

BAB II

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif studi kasus yang mengkaji tentang suatu pengalaman seseorang yang tidak banyak dimiliki oleh kelompok atau individu. Studi kasus adalah proses mengkaji kasus, hasil akhirnya adalah hasil dari proses pengkajian. Adapun tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses dan peran permainan *Outbound kids* dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini yang berusia 4-5 tahun di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Bantul serta faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pengembangan tersebut.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti berperan sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data memiliki sifat kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi.²⁸

Data yang ada pada penelitian kualitatif adalah deskriptif. Penelitian deskriptif ialah melakukan analisis hanya sampai pada taraf deskripsi, yaitu menganalisis dan menyajikan fakta secara

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta CV, 2010), hlm 7.

sistematik sehingga dapat lebih mudah untuk difahami dan disimpulkan.²⁹

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek yang terletak di desa Mulekan Tirtosari Kretek Bantul. Lokasi RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca, pada bulan Maret sampai April Tahun Ajaran 2019/2020.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian itu dapat berupa benda, hal, atau orang.³⁰ Dengan demikian, subjek yang diteliti dan menjadi suatu temuan penelitian serta pembahasan adalah seluruh anak di kelas Ali bin Abi Thalib RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek Tahun Ajaran 2019/2020 yang berjumlah 13 anak.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode adalah komponen penting dan besar pengaruhnya terhadap berhasil tidaknya suatu penelitian, terutama pada pengumpulan data, karena data yang diperoleh dalam suatu penelitian merupakan gambaran dari obyek penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi.

²⁹ Saifuddin azwar, Metode Penelitian, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), hlm.6

³⁰Bungin, Burhan., 2001, Metode Penelitian Kualitatif, (Jakarta: PT Raja Grafindo),Hlm. 47

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung maupun tidak langsung antara peneliti dan narasumber. Wawancara dapat dilakukan melalui media-media tertentu, misalnya, telepon, email, whatsapp atau *skype*. Metode wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah melalui aplikasi *smartphone* yaitu whatsapp. Terjadinya peristiwa virus covid-19 pada saat penelitian ini dimana suatu daerah di *lockdown* dan seluruh masyarakat dihimbau untuk tetap di rumah saja, maka wawancara ini tidak dapat dilakukan dengan bertatap muka langsung namun masih dapat dilakukan dengan adanya media whatsapp.

Observasi adalah kegiatan mencari informasi atau data yang dibutuhkan untuk menjawab atau memecahkan masalah penelitian dengan melihat, mendengar, dan mencium sesuatu. Hasil observasi bisa berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu dan perasaan emosi seseorang.³¹

Dokumentasi adalah data atau informasi yang diperoleh dari suatu penelitian berupa gambar, catatan, video, bagan, dan sebagainya, sehingga data yang diperoleh untuk suatu penelitian kualitatif menjadi lengkap tidak hanya berdasar pada observasi dan wawancara.³²

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sesuai dengan uraian di atas yaitu wawancara, observasi atau pengamatan langsung serta dokumentasi untuk melengkapi data yang diperoleh. Maka data yang dihasilkan sebagai berikut:

³¹Usman & Stiadi P., 2012, Metodologi Penelitian Sosial, (Jakarta: Bumi Aksara), Hal.64.

³²Sugiyono, 2015, Metode Pendidikan (Bandung: Alfabeta), Hal.329.

1. Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari kata-kata atau lisan, gerak tubuh, perilaku atau sikap yang dilakukan oleh subjek penelitian. Hal ini subjek penelitian atau informan berkaitan dengan variabel. Maka, data primer hasil penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan langsung (observasi) dan wawancara guru kepala sekolah dan guru kelas yang berpotensi dapat memberikan informasi yang relevan yang terdapat di lapangan dan berhubungan dengan tema atau judul.

2. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari dokumen-dokumen grafis seperti tabel, bagan, catatan, notulen rapat, chatting whatsapp, dan sebagainya. Bisa juga dari foto-foto, film, rekaman video, rekaman audio, dan benda-benda lain yang dapat memperkaya data primer adalah yang disebut dengan data sekunder. Data sekunder dalam penelitian ini adalah buku-buku tentang kecerdasan kinestetik anak, *Outbound kids*, perkembangan anak, dan lain-lain, serta dokumen lain seperti foto atau gambar yang relevan dengan proses pengembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *Outbound kids* di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca

Data yang dihasilkan dari data primer dan data sekunder tersebut telah ditulis sedemikian rupa dalam temuan penelitian lalu dibahas dalam pembahasan. Pembahasan yang telah ditulis memberikan makna sekaligus wawasan baru mengenai kecerdasan kinestetik anak. Permainan *Outbound kids* dalam penelitian ini dianggap cukup untuk dijadikan alat atau media

dalam pengembangan kecerdasan kinestetik. Lebih lanjut mengenai hal tersebut telah ditulis temuan penelitian dan pembahasannya yang berasal dari data primer dan data sekunder yang telah dipaparkan.

E. Instrumen Penelitian

Pelaksanaan penelitian tentu membutuhkan suatu instrumen penelitian atau alat bantu, berkaitan hal itu yang digunakan pada penelitian (kegiatan pengumpulan data) agar menjadi sistematis adalah berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, skala, check-list dan dokumentasi.³³ Pedoman pengamatan langsung atau observasi digunakan untuk mengetahui pengembangan kecerdasan kinestetik anak yang dilakukan melalui kegiatan permainan *Outbound kids*. Pedoman pengamatan dibuat dalam bentuk rubrik penilaian kecerdasan kinestetik sesuai dengan indikator kecerdasan kinestetik anak. Sedangkan pedoman wawancara dibuat dalam bentuk tabel sebagai alat bantu penulisan pembahasan.

Adapun Pedoman Wawancara dan Pedoman Observasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pedoman Wawancara

Tabel dibawah ini merupakan format pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian sebagai instrumen penelitian yang berjudul “Upaya Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini di RA Semai Benih Bangsa Manca Kretek Bantul Bantul”

³³Arikunto, S., 2006, *Prosedur Suatu Pendekatan Praktek*.(Jakarta: PT Renika Cipta), Hal.79.

