari, sebelum diberi perlakuan anak akan diberi *pre-test* dan setelah diberi perlakuan anak akan diberi *post-test*. Selanjutnya dalam melaksanakan eksperimen, yaitu diberikan perlakuan berupa respect dan kecerdasan kinestetik kepada kelompok eksperimen. Selama perlakuan diberikan peneliti mengobservasi dinamika perilaku anggota kelompok selama pembelajaran. Berikut ini kerangka prosedur penelitian yang akan dilakukan.

Gambar 3.1 Kerangka Prosedur penelitian



### 3.8 Teknik Analisis Data

Analisa data adalah metode yang selalu digunakan dalam mengolah data yang diperoleh sehingga bisa diambil suatu kesimpulan. Sugiyono (2008) menyatakan, “Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan

variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, penyajian data tiap variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dilakukan". Hipotesis penelitian dapat diuji dengan menggunakan data yang di hasilkan melalui lembar checklist observasi Kecerdasan kinestetik dan *respect* anak. Hasilnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks* karena subjek penelitian sedikit dan untuk mengetahui analisis perbandingan *post test* terhadap *pre test*. *Wilcoxon Signed Rank Test* merupakan uji non parametrik yang biasanya digunakan untuk menganalisis data berpasangan karena adanya dua perlakuan yang berbeda (Pramana,2012). *Wilcoxon signed rank test* bisa digunakan apabila data tidak berdistribusi normal. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak  $H_0$  pada uji *Wilcoxon signed rank test* adalah sebagai berikut :

Jika probabilitas (Asymp.sig) < 0,05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

Jika probabilitas (Asymp.sig) > 0,05 maka,  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak

Prosedur Uji *Wilcoxon signed rank test* adalah sebagai berikut (siregar,2013) :

a. Menentukan hipotesis

Penentuan hipotesis yang dilakukan dalam pengujian *Wilcoxon signed rank test* ini adalah sebagai berikut:

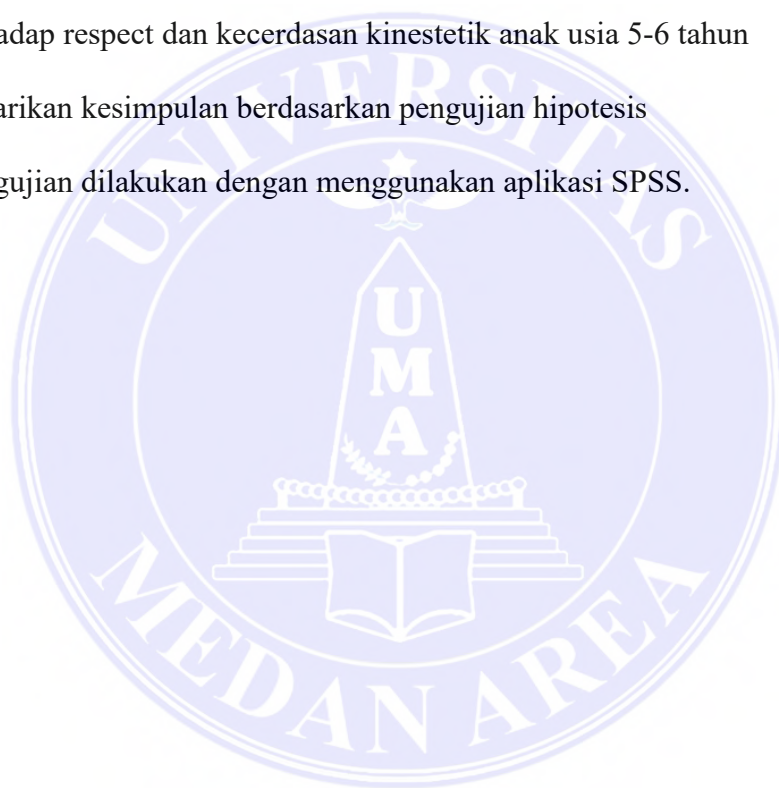
$H_0^1$ : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara permainan lompat tali terhadap *respect* dan kecerdasan kinestetik pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran.

