

STIMULASI KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA DINI MELALUI METODE BERMAIN DI RA AS-SIDDIQI BALETBARU-SUKOWONO-JEMBER

Siti Hamidahtur Rofi'ah¹, Fikri Farikhin², Husnul Faidah³,
Laelatur Rofi'ah⁴

IAI Al-Qodiri Jember

Email: hamidahsauqi@gmail.com¹, farihinfikri@gmail.com²,
husnulfaidah806@gmail.com³, laelaahlul01@gmail.com⁴

ABSTRACT

Intelligence is very necessary for every child because intelligence can help someone in dealing with various problems that arise. The development of children's intelligence will be better if done from an early age by providing stimulation through the five senses they have. Kinesthetic intelligence can combine the physical and the mind to produce perfect movements. If the perfect movement that originates from a combination of mind and body is well trained, even perfect. This study aims to describe the planning, implementation and evaluation in stimulating early childhood kinesthetic intelligence through playing methods at Ra As-Siddiqi Balletbaru – Sukowono - Jember. This study used a qualitative descriptive case study type approach. Data collection techniques in this study were carried out by several means of observation, interviews and documentation. Researchers used data analysis which was carried out interactively. The validity of the data using source triangulation and method triangulation. The results of the study show that 1) Planning in stimulating early childhood kinesthetic intelligence through playing methods at Ra As-Siddiqi Balletbaru – Sukowono - Jember is before carrying out the teaching and learning process at RA As-Siddiqi always planning teaching and learning such as: The teacher preparing RPPH, media and evaluation for learning activities, preparing playing tools. The media used in playing activities vary, there are balls, blocks, etc. 2) Implementation stimulating early childhood kinesthetic intelligence through playing methods at Ra As-Siddiqi Balletbaru – Sukowono - Jember includes 3 processes, namely opening activities, core activities, and closing activities. The implementation steps include: the teacher conveys the learning objectives, how to play correctly, when the playing activity takes place the teacher observes the children, if there are children who have difficulty playing because they are unable to arrange and throw, the teacher will provide an example of how to play correctly by directing children to continue playing alone , the teacher gives motivation to children who are less able to arrange and throw games while playing. 3) Evaluation in stimulating early childhood kinesthetic intelligence through playing methods at Ra As-Siddiqi Balletbaru – Sukowono - Jember by means of which the teacher sees the success of playing activities in increasing children's kinesthetic intelligence. After playing activities there is an increase in the flexibility of the children's muscles from before the game playing activities. In the record of child development reports, it can be seen that there has been a significant increase in the rapid increase in kinesthetic intelligence.

Keyword : Kinesthetic Intelligence, Playing Method

ABSTRAK

Kecerdasan sangat diperlukan bagi setiap anak karena kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul. Perkembangan kecerdasan anak akan lebih baik jika dilakukan sejak usia dini dengan memberikan stimulasi melalui panca indra yang dimilikinya. Kecerdasan kinestetik dapat menggabungkan antara fisik dan fikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Jika gerak sempurna yang bersumber dari gabungan antara fikiran dan fisik tersebut terlatih baik, bahkan sempurna. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi dalam stimulasi kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui metode bermain di Ra As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif jenis studi kasus, Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan analisis data yang dilakukan secara interaktif. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Perencanaan dalam stimulasi kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui metode bermain di Ra As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember adalah sebelum melakukan proses belajar mengajar di RA As-Siddiqi selalu melakukan perencanaan dalam belajar mengajar seperti: Guru menyiapkan RPPH, media serta evaluasi untuk kegiatan pembelajaran, menyiapkan alat main. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain bermacam-macam ada bola, balok dll. 2) Pelaksanaan dalam stimulasi kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui metode bermain di Ra As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember meliputi 3 proses yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Langkah pelaksanaan diantaranya: guru menyampaikan tujuan pembelajaran, cara bermain dengan benar, saat kegiatan bermain berlangsung guru mengamati anak, jika ada anak yang kesulitan bermain karena kurang mampu menyusun dan melempar, guru akan memberikan contoh cara bermain yang benar dengan mengarahkan anak untuk melanjutkan bermain sendiri, guru memberikan motivasi kepada anak yang kurang mampu menyusun dan melempar permainan saat bermain. 3) Evaluasi dalam stimulasi kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui metode bermain di Ra As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember dengan cara guru melihat keberhasilan kegiatan bermain dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Setelah kegiatan bermain terdapat peningkatan kelenturan otot-otot anak dari sebelum diadakannya kegiatan bermain permainan. Dalam catatan laporan perkembangan anak terlihat terjadi peningkatan yang signifikan dalam peningkatan kecerdasan kinestetik dengan cepat.