Tabel 2.1 Pedoman Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Apakah kegiatan <i>Outbound</i> dapat dikatakan sebagai kegiatan fisik yang dapat dijadikan cara untuk pemberian stimulus perkembangan motorik anak?
2.	Apakah anak dapat memiliki kemampuan dalam menyelaraskan pikiran dengan anggota tubuhnya?
3.	Bagaimana cara RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek mengembangkan kecerdasan kinestetik anak?
4.	Apakah permainan <i>Outbound kids</i> memiliki peran yang andil dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak?
5.	Apakah bagi anak untuk memiliki keseimbangan yang bagus serta pandai dalam menirukan gerakan orang lain itu penting untuk anak?
6.	Apakah ada faktor-faktor yang dapat mendukung serta menghambat pengembangan kecerdasan kinestetik anak?
7.	Apakah dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek membutuhkan sarana dan prasarana yang khusus?
8.	Apakah selama ini anak aktif dan terlibat dalam kegiatan fisik?

2. Pedoman Observasi

Tabel dibawah ini merupakan format pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian sebagai instrumen penelitian yang berjudul “Upaya Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini di RA Semai Benih Bangsa Manca Kretek Bantul Bantul”

Tabel 2.2 Pedoman Observasi

No.	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Anak terlihat aktif jarang tampak diam.				
2.	Anak memiliki kekuatan otot yang menonjol				
3.	Anak senang menyentuh benda-benda.				
4.	Anak terlibat dalam kegiatan bermain fisik dan menikmatinya, seperti <i>Outbound kids</i> .				
5.	Anak mudah menirukan gerakan orang lain.				
6.	Anak memiliki keseimbangan yang bagus.				
Jumlah Skor					

Jumlah skor yang didapatkan anak menentukan hasil apakah anak berkembang dengan baik atau kurang dan sebagainya. adapun keterangan mengenai hasil tersebut sebagai berikut:

- (1) Kurang Baik: apabila rentang skor 6-10
- (2) Sedang : apabila rentang skor 11-16
- (3) Baik : apabila rentang skor 17-20
- (4) Istimewa : apabila rentang skor 21-24

Instrumen penelitian atau alat bantu pada penelitian ini berguna untuk mempermudah kegiatan penelitian agar data

yang diperoleh jelas hasilnya, dan mudah untuk ditulis sesuai dengan apa yang diperoleh di lapangan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses pengaturan, pengorganisasian suatu pola, kategori, dan uraian dasar dari data yang diperoleh. Teori *Miles and Huberman* adalah teori yang digunakan pada penelitian ini, kegiatan didalamnya antara lain reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan / verifikasi data. Maka, langkah yang harus dilalui untuk menguraikan analisis penelitian yang dihasilkan dari proses observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Mereduksi data diperlukan pada penelitian ini karena data di lapangan yang didapat cukup banyak, maka dilakukan reduksi data terlebih dahulu yaitu dengan mengumpulkan hasil catatan lapangan dan dicatat kembali dengan makna yang dapat dipahami. Merangkum, memilih dan memfokuskan hal-hal yang pokok dan penting, menyederhanakan, mencari tema dan polanya, serta mengabstraksikan, mengganti data yang diperoleh dengan perekaman audio menjadi suatu catatan, sehingga hal ini memberikan gambaran yang jelas untuk penulisan skripsi ini.³⁴

Kegiatan mereduksi data pada penelitian ini dilakukan dengan meringkas hasil observasi dan wawancara yang sudah dilaksanakan sebelumnya dan memilih hasil dokumentasi

³⁴Sugiyono, 2008, Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, (Bandung: Alfabeta), Hlm. 246.

dengan kesesuaian kebutuhan lalu menulis catatan berkaitan dengan dokumentasi yang sudah didapatkan, sehingga menjadikan isi informasi atau data yang ada pada skripsi ini lengkap dan mudah untuk merangkainya menjadi tulisan yang mudah dipahami.

2. Menyajikan Data

Langkah kedua yang dilakukan adalah menyajikan data (*display data*) yaitu dengan cara menyusun atau menarasikan informasi-informasi yang diperoleh dari hasil reduksi, sehingga dengan begitu dapat dilakukan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Tulisan dari data yang diperoleh dalam penelitian disusun kembali atau dideskripsikan sehingga memiliki makna. Penyusunan tersebut bisa dalam bentuk narasi, grafis maupun tabel, maka kesimpulan yang ditulis menjadi valid dan mudah dipahami.³⁵

Penyajian data pada penelitian kualitatif dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, tabel, *mind map*, dan sebagainya, sementara penelitian ini cara penyajiannya dengan hasil wawancara yang telah di *screenshot* lalu ditulis dalam bentuk tabel. Maka hasil yang didapat, baik dari wawancara, observasi maupun dokumen lalu dilakukan analisis serta disimpulkan sehingga mampu menjawab rumusan masalah pada penelitian ini.

3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Kegiatan yang dilakukan dalam penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah dengan memberikan kesimpulan terhadap hasil

³⁵Sugiyono, 2008, Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, (Bandung: Alfabeta), Hlm. 249.

penafsiran dan evaluasi serta mencari makna data yang diperoleh sehingga memberikan penjelasan dari masalah yang ada dalam penelitian. Sementara, kegiatan verifikasi dilakukan dengan mencocokkan makna data dan mencari validitas kesimpulan, sehingga jawaban dari hasil temuan dapat diungkapkan dengan pernyataan singkat yang betul-betul dari karya ilmiah yang dibuat secara cermat. Persoalan mengenai rumusan masalah yang ada pada penelitian ini yaitu pengembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *Outbound kids* dapat terjawab dengan adanya kesimpulan dan verifikasi.

Penulisan dari hasil penelitian dapat dilakukan dengan komponen-komponen yang telah disebutkan di atas, pertama dengan mengumpulkan data lapangan, lalu direduksi karena data yang ada di lapangan pasti banyak, kemudian data yang pantas disajikan dalam sebuah laporan, terakhir yaitu ditarik kesimpulan dan verifikasi dari penelitian yang telah didapat.

G. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah triangulasi. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data ini, maka penelitian yang dilakukan ini terbukti ilmiah serta teruji. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif umumnya meliputi uji

credibility, transferability, dependability, dan confirmability.³⁶ Kegiatan menguji *confirmability* dilakukan dengan proses pembimbingan dengan dosen pembimbing serta menulis pendapat dan temuan yang disampaikan oleh informan atau sumber data yang sudah disepakati oleh informan untuk ditulis sehingga diperoleh kepercayaan dan data yang diperoleh valid adanya.³⁷

H. Sistematika Pembahasan

Penyusunan Skripsi ini akan mencapai hasil yang utuh apabila terdapat sistematika pembahasan yang baik. Untuk memberi gambaran pembahasan secara menyeluruh dan sistematika dalam penulisan penelitian ini. Maka disusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

a. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman surat pernyataan, halaman persetujuan bimbingan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar lampiran, dan daftar tabel..

b. Bagian Inti

Bagian inti dari skripsi ini berisi uraian penelitian mulai dari bagian pendahuluan sampai bagian-bagian penutup. Pada skripsi ini peneliti menuangkan hasil penelitian dalam lima bab. Pada tiap bab terdapat sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan.

³⁶ Sugiyono, 2007, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Elfabeta), Hlm. 369-374.

³⁷ Sugiyono, 2007, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D, (Bandung: Elfabeta), Hlm. 364

Bab I skripsi ini berisi gambaran umum penulisan yang memaparkan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian relevan, kajian teori.

Bab II berisikan tentang metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab III berisikan tentang gambaran umum RA Semai Bangsa Manca Kretek. Bab ini menjelaskan tentang letak, sejarah berdirinya sekolah, visi-misi, dan sebagainya. Gambaran umum tersebut berguna untuk mengetahui latar belakang obyek penelitian agar dapat dipahami dengan baik.



BAB III

GAMBARAN SEKOLAH

A. Gambaran Umum Ra Semai Benih Bangsa (SBB) Al Fikri Manca Kretek Bantul

1. Letak Geografis

Raudhatul Athfal Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek terletak di desa Mulekan Tirtosari Kretek Bantul. Lokasi RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca menghadap ke barat. Bagian utara berbatasan dengan perumahan penduduk, bagian timur berbatasan dengan pekarangan kebun pohon jati, bagian selatan berbatasan dengan Masjid Al Hikmah Mulekan Tirtosari, sedangkan bagian barat berbatasan dengan jalan raya dan sawah. RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Mancaletaknya sangat strategis yaitu terletak di tepi jalan raya sehingga mudah dijangkau. Sebagian besar peserta didik berasal dari luar desa Tirtosari, diantaranya berasal dari lintas kecamatan yaitu dari kecamatan Tirtomulyo, kecamatan Parangtritis dan kecamatan Sanden.

2. Sejarah Berdiri dan Perkembangannya

a. Latar Belakang

RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek adalah sebuah lembaga yang bergerak di bidang Pendidikan. Terletak di Dusun Mulekan, Tirtosari, Kretek, Bantul. Awalnya bukan RA namun Taman Bacaan dengan nama “**Manca**” yang didirikan oleh Yayasan Taman Bacaan Indonesia (YTBI) yang bekerjasama dengan

pemerintah desa setempat dan pemilik lahan pada tahun 2006. Dengan berbagai fasilitas yang ada yaitu : gedung Manca, buku-buku bacaan baik fiksi dan non fiksi, meja baca, rak-rak buku dan lain-lain dengan 2 orang pengelola yang sudah tersedia, dianggap telah mampu menjadikan Manca sebagai sebagai tempat baru untuk belajar, berkreaitivitas dan bermain yang menyenangkan dan membunmi untuk anak-anak sekolah kususny.

Melihat perkembangan kondisi masyarakat sekitar banyak anak-anak usia pra sekolah yang perlu mendapat pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya serta untuk mengembangkan taman bacaan Manca, maka segenap pengurus taman bacaan Manca bekerjasama dengan *Indonesia Heritage Foundation* (IHF), PT Indosat, untuk mengikuti pelatihan guru/menjadi guru TK. Pelatihan dilaksanakan bulan Juli sampai dengan Agustus 2006 di komplek IHF Depok Jawa Barat. Pada tahun 2007 Taman bacaan manca mulai membuka tempat bermain dan belajar dengan nama Taman Bermain “Manca”, yang pada tahun tersebut belum mempunyai ijin operasional. Akhirnya pada tahun 2009 dilakukan pengajuan ijin ke Kementerian Agama Kabupaten Bantul yang telah disepakati oleh segenap pengurus taman bacaan dan lalu resmi mendapatkan ijin operasional Nomor 173 pada tanggal 17 November 2009 dengan nama RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca dan di masyarakat lebih dikenal dengan sebutan “RA Manca”. Semai Benih Bangsa sendiri

merupakan sebuah kegiatan pendidikan karakter untuk anak usia pra sekolah, yang diprakarsai oleh *Indonesia Heritage Fondation* (IHF) yang dimulai sejak Mei 2001.

b. Profil RA Semai Benih Bangsa Al Fikri MancaBantul

RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca, Kelurahan Tirtosari, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul, Provinsi Yogyakarta. RA ini memiliki akreditasi A dan berstatus Swasta. Berdiri sejak tahun 2007 dan mulai berubah dan berkembang pada tahun 2009. RA ini dikelola oleh Yayasan Lembaga Taman Bacaan Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca.

c. Visi, Misi Dan Tujuan

- 1) Visi. RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca memiliki visi yaitu “Terwujudnya generasi bangsa yang berkarakter, berakhlak mulia, cerdas, berfikir kreatif, cinta Allah dan ciptaan-Nya”.
- 2) Misi. Langkah, bentuk atau cara untuk mewujudkan visi atau gambaran besar secara keseluruhan yang diinginkan RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca adalah sebagai berikut:
 - a) Menanamkan nilai-nilai agama sebagai landasan karakter bangsa
 - b) Menyelenggarakan pendidikan semai benih bangsa yang ramah sesuai tahap-tahap perkembangan anak
 - c) Menciptakan pembelajaran yang nyaman menuju insan-insan yang mandiri, cerdas dan kreatif

3) Tujuan. RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Mancajuga memiliki tujuan (penjabaran visi dan misi dan merupakan hal yang akan dicapai atau dihasilkan).