$H_a^1$ : Ada pengaruh yang signifikan antara permainan lompat tali terhadap *respect* dan kecerdasan kinestetik pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran.

Ho<sup>2</sup>: Tidak ada pengaruh yang signifikan permainan lompat tali terhadap *respect* pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran

Ha<sup>2</sup>: Ada pengaruh yang signifikan antara *respect* dan kecerdasan kinestetik terhadap permainan lompat tali pada saat pembelajaran dan sesudah pembelajaran.

- b. Menentukan *level of significant* sebesar 5% atau 0,05 permainan lompat tali terhadap *respect* dan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun
- c. Penarikan kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis
- d. Pengujian dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS.



## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, uji hipotesis dan pengolahan data penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa :

1. Terdapat pengaruh permainan lompat tali terhadap respect anak di KB Bintang Kecamatan Beringin.
2. Terdapat pengaruh permainan lompat tali terhadap kecerdasan kinestetik anak di KB Bintang Kecamatan Beringin.
3. Terdapat perbedaan pengaruh permainan lompat tali terhadap sikap respect dan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di PAUD Bintang dimana nilai yang dihasilkan terlihat bahwa pengaruh kecerdasan kinestetik lebih tinggi pengaruhnya daripada *respect* anak dalam permainan lompat tali. Peningkatan yang dialami kecerdasan kinestetik (9.4) lebih besar dibanding peningkatan yang dialami oleh *respect* (7)

### 4. 5.2. Saran

Dari Penelitian yang telah dilakukan dan kesimpulan yang telah dikemukakan, ada beberapa saran yang diharapkan dapat berguna bagi perkembangan pendidikan Anak Usia Dini sehingga menjadi studi ilmiah bagi para pendidik PAUD khususnya. Adapun saran Peneliti dari pengalaman penelitian ini adalah :

#### 5.2.1 Bagi Kepala Sekolah

Kepada Kepala Sekolah PAUD Bintang diharapkan agar lebih memperhatikan sarana dan prasarana dalam proses belajar mengajar serta

melakukan pembinaan secara intensif kepada para guru dalam melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sesuai karakteristik pembelajaran, sehingga dengan demikian diharapkan respect dan kecerdasan kinestetik anak meningkat.

### 5.2.1 Bagi Pendidik

5.2.2.1 Guru diharapkan dapat menjadikan permainan lompat tali sebagai salah satu kegiatan main anak dalam mengembangkan *respect* dan kecerdasan kinestetik anak.

5.2.2.2 Menjadwalkan permainan lompat tali di sekolah untuk pembelajaran peserta didik.

### 5.2.2 Bagi peneliti selanjutnya


Bagi peneliti lain diharapkan penerapan permainan lompat tali dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya, dengan saran agar menggunakan variabel yang berbeda seperti pengembangan kemampuan mengingat atau kemampuan berbahasa yang sesuai dengan tahapan perkembangan usia anak