Kata Kunci : Kecerdasan Kinestetik, Metode Bermain

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak

lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal (Nasional, 2007). Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus terpenuhi, karena pendidikan bagi kehidupan manusia untuk membekali dirinya agar ia berkembang secara maksimal. Dalam islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalm surat An-Nahl ayat 78.

وَاللَّهُ أَجْرُكَ بِسَبِيحٍ مُّطَوَّرٍ أَنْ أَمْرًا بِمَنْ لَمْ يَكُنْ لَكَ قَلْبٌ وَنَسْأَلُكَ عَنِ الْوَالِدِ
 كَيْفَ مَا دَسَمَ عَزُّوْكَ لَوْلَا هُوَ رَحْمَةٌ لَكَ وَنَسْأَلُكَ عَنِ الْوَالِدِ كَيْفَ مَا دَسَمَ عَزُّوْكَ وَنَسْأَلُكَ

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani agar kamu bersyukur". (AnNahl: 78) (Baraja et al., 2008).

Berdasarkan ayat diatas, pada fitrahnya setiap anak dilahirkan dengan memiliki potensi (pendengaran, penglihatan, dan hati). Karena dengan potensi itulah ia dapat belajar dari lingkungan, alam, dan masyarakat tempat ia tinggal dengan harapan agar menjadi manusia dewasa yang paripurna. Tiga potensi yang telah dianugerahkan tersebut perlu ditumbuh kembangkan secara optimal dan terpadu. Sejalan dengan hal tersebut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa PAUD Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 Tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (No, 20 C.E.).

Kecerdasan sangat diperlukan bagi setiap anak karena kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul. Perkembangan kecerdasan anak akan lebih baik jika dilakukan sejak usia dini dengan memberiakn stimulasi melalui panca indra yang dimilikinya. Kecerdasan juga merupakan cara berfikir seseorang yang dapat dijadikan modal dalam belajar. Gardener menyatakan ada 8 kecerdasan manusia, yaitu: kecerdasan liguistik (cerdas bahasa), kecerdasan visual spasial (gambar), kecerdasan logika

matematika (angka dan logika), kecerdasan musikal (cerdas musik), kecerdasan intrapersonal (cerdas sosial), kecerdasan interpersonal (cerdas mengenali potensi dan kelemahan diri sendiri), kecerdasan natural (cerdas berhubungan dengan alam), terakhir kecerdasan kinestetik (Sitorus, 2012).

Kecerdasan kinestetik dapat menggabungkan antara fisik dan fikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Jika gerak sempurna yang bersumber dari gabungan antara fikiran dan fisik tersebut terlatih baik, bahkan sempurna (Istiqomah et al., 2023). Jasmine mengatakan kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka. Kecerdasan kinestetik dapat merumuskan kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah masalah dengan menggunakan kemampuan motorik halus dan motorik kasar yang dipusakan pada titik saraf otak manusia. Nurhasan menjelaskan bahwa kemampuan gerak dasar (motor abilit) adalah kemampuan umum seseorang untuk bergerak (Jamaris, 2017).