Tujuan tersebut antara lain adalah:

- a) Membentuk manusia secara utuh (holistik) yang berkarakter yaitu mengembangkan aspek fisik, emosi, sosial, kreativitas, spiritual dan intelektual siswa secara optimal.
- b) Membentuk manusia yang pembelajar sejati dan menjadikan bangsa yang berakhlak mulia, bermoral dan bermartabat.

B. Dasar Pendidikan

RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek merupakan lembaga pendidikan prasekolah yang melandaskan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada:

1. Undang-Undang Dasar Negara RI Tahun 1945.
2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini sebagai pengganti Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009.
3. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 146 Tahun 2013 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

4. Visi, Misi, dan Tujuan Raudhatul Athfal Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek Bantul.

C. Tujuan Pendidikan

Adapun tujuan pendidikan yang diselenggarakan di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek yaitu:

1. Ikut mencerdaskan kehidupan bangsa.
2. Membentuk generasi bangsa yang islami dan berkarakter.
3. Memberikan pengetahuan dan pengalaman kepada anak dengan pembelajaran yang kreatif, inovatif, berpusat pada anak, dan bermain sambil belajar.

D. Muatan Kurikulum

Kurikulum yang digunakan sebagai landasan pembelajaran yaitu Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional dan Kurikulum Kementerian Agama yang telah diolah dan dikembangkan oleh tim penyusun kurikulum RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek. Kegiatan belajar mengajar di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca untuk Tahun ajaran 2017/2018 menggunakan Kurikulum 2013 Raudhatul Athfal dari Kementerian Agama dan dipadukan dengan Kurikulum Islam Terpadu. Adapun muatan kurikulum 2013 di RA yang tertuang dalam Buku Pedoman Pengembangan Kurikulum 2013 RA berisi program-program pengembangan yang terdiri dari :

1. Bidang pengembangan kemampuan pembiasaan (pengembangan diri)

Bidang pengembangan kemampuan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dan ada dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan akhlak perilaku nilai-nilai moral dan agama, serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Dari aspek perkembangan akhlak perilaku nilai-nilai moral dan agama diharapkan akan meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Allah SWT dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga Negara yang baik.

Aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian dimaksudkan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat mendorong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup. Bidang pengembangan pembiasaan dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

Kegiatan rutin, adalah kegiatan yang dilakukan di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek setiap hari, misalnya: berbaris, berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, menyanyi lagu-lagu yang dapat membangkitkan patriotisme, lagu-lagu religius, menggosok gigi, berjabat tangan dan mengucapkan salam

baik kepada sesama anak maupun kepada guru, dan mengembalikan mainan pada temannya.

Kegiatan spontan/insidental adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan misalnya: meminta tolong dengan baik, menawarkan bantuan dengan baik, memberi ucapan selamat kepada teman yang mencapai prestasi baik dan menjenguk teman yang sakit.

Pemberian teladan, adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberi teladan/ccontoh yang baik kepada anak, misalnya memungut sampah yang dijumpai di lingkungan, mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain, rapi dalam berpakaian, masuk sekolah tepat waktu, santun dalam bertutur kata, dan tersenyum ketika bertemu dengan siapapun.

Kegiatan terprogram, adalah kegiatan yang diprogram dalam kegiatan pembelajaran (perencanaan semester, satuan kegiatan mingguan dan satuan kegiatan harian) di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek misalnya : makan bersama, menggosok gigi, menjaga kebersihan lingkungan dan lain-lain.

2. **Bidang Pengembangan Kemampuan Dasar**

Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu: pendidikan agama Islam, berbahasa, kognitif, fisik-motorik, dan seni. Adapun

pengembangan kemampuan dasar dilakukan dengan tujuan diantaranya adalah:

Pendidikan agama Islam bertujuan agar anak mampu mengenal dan memiliki perasaan, sikap dan perilaku beragama yang baik serta menerapkan nilai-nilai dan tata cara ajaran Islam secara sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Berbahasa pengembangan bahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran, ide, gagasan melalui bahasa yang sederhana secara tepat, berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat anak untuk berbahasa Indonesia. Pengembangan bahasa anak usia dini secara keseluruhan melalui mendengarkan, bercakap-cakap, membaca, menulis dan apresiasi (*the whole language*).

Kognitif. Pengembangan kognitif bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, memilih dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Fisik motorik. Pengembangan fisik-motorik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan dasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga, dapat

menunjang pertumbuhan jasmani yang sehat, kuat dan terampil.

Seni, Pengembangan seni bertujuan agar anak dapat menciptakan suatu karya berdasarkan hasil imajinasi dan dapat menghargai hasil kreativitas orang lain.

Kecerdasan majemuk (*multiple intelegensi*), mengembangkan kemampuan dasar anak dalam berbagai aspek yang melibatkan seluruh kapasitas kecerdasan majemuknya disesuaikan dengan karakteristik anak pra sekolah khususnya di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek, kecerdasan majemuk meliputi kecerdasan linguistik, kecerdasan logis-matematika, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan spiritual.