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid dan Dian Andayani. Pendidikan Karakter Perspektif Islam. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya , 2011.
- Bala, Robert. Creative Teaching (Mengajar Mengikuti Kemauan Otak). Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana Indonesia , 2018.
- Beckkley, Pat. Belajar Pada Anak Usia Dini. Cetakan I. Jakarta : Penerbit Indeks , 2018.
- Endang Kartikowati dan Zubaedi. Pola Pembelajaran 9 Pilar Karakter Pada Anak Usia Dini Dan Dimensi-Dimensinya. Cetakan I. Jakarta : Prana Media Grup, 2020
- Faikoh, Elok. Konsep Multiple Intelligences (Aspek Kecerdasan Kinestetik) dan Implementasinya dalam Pembelajaran PAI Ranah Psikomotorik di SMP Lazuardi Kamila Global Islamic School (GIS) Solo. Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015.
- Harahap, Lola Wita. Bermain Finger Painting Dalam Model Creative Art Untuk Membantu Perkembangan Motorik Halus dan Kreativitas Anak Kelompok A di TK Kelurahan Aek Loba Pekan. Tesis pada UNIMED, 2018.
- Hasanah, Nunung Uswatun. Hubungan Aktivitas Bermain Lompat Tali Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Nurul Iman Tanggamus. Skripsi pada Universitas Lampung , 2018 .
- Megawangi, Ratna. Menyemai Pendidikan Karakter. Cetakan 2. Jakarta : Indonesia Heritage Foundation, 2012.
- Megawangi, Ratna. Pendidikan Yang Patut dan Menyenangkan. Cetakan 4. Jakarta : Indonesia Heritage Foundation, 2010.
- Sugiyono, Prof. Dr. Metode Penelitian & Penelitian (Research and Development) Cetakan I. Bandung: Alfabeta, 2015 .
- . Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Cetakan 27. Bandung : Alfabeta , 2018.
- Walker, Timothy D. Teach Like Finland (Mengajar Seperti Finlandia). Cetakan 7 . Jakarta : PT. Gramedia , 2018 .
- Widayanti, Ida S. Mendidik Karakter dengan Karakter . Jakarta : PT. Arga Tilanta , 2012.
- Zubaedi. Strategi Taktis Pendidikan Karakter (Untuk PAUD dan Sekolah). Cetakan I. Depok : Rajawali Pers , 2017.



**UNIVERSITAS MEDAN AREA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
Program Magister : Ilmu Administrasi Publik - Agribisnis - Ilmu Hukum - Psikologi  
Program Doktor : Ilmu Pertanian  
Jl. Setia Budi No. 79-B Tj. Rejo Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara 20112 Indonesia  
Telp. (061) 8201994 Fax. (061) 8226331

---

Nomor : 2137/PPS-UMA/WDI/01/XI/2019  
Hal : Izin Penelitian  
Nopember 2019

Kepada Yth. :  
PAUD Bintang, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang  
Jalan Lestari I, No. 28, Tumpatan Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang  
Di -  
Tempat

Dengan hormat,

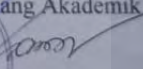
Sehubungan dengan adanya Tugas Akhir mahasiswa Program Magister Psikologi Universitas Medan Area, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Sri Yusniar  
NPM : 171804096  
Program Studi : Magister Psikologi  
Konsentrasi : Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di tempat yang Saudara pimpin sebagai bahan melengkapi tugas-tugas penulisan Tesis pada Program Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Disamping itu perlu kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut diatas mengambil judul **"Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Respect dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bintang Beringin"**.

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.


An. Direktur,  
Wakil Bidang Akademik  
  
Dr. Isnaini, SH, M.Hum

Tembusan :

1. Ketua Program Studi – M.Psi
2. Peringgal

---

Kampus Utama : Jalan Kolam No. 1 Medan Estate Telp. (061) 7366878 Fax. (061) 7366998 Medan 20223

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**  
Program Magister : Ilmu Administrasi Publik - Agribisnis - Ilmu Hukum - Psikologi  
Program Doktor : Ilmu Pertanian  
Jl. Setia Budi No. 79-B Tj. Rejo Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara 20112 Indonesia  
Telp. (061) 8201994 Fax. (061) 8236331

---

Nomor : 2137/PPS-UMA/WDI/01/XI/2019  
Hal : Izin Penelitian  
Nopember 2019

Kepada Yth. :  
PAUD Bintang, Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang  
Jalan Lestari I, No. 28, Tumpatan Kecamatan Beringin, Kabupaten Deli Serdang  
Di -  
Tempat

Dengan hormat,

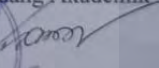
Sehubungan dengan adanya Tugas Akhir mahasiswa Program Magister Psikologi Universitas Medan Area, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Sri Yusniar  
NPM : 171804096  
Program Studi : Magister Psikologi  
Konsentrasi : Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di tempat yang Saudara pimpin sebagai bahan melengkapi tugas-tugas penulisan Tesis pada Program Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Disamping itu perlu kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut diatas mengambil judul "Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Respect dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bintang Beringin".