Kemampuan anak dalam pengembangan motorik kasar, termasuk di RA kurang terkoordinasi dengan baik sehingga hal tersebut menjadi masalah yang perlu diperhatikan bagi para guru, misalnya guru lebih menekankan pada pembelajaran calistung (baca tulis berhitung) sehingga pembelajaran yang mengembangkan kinestetik kurang berkembang. Dalam kegiatan pembelajaran dan dalam pemberian materi untuk mengasah kecerdasan kinestetik masih jarang diterapkan dalam proses pembelajaran yang menenangkan dalam penyampaiannya.guru hanya mengajarkan yang ada hubungannya dengan kecerdasan lain yang sifatnya akademik. Sehingga anak kurang tertarik dengan pembelajaran yang diajarkan oleh guru, dan anak juga merasa cepat bosan dengan pembelajaran tersebut. Pada saat anak di ajak ber olahraga dalam hal ini yang berhubungan dengan kinestetik, ada sebagian anak yang hanya diam saja dan tidak mau mengikuti aktif dengan kegiatan tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama ini, Adanya anak yang kecerdasan kinestetiknya belum maksimal dalam proses belajar mengajar karena: 1) Masih banyak anak-anak yang merasa malu dan takut ketika ibu gurunya menyuruh untuk bermain dan bergerak sesuai permainan padahal bermain dapat menyalurkan, mengendalikan, menimbulkan rasa senang, lucu, haru dan kagum.

Hal ini sangat erat kaitannya dengan psikis motorik anak. 2) Masih kurangnya anak usia dini dalam mengembangkan gerak tubuh melalui permainan, menyelaraskan antara pikiran dan tubuh (koordinasi tubuh), mengembangkan kelincahan dan keseimbangan tubuh serta mengkoordinasi mata dan tangan dan kaki dan gerak adalah salah satu cara efektif dalam mengembangkan bahasa tubuh. Anak dapat mengekspresikan perasaannya melalui aktivitas gerakan. Setelah melakukan permainan, anak mempunyai hubungan yang aktif dalam merespon permainan. Melalui gerak dan olah tubuhnya akan dapat digambarkan apa yang dirasakan dan dimengerti oleh anak tersebut terhadap permainan.

B. KAJIAN TEORI

1. Kecerdasan Kinestetik

a. Pengertian Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik menurut teori Gardner kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan yang melibatkan fisik/tubuh anak, baik motorik halus maupun motorik kasar. Mereka menyukai aktifitas yang keterampilan dan kerajinan tangan, pandai menirukan gerakan, atau perilaku orang lain (Diana, 2006). Menurut Khoirul Ummah Kecerdasan berasal dari bahasa Yunani, yaitu nous yang berarti kekuatan yang dalam penggunaannya disebut noesis. Sedangkan dalam bahasa latin, istilah ini dikenal dengan intellectus dan intellegentia. Dalam bahasa Indonesia menjadi inteligensi atau inteligensia yang berarti penggunaan kekuatan intelektual secara nyata. Sedangkan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Kecerdasan adalah Keterampilan berfikir dan kemampuan untuk an belajar dari pengalaman hidup sehari-hari. Penelitian Gardener telah menguak rumpun kecerdasan manusia yang lebih luas daripada kepercayaan manusia sebelumnya, serta menghasilkan definisi tentang konsep kecerdasan yang sungguh pragmatis dan menyegarkan (Kemendikbud, 2016).

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga apa yang dikatakan oleh pikiran akan tertuang dalam bentuk gerakan-gerakan badan yang indah, kreatif, dan mempunyai makna. Definisi ini merujuk pada tulisan yang mengatakan bahwa "kecerdasan

kinestetik adalah sebuah keselarasan antara pikiran dan tubuh, dimana pikiran dilatih untuk memanfaatkan tubuh sebagai mana mestinya dan tubuh dilatih untuk dapat merespon ekspresi kekuatan dan pikiran” (Widhianawati, 2011).

Dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik (kecerdasan gerak), kita perlu lebih mengenal secara mendalam gerak apa saja yang perlu dikembangkan (Rofi'ah, 2020). Gerak terbagi atas tiga macam yakni gerak lokomosi dan gerak manipulasi. Selain itu, terdapat tiga tahap dalam mempelajari gerak, yakni tahap kognisi, fiksasi dan yang terakhir adalah otomatisasi. Kecerdasan Kinestetik merupakan suatu kecerdasan, ketika saat menggunakan seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan suatu gerakan seperti Menari, Berlari, melakukan kegiatan Seni dan Hasta Karya.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Kinestetik

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kecerdasan kinestetik, sehingga antara seorang dengan orang lain mempunyai inteligensi yang berbeda, diantaranya:

- 1) Pembawaan. Pembawaan ditentukan oleh sifat-sifat dan ciri-ciri yang dibawa sejak lahir.
- 2) Kematangan. Tiap organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.
- 3) Pembentukan. Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seorang yang memengaruhi perkembangan intelegensi.
- 4) Minat dan pembawaan yang khas. Minat mengajarkan perubahan kepada sesuatu tujuan dan merupakan dorongan bagi pertumbuhan itu.
- 5) Kebebasan. Kebebasan berarti manusia itu dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah (Armstrong, 2013).

Anak usia 4-6 tahun telah mampu melakukan koordinasi gerakan tubuh yang melibatkan otot kasar, kecerdasan dalam koordinasi gerakan tubuh dan

motorik yang tinggi pada usia 4-6 tahun dapat diidentifikasi dari kemampuan anak dalam beberapa hal, diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengendarai sepeda roda tiga atau roda dua
- 2) Berlari dan berhenti dengan sempurna
- 3) Memanjat dan menaiki tangga
- 4) Melompat dengan satu kaki atau dua kaki
- 5) Meloncat jauh
- 6) Berdiri secara seimbang dengan satu kaki
- 7) Dapat meniti jembatan atau berjalan diatas balok secara seimbang (Uno & Umar, 2023).

Kecerdasan Kinestetik Untuk anak usia 4-6 tahun telah mampu melakukan koordinasi gerak tubuh motorik kasar dan motorik halus anak usia 4-6 tahun telah mampu melakukan beberapa hal seperti mengendarai sepeda, berlari, memanjat, melompat meloncat, berdiri dengan seimbang, dapat meniti jembatan.

c. Aspek-aspek Kecerdasan Kinestetik

- 1) Koordinasi tangan mata: kemampuan menggunakan tangan secara tepat untuk mengendalikan objek
- 2) Koordinasi seluruh badan: kemampuan mengkoordinasi seluruh pergerakan tubuh
- 3) Keseimbangan : kemampuan mempertahankan dan mengatur gerakan tanpa terpengaruh oleh perubahan lingkungan
- 4) Fleksibilitas : kemampuan untuk mempergerakan variasi gerakan melalui kelenturan sendi-sendi (Haenilah, n.d.).

Stimulasi kecerdasan gerak berkaitan dengan kemampuan bermain. Pada saat bermain anak melatih koordinasi otot dan gerak. Stimulasi gerak terjadi dalam wilayah berikutnya: a) Koordinasi mata-tangan dan mata kaki seperti menggambar, menulis memanipulasi objek, melempar, menangkap. b) Keterampilan lokomotor seperti berjalan, berlari, melompat, bebaris, meloncat, merayap dan berguling. c) Keterampilan non lokomotor, seperti membungkuk, menjangkau, memutar, merentang, mengayun, berjongkok, duduk dan berdiri. d) Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh

menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kemampuan menghentikan gerak, dan mengubah arah (Haenilah, n.d.).

2. Metode Bermain Pada Anak

a. Pengertian Metode Bermain

Metode bermain dapat digunakan anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain anak memiliki kemampuan untuk memahami konsep secara ilmiah, tanpa paksaan. Bermain menurut Mulyadi, secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan. Terdapat lima pengertian metode bermain: 1) Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai instrumen pada anak 2) Tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat instrinsik 3) Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak 4) Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya (Adhani & Hanifah, 2017).