3. **Kompetensi Inti**

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 RA mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD. Kompetensi Inti RA merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan RA usia 6 tahun. Kompetensi Inti yang disingkat KI mencakup:

- a. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti Sikap spiritual
- b. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti Sikap Sosial

- c. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti Pengetahuan
- d. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti Keterampilan

4. **Kompetensi Dasar**

Kompetensi Dasar pada Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan Kompetensi Inti sebagai berikut:

- a. Kelompok 1: Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1
- b. Kelompok 2: Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2
- c. Kelompok 3: Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3
- d. Kelompok 4: Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4

E. Model Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, sejak berdiri yakni tahun pelajaran 2007/2008 RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek menggunakan model pembelajaran dengan pendekatan BCCT (*Beyond Center And Circle Time*). Model pembelajaran ini lebih dikenal dengan model pembelajaran sentra. Dalam

pembelajaran sentra, proses pendekatan pembelajarannya dilakukan dalam “lingkaran” (*Circle Times*) dan sentra bermain. Lingkaran ialah dimana guru duduk bersama anak-anak dengan posisi melingkar untuk memberikan pijakan kepada anak yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain. Sedangkan sentra bermain adalah pusat bermain anak dilengkapi dengan seperangkat alat bermain yang berfungsi sebagai pijakan lingkungan diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi dasar anak didik dalam berbagai aspek perkembangan secara seimbang.

Pembelajaran sentra yang diterapkan di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek sudah berjalan dengan baik walaupun pelaksanaannya masih sederhana dengan memanfaatkan ruang kelas yang seadanya. Adapun sentra yang dibuka yaitu sentra persiapan, sentra sains, sentra imajinasi, sentra seni kreativitas, sentra rancang bangun dan sentra olahraga. Untuk pembelajaran dalam satu hari sentra yang dibuka sejumlah tiga sentra. Adapun gambaran umum kelas sentra yaitu:

1. Sentra Persiapan

Di sentra ini anak difasilitasi dengan permainan yang mendukung pengalaman baca, tulis, hitung dengan cara yang menyenangkan.

2. Sentra Persiapan Sains

Tempat bermain sambil belajar, dimana anak dapat mengembangkan pengalaman pengetahuan sains, pengalaman sensori motorik anak dalam sains dan dapat

menyalurkan rasa ingin tahu anak. Efek yang diharapkan anak dapat terstimulasi secara optimal tentang pengenalan sains sejak dini.

3. Sentra Imajinasi

Tempat bermain sambil belajar, dimana anak dapat mengembangkan daya imajinasi dan mengekspresikan perasaan saat ini, kemarin dan akan datang. Penekanan pada sentra ini terletak pada alur cerita sehingga anak terbiasa untuk berfikir secara matematis. Efek yang diharapkan anak dapat bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar dan mengembangkan kemampuan berbahasa secara optimal.

4. Sentra Rancang Bangun/ Balok

Tempat bermain sambil belajar untuk mengekspresikan ide-ide ke dalam bentuk nyata. Di sentra ini anak dapat memainkan balok dengan perbandingan 1 anak kurang lebih 100 balok ditambah dengan aksesoris. Penekanan pada sentra ini pada saat *start* dan *finish*, dimana anak mengambil balok sesuai kebutuhan dan mengembalikan dengan klasifikasi berdasarkan bentuk balok. Efek yang diharapkan anak dapat berfikir tipologi, mengenal ruang, dan bentuk sehingga dapat mengembangkan kecerdasan visual spasial secara optimal dan anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri yang sangat berguna untuk pengetahuan dasar matematika.

5. Sentra Seni Kreativitas

Tempat bermain sambil belajar yang menitik beratkan pada kemampuan anak dalam berkreasi. Kegiatan di sentra ini dilaksanakan dalam bentuk proyek dimana anak diajak untuk menciptakan kreasi tertentu yang akan menghasilkan sebuah karya. Efek yang diharapkan yaitu anak dapat berfikir secara optimal.

6. Sentra Olahraga

Tempat bermain sambil belajar yang menitik beratkan pada kemampuan sensorik motorik kasar anak dalam rangka mengekspresikan semua gerakan dan koordinasi gerak anggota tubuh. Efek yang diharapkan yaitu berkembangnya kemampuan motorik kasar anak dan di sisi lain dapat mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi serta berinteraksi dengan teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya.

F. Karakteristik Pembelajaran

Program kegiatan yang diberikan peserta didik meliputi kegiatan pembelajaran yang mencakup aspek kompetensi dasar yaitu kompetensi nilai-nilai moral dan agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Kegiatan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 dengan menerapkan model pembelajaran sentra.

Selain itu adapula program unggulan yang menjadi karakteristik RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek, yaitu:

1. Kegiatan pengembangan agama:

- a. Hafalan surat-surat pendek,
- b. Hafalan doa sehari-hari
- c. Hafalan asmaul husna
- d. Hafalan hadist pendek

2. Sembilan pilar pendidikan karakter

Kegiatan pengembangan karakter anak-anak diajak untuk memahami arti disetiap materi karakter yang diajarkan, anak diajak untuk memahami manfaat tentang karakter tersebut dengan media bercerita, dan yang terakhir anak diajak untuk bermain peran tentang contoh atau sikap dari karakter tersebut. Yang paling utama sikap-sikap yang baik selalu diterapkan sehari-hari dalam pembelajaran. Adapun 9 pilar karakter nilai-nilai universal tersebut adalah :

- a. Cinta Tuhan dan Segenap CiptaanNya (*love Allah, trust, reverence, loyalty*).
- b. Tanggung Jawab, Kedisiplinan dan Kemandirian (*responsibility, excellence, self reliance, discipline, orderliness*).
- c. Kejujuran/Amanah dan Diplomatis (*trustworthines, honesty, and tactful*).
- d. Hormat dan Sopan Santun (*respect, courtesy, obedience*).
- e. Dermawan, Suka Menolong dan Gotong Royong/Kerjasama (*love, compassion, caring, empathy, generosity, moderation, cooperation*).