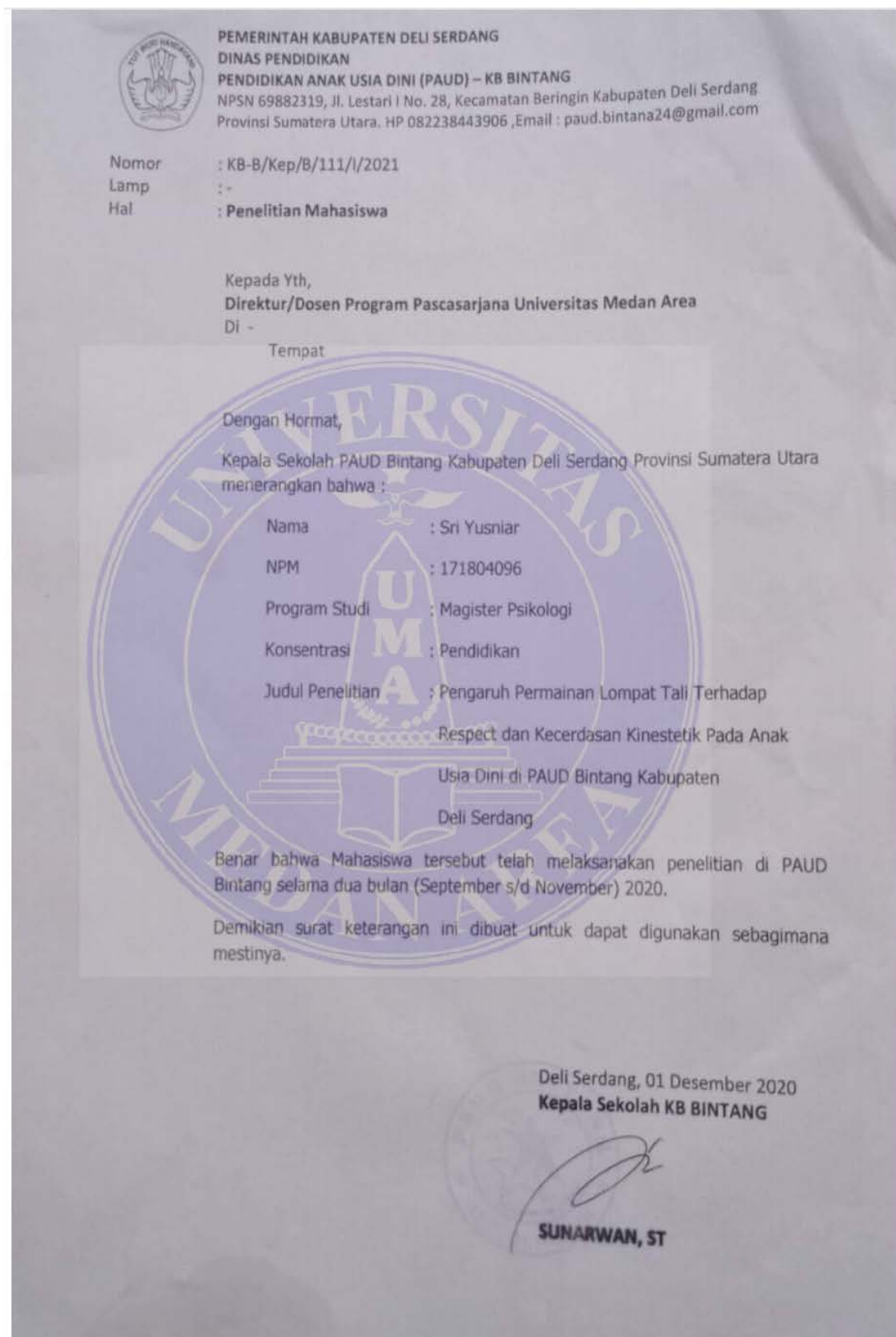
Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