Bermain merupakan alat pelepas emosi. Bermain juga mengembangkan rasa percaya diri dan kemampuan social. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya secara leluasa, tanpa tekanan batin (Suyanto, 2005). Dari beberapa bentuk-bentuk pelaksanaan dari jenis bermain ada dua macam yaitu: 1) Bermain bebas Dalam pelaksanaannya dalam bermain bebas anak tidak terikat dengan peraturan yang ada. Anak bermain sekehendak hatinya sendiri, atau tanpa alat-alat yang disediakan oleh guru. Ia juga boleh memilih permainan yang akan dipergunakannya observasi, serta memberikan anjuran bila perlu. 2) Bermain Terpimpin Pada bermain terpimpin ini ada seorang pemimpin yaitu guru. Dalam pelaksanaannya, anak tidak bebas seperti pada permainan bebas, melainkan terikat pada peraturan. Permainan dapat dilakukan dengan atau tanpa nyanyian (Rofi'ah & Fawaidi, 2023).

b. Langkah-langkah Metode Bermain pada anak

Adapun proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode bermain pada anak ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah

yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah –langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain pada anak sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin. Menurut Yuliana Nuraini dan Bambang Sujono langkah-langkah bermain pada anak diantaranya sebagai berikut: 1) Pendidik mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan. 2) Pendidik membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain. 3) Pendidik memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama –sam. 4) Pendidik membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain. 5) Pendidik sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain. 6) Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan. 7) Pendidik hanya mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru dapat membantu. Pendidik tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak (Sujiono & Sujiono, 2010).

Untuk melakukan dan melaksanakan metode bermain pada anak maka dibutuhkan beberapa tahapan atau pijakan dalam pelaksanaannya yaitu meliputi tiga hal (Rofi'ah, n.d.):

- 1) Perencanaan Guru memberikan arahan bagaimana cara bermain pada anak dengan sebuah permainan dengan tema yang akan dimainkan, hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan cara untuk bermain pada anak permainan apa yang akan dimainkan. Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan dan peraturan bermain, mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main, guru menjelaskan rangkaian waktu main, menentukan bahan main yang akan digunakan saat bermain, guru menentukan tempat untuk melakukan kegiatan bermain pada anak.
- 2) Pelaksanaan Pada saat pelaksanaan kegiatan hendak berlangsung, maka guru bertugas menetapkan permainan memberikan mainan yang akan dimainkan oleh anak dan memilih permainan dalam pembelajaran, pada tahap ini anak-anak dan guru mendeskripsikan berbagai permainan dan

bentuk atau pola permainan yang sudah dimainkan oleh anak, sehingga anak merasa senang dan tertarik dalam hal permainan yang sudah dimainkan, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian anak-anak diberi kesempatan secara sukarela untuk memainkan permainan tersebut.

- 3) Evaluasi Pada saat Evaluasi berjalan guru merangsang anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya, lalu menggunakan waktu membereskan peralatan bermain pada anak sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokkan, urutan, dan pengelolaan lingkungan main pada anak secara tepat.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memahami (*understanding*) makna perilaku, simbol-simbol dan fenomena-fenomena (Suprayogo & Tobroni, 2001). Jenis penelitian ini menggunakan studi kasus, yaitu suatu studi yang bersifat komprehensif, intens, rinci dan mendalam serta lebih diupayakan menelaah masalah-masalah atau fenomena yang bersifat kontemporer, kekinian, atau dapat dikatakan bahwa studi kasus merupakan penelitian yang rinci mengenai suatu latar atau suatu objek atau suatu penyimpanan dokumen atau peristiwa tertentu (Bugin, 2012).