- f. Percaya Diri, Kreatif dan Pekerja Keras (*confidence, assertiveness, creativity, resourceness, courage, determination, enthusiasm*).
 - g. Keadilan dan Kepemimpinan (*justice, fairness, mercy, leadership*).
 - h. Baik dan Rendah Hati (*kindness, friendliness, humility, modesty*).
 - i. Toleransi, Kedamaian dan Kesatuan (*tolerance, flexibility, peacefulness, unity*).
3. **Penanaman nilai-nilai *entrepreneurship***

Melihat fenomena saat ini mengenai berbagai masalah yang timbul akibat permasalahan ekonomi, seperti banyaknya pengangguran, meningkatnya tindakan pencurian, kekerasan dan tindakan kejahatan lainnya. Menjadikan gambaran bahwa permasalahan ekonomi dapat mempengaruhi karakter seseorang. Untuk itu perlu dicari pemecahan masalahnya, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pendidikan *entrepreneurship*. Pendidikan *entrepreneurship* dapat dimulai sejak usia dini, tentunya dengan tetap memperhatikan kebutuhan, perkembangan dan pertumbuhan anak. Tujuan utama pendidikan *entrepreneurship* yang dilakukan pada jenjang pendidikan anak usia dini bukanlah untuk mengajarkan untung, rugi, laba atau materi kewirausahaan yang lain, akan tetapi lebih menekankan kepada pembentukan karakter anak.

Saat ini RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek berupaya untuk mulai menjadikan sekolah berwawasan *entrepreneurship* yang dimulai sejak 2016. Hal tersebut dilakukan melalui pendidikan *entrepreneurship* yang diwujudkan dalam penanaman nilai-nilai *entrepreneurship*. Tanpa meninggalkan karakteristik yang sudah ada sebelumnya yaitu pendidikan karakter, RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek melaksanakan penanaman nilai-nilai *entrepreneurship* melalui pendidikan karakter. Pelaksanaan penanaman nilai-nilai *entrepreneurship* melalui pendidikan karakter dilaksanakan dengan cara yang menyenangkan bagi anak. Ada tujuh belas nilai dalam nilai-nilai *entrepreneurship*, ketujuh belas nilai tersebut disesuaikan dengan masing-masing pilar yang ada. Sehingga dapat mempermudah dalam penyampaian materi dan kegiatannya. Nilai-nilai *entrepreneurship* yang berhubungan dengan sembilan pilar karakter adalah mandiri, kreatif, berani mengambil resiko, berorientasi pada tindakan, kepemimpinan, kerja keras, jujur, disiplin, inovatif, tanggung jawab, pantang menyerah, komitmen, realistis, rasa ingin tahu, komunikatif dan motivasi yang kuat untuk sukses.

Nilai-nilai *entrepreneurship* tersebut disampaikan melalui kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang ada di RA SBB Al Fikri Manca Kretek sendiri menggunakan metode pendidikan sembilan pilar karakter. Dalam

pelaksanaannya, kegiatan nilai-nilai *entrepreneurship* dilakukan melalui kegiatan *knowing*, *feeling* dan *acting*. Kegiatan tersebut dilakukan bersama dengan kegiatan pembelajaran.

a. **Kegiatan ekstrakurikuler**

- 1) Kegiatan seni tari
- 2) Kegiatan melukis

b. **Kegiatan pengembangan ibadah dan kemandirian**

- 1) Kegiatan wudlu dan sholat
- 2) Kegiatan pembiasaan 9 pilar karakter
- 3) Kegiatan makan bersama dan gosok gigi

4. Jadwal Pembelajaran

Tabel. 3.1 Jadwal Pembelajaran Hari Senin, Selasa, Rabu dan Kamis

Hari	Waktu	Materi Pembelajaran	Keterangan
Senin sampai Kamis	07.30–08.00	Jurnal Pagi	Menggambar sesuai imajinasi anak, kemudian dituliskan nama benda yang digambarkannya
	08.00 – 08.40	Do'a dan Pilar Karakter	Senin dan Selasa: menjelaskan konsep karakter Rabu dan Kamis: menanamkan manfaat karakter melalui bercerita

08.40 – 09.00	Upacara Bendera	Senin : upacara bendera Selasa, Rabu dan Kamis morning circle
09.00 – 09.20	Makan snack	
09.20 – 09.50	Materi Pagi	Senin : aqidah akhlak Selasa : asmaul Husna, Asma suar Rabu : hafalan do'a sehari-hari Kamis : hafalan surat pendek
09.50 – 10.00	Transisi/ Toileting	
10.00 – 10.30	Kegiatan Sentra	
10.30 – 11.00	Makan Siang	
11.00 – 11.30	Materi Siang	Senin : kosakata bahasa Arab Selasa : hafalan surat pendek Rabu : praktek sholat Kamis : aqidah akhlak
11.30 – 12.00	Evaluasi dan penutup	Review materi dan berdoa

Tabel. 3.2 Jadwal Pembelajaran Hari Jumat dan Sabtu

Hari	Waktu	Materi Pembelajaran	Keterangan
Jumat	07.30 – 07.50	Jurnal Pagi	Menggambar sesuai imajinasi anak, kemudian dituliskan nama benda yang digambar- kannya
	07.50 – 08.20	Do'a	
	08.20 – 08.30	Makan snack	
	08.30 – 09.00	Kegiatan sentra	Sentra olahraga: minggu ke 2 dan ke 4 kegiatan jalan-jalan di alam sekitar
	09.00 – 09.20	Istirahat/makan	
	09.20 – 09.50	Pilar Karakter	Bermain peran tentang karakter yang diajarkan
	09.50 – 10.50	Kegiatan Ekstra Tari	
	10.50 – 11.00	Evaluasi dan penutup	
Sabtu	07.30 – 07.50	Jurnal Pagi	
	07.50 – 08.20	Do'a dan sholat Dhuha	
	08.20 – 08.30	Materi pagi	Kelompok A dan B

Hari	Waktu	Materi Pembelajaran	Keterangan
		(hafalan hadist-hadist pendek)	
	08.30 – 09.00	Makan snack	
	09.00 – 09.20	Kegiatan ekstra melukis	
	09.20 – 09.50	Istirahat/ makan	
	09.50 – 10.50	Iqro'	
	10.50 – 11.00	Evaluasi dan penutup	

Tabel. 3.3 Jadwal Perputaran Kegiatan Sentra

Hari	Kelompok B1	Kelompok B2	Kelompok A
Senin	Sentra Persiapan	Sentra Seni Kreasi	Sentra Persiapan Sains
Selasa	Sentra Imajinasi	Sentra Rancang Bangun	Sentra Seni Kreasi
Rabu	Sentra Persiapan Sains	Sentra Persiapan	Sentra Rancang Bangun
Kamis	Sentra Rancang Bangun	Sentra Persiapan Sains	Sentra Seni Kreasi
Jum'at	Sentra Olahraga		
Sabtu	Sentra Seni Kreasi	Sentra Imajinasi	Sentra Rancang Bangun

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek

Bermain *Outbound kids* di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 7 Maret 2020 dan diikuti oleh seluruh siswa RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek, namun fokus saya pada anak-anak di kelas Ali bin Abi Thalib yaitu siswa Kelompok A yang rata-rata berusia 4-6 tahun di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca. Pelaksanaan bermain dimulai pukul 09.00 sampai dengan 11.00 WIB.