An. Direktur,  
Wakil Bidang Akademik  
  
Dr. Isnaini, SH, M.Hum

Tembusan :  
1. Ketua Program Studi – M.Psi  
2. Peringgal

---

Kampus Utama : Jalan Kolam No. 1 Medan Estate Telp. (061) 7366878 Fax. (061) 7366998 Medan 20223





## Lampiran 1 Rubrik Penilaian Kecerdasan Respect Anak

Aspek Respect	Tingkat Respect
Menghormati Orang lain	1. Bersikap ramah 2. Tidak mengejek 3. Bersikap adil
Menerima Orang lain	4. Memberikan pujian 5. Senang dengan kehadiran teman 6. Menghargai karya teman
Tidak Memaksa Orang lain	7. Tidak ingin menang sendiri 8. Berteman dengan semuanya 9. Menghargai pendapat teman
Menyayangi / Tidak kasar kepada orang lain	10. Menyayangi teman 11. Menerima kekalahan 12. Memberikan selamat kepada lawan yang menang
Sopan	13. Mengucapkan kata maaf saat salah 14. Menghargai pendapat teman 15. Memaafkan saat teman meminta maaf
Penuh perhatian kepada orang lain	16. Mau berbagi dengan teman 17. Mendengarkan dengan sabar pendapat teman 18. Membertahu teman dengan baik saat temannya salah

## Lampiran : Instrumen Lembar Observasi Respect

( Pre Test )

Nama Anak :

Tingkat Respect	Hari ke				Jumlah
	1	2	3	4	
1. Bersikap ramah					
2. Tidak mengejek					
3. Bersikap adil					
4. Memberikan pujian					
5. Senang dengan kehadiran teman					
6. Menghargai karya teman					
7. Tidak ingin menang sendiri					
8. Berteman dengan semuanya					
9. Menghargai pendapat teman					
10. Menyayangi teman					
11. Menerima kekalahan					
12. Memberikan selamat kepada lawan yang menang					
13. Mengucapkan kata maaf saat salah					
14. Menghargai pendapat teman					
15. Memaafkan saat teman meminta maaf					
16. Mau berbagi dengan teman					
17. Mendengarkan dengan sabar pendapat teman					
18. Membertahu teman dengan baik saat temannya salah					
Total Keseluruhan					



## Lampiran 3 Rubrik Penilaian Kecerdasan Kinestetik Anak

Aspek Kecerdasan Kinestetik	Tingkat Kecerdasan Kinestetik
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melompat</li> <li>2. Meloncat</li> <li>3. Mengayun</li> </ol>
Melakukan koordinasi gerakan mata-kakitangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Bisa melompat dan bertepuk tangan</li> <li>5. Bisa melompat dan bernyanyi</li> <li>6. Bisa melompat, bernyanyi dan berbalik badan (berputar)</li> </ol>
Melakukan permainan fisik dengan aturan	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Tertib aturan</li> <li>8. Melakukan gerakan permainan sesuai urutan</li> <li>9. Mengikuti permainan sampai selesai</li> </ol>
Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Tangan kanan dan kiri ikut bergerak saat bermain</li> <li>11. Tangan ikut bertepuk tangan</li> <li>12. Bisa bertepuk tangan dengan lawan main</li> </ol>
Melakukan kegiatan kebersihan diri	<ol style="list-style-type: none"> <li>13. Membersihkan tubuh dan atau anggota tubuh sebelum dan sesudah bermain</li> <li>14. Tidak membuang sampah sembarangan</li> </ol>

Lampiran 4 : Instrumen Lembar Observasi Kecerdasan Kinestetik  
( Pre Test )

Nama Anak :