Penelitian ini dilakukan di RA As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember karena setelah di observasi oleh peneliti, sekolah ini menerapkan metode bermain dalam menstimulasi kecerdasan kinestetik siswa. Teknik penentuan subyek/informan dalam penelitian yang digunakan adalah *purposive* yaitu artinya peneliti menentukan subyek penelitian atau informan dengan tujuan tertentu dan pertimbangan tertentu untuk mengarahkan pengumpulan data sesuai dengan kebutuhan melalui penyeleksian dan pemilihan informan yang benar-benar menguasai informasi dan permasalahan secara mendalam serta dapat dipercaya untuk menjadi sumber data yang mantap.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti menggunakan

analisis data yang dilakukan secara interaktif. Menurut Miles, Huberman, dan Saldana analisa data yang dilakukan secara interaktif harus melalui proses kondensasi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perencanaan Dalam Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Di RA As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember

Metode bermain pada anak dilakukan di RA As-Siddiqi Baletbaru - Sukowono - Jember dengan tema diriku yang merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dalam bermain. Penelitian ini dilakukan dengan sebaik mungkin, begitu pula yang diterapkan oleh RA As-Siddiqi yang melakukan metode terlebih dahulu dengan baik, dalam kegiatan rutin tersebut yang digunakan adalah kegiatan bermain sehingga guru akan menyiapkan beberapa informasi dan tujuan yang akan dicapai oleh anak supaya dapat menciptakan suasana baru yang akan disenangi oleh anak. Sebelum melakukan proses belajar mengajar di RA As-Siddiqi selalu melakukan perencanaan dalam belajar mengajar seperti: Guru menyiapkan RPPH, media serta evaluasi untuk kegiatan pembelajaran, menyiapkan alat main. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain bermacam-macam ada bola, balok dll. Siswa di RA As-Siddiqi sangat menguasai permainan yang bu guru contohkan, bermain permainan yang di ajarkan di RA As-Siddiqi tentunya mudah bagi anak. Berdasarkan hasil temuan penelitian diatas sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Nur Aeni, Joko Daryanto. Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak pengguna permainan dan ternyata dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat meningkat.

2. Pelaksanaan Dalam Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Di RA As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember

Setelah adanya metode bermain maka metode bermain juga sangat berperan penting dalam sebuah permainan, pelaksanaan bermain yaitu suatu

tindakan yang di laksanakan dari sebuah bermain dan permainan yang telah di susun matang dalam proses pelaksanaan di RA As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember ada 3 proses pelaksanaan dalam pembelajaran yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup masing-masing tersebut di laksanakan sesuai rencana yang telah di sepakati.

Langkah pelaksanaan diantaranya : guru menyampaikan tujuan pembelajaran, cara bermain dengan benar, saat kegiatan bermain berlangsung guru mengamati anak, jika ada anak yang kesulitan bermain karena kurang mampu menyusun dan melempar, guru akan memberikan contoh cara bermain yang benar dengan mengarahkan anak untuk melanjutkan bermain sendiri, guru memberikan motivasi kepada anak yang kurang mampu menyusun dan melempar permainan saat bermain.

Imajinatif dalam suatu permainan memegang peran penting, karena melalui Imajinatif maka makna permainan dapat diungkapkan kepada penikmat main. Imajinatif dalam bermain merupakan salah satu unsur utama terciptanya suatu permainan. Imajinatif dalam bermain mempunyai arti sebagai bentuk ungkapan peran dalam bermain yang dilakukan oleh seorang pemain. Hal ini dilakukan dengan tujuan bermain menjadi lebih hidup dan bermakna yang terdapat dalam permainan tersebut, tersampaikan dengan jelas kepada pemain, sehingga bermain main merasa lebih senang.