Kegiatan bermain *Outbound kids* selalu dimulai dengan pemanasan yaitu dengan senam kingkong. Senam ini dilakukan dengan sambil bernyanyi lagu kingkong yang berbunyi seperti berikut:

*“Kingkong badannya besar.. tapi kakinya pendek..
Adapula binatang bebek lehernya panjang.. bunyinya
wekk wekk...
Angguk di angguk-angguk 2x
Kalau tidak di angguk.. Nanti bisa sakit batuk...
Geleng di geleng-geleng 2x
Kalau tidak digeleng nanti bisa sakit tengeng...
Ayun di ayun-ayun 2x
Kalau tidak diayun.. Nanti bisa jadi manyun...
Goyang di goyang-goyang 2x
Kalau tidak digoyang.. Nanti bisa sakit pinggang...
Hentak di hentak-hentak 2x
Kalau tidak di hentak.. Nanti bisa jadi botak...”*

Pemanasan tersebut termasuk dalam kinerja proses pengembangan kecerdasan kinestetik anak. Proses kerja dimulai dari informasi datang, diolah didalam otak, informasi keluar. Lalu gerakan badan.

Pelaksanaan senam kingkong ini, gerakan dan lagu yang dilakukan termasuk sesuai dengan anak atau pas untuk anak-anak. Anak dapat melakukannya dengan mudah dan merasa senang. Selanjutnya dalam penelitian ini telah dilakukan beberapa permainan *Outbound kids* antara lain:

1. Bermain *transfer* karet yaitu permainan mentransfer karet dengan menggunakan mulut. Dalam permainan ini alat dan bahan yang dibutuhkan antara lain:
 - a. Karet gelang
 - b. Sedotan
 - c. Wadah (mangkok atau piring)

Adapun langkah-langkah atau cara dalam bermain *transfer* karet yaitu:

- 1) Anak dibariskan dalam bentuk vertikal lalu masing-masing anak diberi sedotan.
- 2) Instruktur dari depan memberi karet kepada anak-anak.
- 3) Karet ditransfer ke belakang (teman) sampai ujung dengan menggunakan sedotan yang digigit dan dengan catatan tidak boleh dipegang atau disentuh.
- 4) Jika karet jatuh, maka karet dikembalikan ke depan dan diulang mentransfer kembali dari awal atau dari barisan terdepan.
- 5) Anak barisan terbelakang bertugas mengumpulkan karet ke dalam wadah yang sudah disediakan.

Permainan ini dapat dilombakan dengan dua kelompok atau lebih agar lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Manfaat yang didapat dari bermain ini antara lain adalah tentu saja kesenangan, obat dari rasa bosan atas pembelajaran sehari-hari di sekolah, sebagai sarana untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan yaitu motorik (menggunakan anggota tubuh untuk bergerak), bahasa (memahami bahasa informasi yang disampaikan lalu dipraktekkan sesuai apa yang dipahami), sosem (pembentukan karakter seperti kepemimpinan, tanggung jawab dan kerja sama). Untuk lebih jelasnya permainan *transfer* karet ini seperti dalam gambar berikut:



Gambar 4.1 Bermain *transfer* karet

2. Bermain *compressor* yaitu memindahkan bola dengan meniupnya. Permainan ini membutuhkan alat dan bahan sebagai berikut:
 - a. Gelas
 - b. Bola plastik kecil

c. Air

Adapun langkah-langkah atau cara yang ditempuh untuk bermain *compressor* ini yaitu:

- 1) Menata gelas secara horizontal lurus dan diisi air penuh dengan menyisakan satu gelas kosong di tengah diantara gelas yang berisikan air. Gelas harus disamakan atau diratakan jumlahnya antara kanan dan kiri diantara gelas yang kosong. misalnya urut dari gelas sebelah kiri berjumlah 5 lalu gelas kosong di tengah dan di sebelah kanannya gelas juga harus berjumlah 5.
- 2) Bola plastik kecil ditaruh di masing-masing ujung gelas dan hanya satu bola.
- 3) Anak-anak berbaris di bagian kanan dan kiri. Urut secara bergantian anak-anak meniup bola secara bertahap untuk memindahkan bola dari satu gelas ke gelas yang lain disebelahnya.
- 4) Jika anak menyerah atau capek bisa digantikan ke teman belakangnya untuk berusaha memindahkan bola tersebut dengan meniupnya.
- 5) Bola ditiup sampai ke gelas yang kosong.

Permainan ini juga dapat dilombakan, namun hanya dengan dua kelompok tidak bisa lebih, yang terpenting adalah jumlah

gelas harus seimbang kanan dan kirinya agar dapat dipakai oleh dua kelompok untuk dilombakan. Dalam permainan ini kerja sama dan semangat dalam kelompok sangat dibutuhkan, karena dalam memindahkan bola dengan meniup itu tidak mudah bagi anak. anak dapat melakukannya dengan mudah jika ada semangat dalam kelompok dan dorongan motivasi dari orang tua atau guru dan atau juga dari instruktur.