Tingkat Kecerdasan Kinestetik	Hari ke				Jumlah
	1	2	3	4	
1. Melompat					
2. Meloncat					
3. Mengayun					
4. Bisa melompat dan bertepuk tangan					
5. Bisa melompat dan bernyanyi					
6. Bisa melompat, bernyanyi dan berbalik badan (berputar)					
7. Tertib aturan					
8. Melakukan gerakan permainan sesuai urutan					
9. Mengikuti permainan sampai selesai					
10. Tangan kanan dan kiri ikut bergerak saat bermain					
11. Tangan ikut bertepuk tangan					
12. Bisa bertepuk tangan dengan lawan main					
13. Membersihkan tubuh dan atau anggota tubuh sebelum dan sesudah bermain					
14. Tidak membuang sampah sembarangan					
Total Keseluruhan					

# LAMPIRAN

## REKAPITULASI INSTRUMEN PENELITIAN



**Rekapitulasi Hasil Penilaian Instrumen Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Sikap Respect (Pre-Test)**

No	Nama Murid	Q1	Q2	Q3	Q4	Jumlah	Nilai Rata-rata
1	Zaskia	28	31	34	40	133	33,25
2	Nada	29	30	32	38	129	32,25
3	Alya	26	29	32	35	122	30,5
4	Alkhalifi	30	32	35	42	139	34,75
5	Sarol	25	26	28	33	112	28
6	Hanifa	24	25	27	34	110	27,5
7	Meisya	29	33	37	44	143	35,75
8	Aldhi	27	30	34	40	131	32,75
9	Akbar	31	35	37	42	145	36,25
10	Zidhan	30	33	35	44	142	35,5
<b>Jumlah</b>		<b>279</b>	<b>304</b>	<b>331</b>	<b>392</b>	<b>1306</b>	<b>326,5</b>
<b>Jumlah Rata-rata</b>		<b>27,9</b>	<b>30,4</b>	<b>33,1</b>	<b>39,2</b>	<b>130,6</b>	<b>32,65</b>

**Rekapitulasi Hasil Penilaian Instrumen Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Sikap Respect (Post-Test)**

No	Nama Murid	Q1	Q2	Q3	Q4	Jumlah	Nilai Rata-rata
1	Zaskia	60	62	64	69	255	63,75
2	Nada	63	63	64	68	258	64,5
3	Alya	61	62	65	67	255	63,75
4	Alkhalifi	64	64	67	71	266	66,5
5	Sarol	62	62	64	69	257	64,25
6	Hanifa	63	63	66	70	262	65,5
7	Meisya	62	64	65	68	259	64,75
8	Aldhi	63	63	65	70	261	65,25
9	Akbar	63	64	66	70	263	65,75
10	Zidhan	65	67	70	74	276	69
<b>Jumlah</b>		<b>626</b>	<b>634</b>	<b>656</b>	<b>696</b>	<b>2612</b>	<b>653</b>
<b>Jumlah Rata-rata</b>		<b>62,6</b>	<b>63,4</b>	<b>65,6</b>	<b>69,6</b>	<b>261,2</b>	<b>65,3</b>

**Rekapitulasi Hasil Penilaian Instrumen Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Kecerdasan Kinestetik (Pre-Test)**

No	Nama Murid	Q1	Q2	Q3	Q4	Jumlah	Nilai Rata-rata
1	Satria	29	31	34	41	135	33,75
2	Jahdan	29	30	33	39	131	32,75
3	Ali	27	30	33	37	127	31,75
4	Alby	30	33	36	44	143	35,75
5	Nurmeina	26	27	30	40	123	30,75
6	Nova	24	26	31	38	119	29,75
7	Novin	28	34	37	44	143	35,75
8	Cika	28	31	35	41	135	33,75
9	Nabila	34	36	40	43	153	38,25
10	Luthfi	31	35	36	45	147	36,75
<b>Jumlah</b>		<b>286</b>	<b>313</b>	<b>345</b>	<b>412</b>	<b>1356</b>	<b>339</b>
<b>Jumlah Rata-rata</b>		<b>28,6</b>	<b>31,3</b>	<b>34,5</b>	<b>41,2</b>	<b>135,6</b>	<b>33,9</b>