Berdasarkan hasil temuan penelitian diatas sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Netti Herawati pendidikan PAUD perlu mengetahui ciri-ciri kegiatan bermain, yaitu a) Kegiatan tersebut merupakan kebutuhan anak b) Kegiatan tersebut merupakan minat anak, atau datang dari dalam diri anak c) Anak senang dan bahagia melakukan kegiatan tersebut d) Kegiatan bermain bebas dari aturan yang menekankan e) Bermain didominasi aktif oleh pemain, dalam hal ini oleh anak, bukan didominasi oleh pendidik f) Bermain memfokuskan pada proses bukan pada hasil.

3. Evaluasi dalam Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Di RA As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember

Setelah kegiatan bermain permainan, guru melakukan evaluasi untuk melihat keberhasilan kegiatan bermain dalam meningkatkan kecerdasan

kinestetik anak, yaitu melalui kegiatan bermain. Setelah kegiatan bermain terdapat peningkatan kelenturan otot-otot anak dari sebelum diadakannya kegiatan bermain permainan. Dengan peranan guru dalam membantu anak menyusun dan melempar dengan tepat diperoleh fakta bahwa anak dapat meningkatkan kemampuannya bermain dengan tepat melalui keterampilan bermain permainan. Untuk memastikan keberhasilan kegiatan bermain dalam meningkatkan kemampuan bermain dengan tepat, guru melakukan aktivitas lain yang dapat membuktikan keberhasilan peningkatan kemampuan bermain dengan tepat. Aktivitas yang dilakukan adalah kegiatan bermain permainan. Setelah kegiatan bermain permainan, maka dilakukan kegiatan menyusun dan melempar permainan. Dalam catatan laporan perkembangan anak terlihat terjadi peningkatan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan bermain dengan cepat.

Berdasarkan hasil temuan penelitian diatas sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Slamet Suyanto yang dikutip oleh Ahmad Susanto bahwa permainan memang baik untuk mendidik anak, tetapi permainan tersebut harus diberi muatan pendidikan sehingga anak dapat belajar. Hal ini juga lebih lanjut dikatakan oleh Permendikbud nomor 146 tahun 2014 pasal 5 yang menjelaskan program PAUD diberikan melalui rangsangan pendidikan yang dilakukan oleh pendidikan dan kegiatan belajar melalui suasana bermain. Bermain Membuat anak belajar menentukan pilihan, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan bernegosiasi. Selain itu anak juga akan melatih keterampilan bahasa, sosial emosional dan kognitif, motorik, moral, bermain juga meningkatkan daya imajinatif anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya.

E. KESIMPULAN

1. Perencanaan Dalam Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Di RA As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember adalah sebelum melakukan proses belajar mengajar di RA As-Siddiqi selalu melakukan perencanaan dalam belajar mengajar seperti: Guru menyiapkan RPPH, media serta evaluasi untuk kegiatan pembelajaran, menyiapkan alat

main. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain bermacam-macam ada bola, balok dll.

2. Pelaksanaan Dalam Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Di RA As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember meliputi 3 proses yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Langkah pelaksanaan diantaranya: guru menyampaikan tujuan pembelajaran, cara bermain dengan benar, saat kegiatan bermain berlangsung guru mengamati anak, jika ada anak yang kesulitan bermain karena kurang mampu menyusun dan melempar, guru akan memberikan contoh cara bermain yang benar dengan mengarahkan anak untuk melanjutkan bermain sendiri, guru memberikan motivasi kepada anak yang kurang mampu menyusun dan melempar permainan saat bermain.
3. Evaluasi dalam Stimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Di RA As-Siddiqi Baletbaru – Sukowono - Jember dengan cara guru melihat keberhasilan kegiatan bermain dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Setelah kegiatan bermain terdapat peningkatan kelenturan otot -otot anak dari sebelum diadakannya kegiatan bermain permainan. Dalam catatan laporan perkembangan anak terlihat terjadi peningkatan yang signifikan dalam peningkatan kecerdasan kinestetik dengan cepat.