**Rekapitulasi Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Kecerdasan Kinestetik (Post-Test)**

No	Nama Murid	Q1	Q2	Q3	Q4	Jumlah	Nilai Rata-rata
1	Satria	61	64	68	72	265	66,25
2	Jahdan	63	65	68	73	269	67,25
3	Ali	62	65	68	72	267	66,75
4	Alby	64	66	68	73	271	67,75
5	Nurmeina	63	65	68	73	269	67,25
6	Nova	64	64	66	71	265	66,25
7	Novin	63	65	67	72	267	66,75
8	Cika	63	65	66	71	265	66,25
9	Nabila	64	65	68	74	271	67,75
10	Luthfi	65	66	71	75	277	69,25
<b>Jumlah</b>		<b>632</b>	<b>650</b>	<b>678</b>	<b>726</b>	<b>2686</b>	<b>671,5</b>
<b>Jumlah Rata-rata</b>		<b>63,2</b>	<b>65</b>	<b>67,8</b>	<b>72,6</b>	<b>268,6</b>	<b>67,15</b>



# LAMPIRAN

## HASIL UJI WILCOXON SIGMUND RANK

## NPar Tests

### EKSPERIMEN 1

#### Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Sikap Respect

##### Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRE TEST	10	27.90	2.331	24	31
POST TEST	10	62.60	1.430	60	65

### Wilcoxon Signed Ranks Test

##### Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST - PRE TEST Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	10		

a. POST TEST < PRE TEST

b. POST TEST > PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

##### Test Statistics<sup>b</sup>

	POST TEST - PRE TEST
Z	-2.809 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

## EKSPERIMEN 2

## Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Sikap Respect

## NPar Tests

## Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRE TEST	10	30.40	3.134	25	35
POST TEST	10	63.40	1.506	62	67

## Wilcoxon Signed Ranks Test

## Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST - PRE TEST Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	10		

a. POST TEST &lt; PRE TEST

b. POST TEST &gt; PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Test Statistics<sup>b</sup>

	POST TEST - PRE TEST
Z	-2.812 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test



## EKSPERIMEN 3

## Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Sikap Respect

## NPar Tests

## Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRE TEST	10	33.10	3.414	27	37
POST TEST	10	65.60	1.838	64	70

## Wilcoxon Signed Ranks Test

## Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST - PRE TEST Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	10		

a. POST TEST &lt; PRE TEST

b. POST TEST &gt; PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Test Statistics<sup>b</sup>

	POST TEST - PRE TEST
Z	-2.805 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

## EKSPERIMEN 4

## Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Sikap Respect

## NPar Tests

## Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRE TEST	10	39.10	4.095	33	44
POST TEST	10	69.60	1.955	67	74

## Wilcoxon Signed Ranks Test

## Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST - PRE TEST	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	10		

a. POST TEST &lt; PRE TEST

b. POST TEST &gt; PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Test Statistics<sup>b</sup>

	POST TEST - PRE TEST
Z	-2.809 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

## EKSPERIMEN 5

## Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Sikap Respect

## NPar Tests

## Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre total	10	130.50	12.554	110	145
pos total	10	261.20	6.286	255	276

## Wilcoxon Signed Ranks Test

## Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pos total - pre total	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	10		

a. pos total &lt; pre total

b. pos total &gt; pre total

c. pos total = pre total

Test Statistics<sup>b</sup>

	pos total - pre total
Z	-2.805 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

## EKSPERIMEN 1

## Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Kecerdasan Kinestetik

## NPar Tests

## Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRE TEST	10	28.40	2.797	24	34
POST TEST	10	63.20	1.135	61	65

## Wilcoxon Signed Ranks Test

## Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST - PRE TEST	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	10		

a. POST TEST &lt; PRE TEST

b. POST TEST &gt; PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Test Statistics<sup>b</sup>

	POST TEST - PRE TEST
Z	-2.829 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

## EKSPERIMEN 2

## Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Kecerdasan Kinestetik

## NPar Tests

## Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRE TEST	10	31.30	3.268	26	36
POST TEST	10	65.00	.667	64	66

## Wilcoxon Signed Ranks Test

## Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST - PRE TEST Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	10		

a. POST TEST &lt; PRE TEST

b. POST TEST &gt; PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Test Statistics<sup>b</sup>

	POST TEST - PRE TEST
Z	-2.810 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

## EKSPERIMEN 3

## Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Kecerdasan Kinestetik

## NPar Tests

## Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRE TEST	10	34.50	2.953	30	40
POST TEST	10	67.80	1.398	66	71

## Wilcoxon Signed Ranks Test

## Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST - PRE TEST Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	10		

a. POST TEST &lt; PRE TEST

b. POST TEST &gt; PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Test Statistics<sup>b</sup>

	POST TEST - PRE TEST
Z	-2.821 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

## EKSPERIMEN 4

## Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Kecerdasan Kinestetik

## NPar Tests

## Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
PRE TEST	10	41.20	2.741	37	45
POST TEST	10	72.60	1.265	71	75

## Wilcoxon Signed Ranks Test

## Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST - PRE TEST Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
Ties	0 <sup>c</sup>		
Total	10		

a. POST TEST &lt; PRE TEST

b. POST TEST &gt; PRE TEST

c. POST TEST = PRE TEST

Test Statistics<sup>b</sup>

	POST TEST - PRE TEST
Z	-2.809 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

## EKSPERIMEN 5

## Pengaruh Permainan Lompat Tali Dengan Kecerdasan Kinestetik

## NPar Tests

## Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pre total	10	135.40	10.946	119	153
pos total	10	268.60	3.748	265	277

## Wilcoxon Signed Ranks Test

## Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
pos total - pre total	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	.00	.00
	Positive Ranks	10 <sup>b</sup>	5.50	55.00
	Ties	0 <sup>c</sup>		
	Total	10		

a. pos total &lt; pre total

b. pos total &gt; pre total

c. pos total = pre total

Test Statistics<sup>b</sup>

	pos total - pre total
Z	-2.807 <sup>a</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test



**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Respect Tes Awal	62.6000	10	1.42984	.45216
	Respect Tes Akhir	69.6000	10	1.95505	.61824
Pair 2	Kinestetik Tes Awal	63.2000	10	1.13529	.35901
	Kinestetik Tes Akhir	72.6000	10	1.26491	.40000

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Respect Tes Awal	62.6000	10	1.42984	.45216
	Respect Tes Akhir	69.6000	10	1.95505	.61824
Pair 2	Kinestetik Tes Awal	63.2000	10	1.13529	.35901
	Kinestetik Tes Akhir	72.6000	10	1.26491	.40000

Korelasi tes awal dengan tes akhir pada variabel Y-1 sebesar 0.771 dengan signifikansi  $0.009 < 0.05$

Korelasi tes awal dengan tes akhir pada variabel Y-2 sebesar 0.526 dengan signifikansi  $0.008 > 0.05$

Nilai "t" pada variabel Y-1 sebesar  $-17.748 < -1.812$  (t-tabel) dengan signifikansi  $0.000 < 0.05$

Nilai "t" pada variabel Y-2 sebesar  $-25.324 < -1.812$  (t-tabel) dengan signifikansi  $0.000 < 0.05$


Nilai Mean pada variabel respek sebesar -7.00 dengan signifikansi 0.000

Nilai mean pada variabel kinestetik sebesar -9.40 dengan signifikansi 0.000

Maksudnya ada peningkatan nilai respek sebesar 7 poin dan kinestetik sebesar 9.4 poin

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Respect Tes Awal - Respect Tes Akhir	-7.00000	1.24722	.39441	-7.89221	-6.10779	-17.748	9	.000
Pair 2	Kinestetik Tes Awal - Kinestetik Tes Akhir	-9.40000	1.17379	.37118	-10.23968	-8.56032	-25.324	9	.000



**LAMPIRAN**  
**FOTO-FOTO PEMBELAJARAN ANAK**









## VIDEO PERMAINAN LOMPAT TALI

Youtube :

<https://youtu.be/KUIBHDi9GSo>

Facebook

:

<https://www.facebook.com/485395411543569/posts/5025868390829559/>