F. SARAN

Penelitian ini jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu perlu disempurnakan dengan beberapa saran dari penulis bahwa perlu adanya penelitian pengembangan tentang stimulasi kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui metode bermain.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, D. N., & Hanifah, N. (2017). Meningkatkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain warna (Penelitian Tindakan Kelas pada anak kelompok B di RA Muslimat NU 107 Khodijah Kramat Duduksampeyan). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(1), 64–75.
- Armstrong, T. (2013). Kecerdasan multipel di dalam kelas. *Jakarta: Indeks*.
 AVOID STUDENT MORAL DEGRADATION. *International Conference on Humanity Education and Social*, 2(1).
- Baraja, A. A., Kaunyah, A.-A., & Isyari, A. K. T. (2008). *Departemen Agama RI. Al-*
- Bugin, B. (2012). Analisis Data Penelitian Kualitatif: Pemahaman Filosofis dan Metodologis ke Arah Penguasaan Model Aplikasi. *Cet: I*.
- Diana, R. R. (2006). Setiap Anak Cerdas! Setiap Anak Kreatif!: Menghidupkan Keberbakatan dan Kreativitas Anak. *Jurnal Psikologi*, 3(2), 123–131.
 EDUCATION TO PREVENT SEXUAL ABUSE IN PAUD AL-IRSYAD AL-
- Haenilah, E. Y. (n.d.). *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD (Peer Reviewer)*.
 ISLAMIAH JEMBER. *International Conference on Humanity Education and Social*, 2(1).
- Istiqomah, R., Fitriya, A., Wahidah, F., Rofi'ah, S. H., Amrela, U., Pratiwi, R. K.,
Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
Jakarta: Indeks, 76.
- Jamaris, M. (2017). Pengukuran Kecerdasan Jamak. *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Kemendikbud, R. I. (2016). Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi. *Jakarta: Badan*
- Masrukhin, A. R., Wahidah, F., Amrela, U., & Yusmira, Z. (2023). Development of a Foundation Phase Curriculum based on Multiple Intelligences Integrated with Technology Content and Local Wisdom. *International Journal of Education, Vocational and Social Science*, 2(02), 315-328.
- Maulidah, E., & Fawaidi, B. (2023). DISCIPLINE CHARACTER EDUCATION TO
- Nasional, P. K. P. (2007). Kerangka dasar kurikulum pendidikan anak usia dini.
- No, U.-U. (20 C.E.). *Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa. *Dipetik Maret, 30, 2018*.
Qur'a> n dan Terjemahnya.
- Rofi'ah, S. H. (2020). Integrasi Nilai-nilai Keislaman dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 01 KH. Shiddiq Jember. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 137–148.
- Rofi'ah, S. H. (n.d.). *PENGEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK MELALUI MODEL ROLE PLAYING "MARKET DAY" DI RA FITRI MULIA GEBANG-PATRANG-JEMBER*.
- Rofi'ah, S. H., & Fawaidi, B. (2023). OPTIMIZING EARLY CHILDHOOD SEX

- Sitorus, M. (2012). *Perkembangan peserta didik*.
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak.
- Suprayogo, I., & Tobroni. (2001). *Metodologi penelitian sosial-agama*. Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Uno, H. B., & Umar, M. K. (2023). *Mengelola kecerdasan dalam pembelajaran: sebuah konsep pembelajaran berbasis kecerdasan*. Bumi Aksara.
- Wahidah, F. (2023). Religious Social Inclusion: Acculturation of The Muslim Ambengan Tradition. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 21(2), 730-740.
- Wahidah, F., Sinta, D., Rohmah, B., & Ibad, M. N. (2022). Pendampingan Dan Pengembangan Komunitas Santri Milenial Dalam Berliterasi Digital Berbasis Social Entrepreneurship. *AT TAMKIN: Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, 1(2), 78-85.
- Widhianawati, N. (2011). Pengaruh pembelajaran gerak dan lagu dalam meningkatkan kecerdasan musikal dan kecerdasan kinestetik anak usia dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 154-163.