Adapun manfaat yang didapat dari bermain ini antara lain adalah tentu saja kesenangan, obat dari rasa bosan atas pembelajaran sehari-hari di sekolah, sebagai sarana untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan yaitu motorik (menggunakan anggota tubuh untuk bergerak motorik kasar maupun halus), sosial emosional (mengamalkan sikap kerja sama, peduli, mengantri), bahasa (memahami bahasa atau informasi yang disampaikan), kognitif (mempunyai sikap kreatif dalam pemecahan masalah saat bermain). Untuk lebih jelasnya permainan tersebut dapat dilihat melalui gambar berikut:



Gambar 4.2 Bermain *compressor* (meniup bola)

3. Bermain *transfer water*, permainan selalu membuat anak tertawa karena pasti air akan membasahi anak secara tidak sengaja maupun sengaja. Alat dan bahan yang dibutuhkan antara lain:
 - a. Gelas ukuran sedang
 - b. Piring
 - c. Air
 - d. Ember

Langkah-langkah atau cara bermainnya yaitu:

- 1) Anak-anak dibariskan lurus menjadi dua baris vertikal. Lalu taruh ember yang berisikan air di depan barisan anak-anak.
- 2) Anak yang berada di paling depan bertugas mengambil air dari ember menggunakan piring.

- 3) Permainan dilakukan dengan cara mentransfer atau memindahkan air melalui piring dengan posisi anak duduk.
- 4) Cara memindahkannya pun melalui atas kepala, anak membawa piring yang sudah diisi air ke atas kepalanya lalu ditransfer ke teman belakangnya. Setiap anak dalam barisan bertugas menerima dan mentransfer air dalam piring tersebut.
- 5) Air ditransfer sampai paling belakang. Anak yang baris dipaling belakang bertugas mengumpulkan air ke gelas dibelakangnya yang sudah disediakan.

Permainan dapat diselesaikan jika gelas sudah berisi air. Jika terasa terlalu sulit untuk anak dalam memindahkan air tersebut, guru atau instruktur dapat membantu anak-anak dalam memindahkan air.

Adapun manfaat yang didapat dari bermain ini antara lain adalah tentu saja kesenangan, obat dari rasa bosan atas pembelajaran sehari-hari di sekolah, sebagai sarana untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan yaitu motorik (menggunakan anggota tubuh untuk bergerak motorik kasar maupun halus), sosial emosional (bekerja sama untuk

mengoper air dipiring), bahasa (memahami bahasa atau informasi dan perintah yang disampaikan lalu dilakukan), kognitif (dapat memecahkan suatu masalah dalam bermain atau mencari cara agar air tidak tumpah saat dioper ketemannya). Untuk lebih jelasnya permainan tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.3 Bermain *transfer water*

4. Bermain *spongebobs*. Dalam permainan ini waktu yang digunakan hampir setengah jam karena anak merasa senang melakukan permainan ini. Maka, permainan ini difokuskan untuk mengetahui pengembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *Outbound kids* dalam penelitian ini seperti yang sudah dijelaskan di latar belakang bab pertama. Alat dan bahan yang dibutuhkan bermain *spongebobs* antara lain:
 - a. Ember kecil
 - b. Spons cuci piring
 - c. Kursi yang berlubang ditengahnya

d. Gelas

Adapun langkah-langkah atau cara bermainnya cukup mudah, yaitu:

- 1) Anak dibariskan secara vertikal menjadi dua baris. Lalu permainan dimulai dari anak barisan paling depan lalu jika sudah bermain kembali ke barisan namun di belakang, agar dapat bergantian dengan teman di belakangnya.
- 2) Siapkan ember berisi air, lalu ditaruh di depan barisan anak-anak, serta kursi yang ditaruh di depan namun berjarak dengan anak-anak, agar memberikan tempat untuk anak berlari dan berjalan ke arah kursi tersebut.
- 3) Anak yang paling depan memulai permainan dengan mengambil spons yang sudah menyerap air lalu lari ke arah kursi yang didalamnya atau di bawahnya ada gelas.
- 4) Spons tersebut diduduki agar air keluar dan masuk ke dalam gelas melalui lubang dari kursi.
- 5) Kalau sudah anak kembali ke barisan di paling belakang. Permainan dilanjutkan dari teman belakangnya tadi. Terus urut sampai gelas penuh.

Permainan ini tentu dapat dilombakan dengan dua kelompok atau lebih. Jika suatu kelompok dapat mengisi air dengan cepat maka dapat dikatakan menang. Permainan ini biasanya selalu membuat anak senang, sudah menjadi permainan favorit bagi anak-anak.

Adapun manfaat yang didapat dari bermain ini antara lain adalah tentu saja kesenangan, obat dari rasa bosan atas pembelajaran sehari-hari di sekolah, sebagai sarana untuk mengembangkan beberapa aspek perkembangan yaitu motorik (menggunakan anggota tubuh untuk bergerak motorik kasar maupun halus), bahasa (memahami informasi dan perintah saat bermain), sosial emosional (memahami aturan bermain dan dapat bersikap kerja sama), kognitif (dapat menyelesaikan permainan dengan ide atau gagasan kreatif saat bermain). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 4.4 Bermain *spongebobs*

Proses bermain berlangsung dengan lancar, anak-anak sangat menikmati permainan dan terlihat senang. Seiring berjalannya waktu pada pukul 11.30 WIB anak-anak diminta untuk istirahat. Istirahat dimulai dari cuci tangan dan kaki, lalu minum dan makan bersama. Setelah selesai makan, anak-anak dan guru melakukan doa-doa penutup, lalu guru menanyakan kepada anak-anak bagaimana perasaannya setelah bermain, permainan apa saja yang telah dimainkannya, serta menginformasikan kegiatannya untuk minggu depan pada hari Senin.

Adapun dari berbagai permainan-permainan tersebut sarana yang digunakan hanya dengan menggunakan alat-alat sederhana yang dapat dipakai serta alat yang aman bagi anak-anak, alat-alat tersebut tentu disediakan oleh fasilitator bukan dari RA. Hal ini sudah menjadi tanggung jawab fasilitator untuk menyediakan sarana kegiatan *outbound*, mungkin RA bisa membantu dengan menyediakan tempat, maka dengan begitu kegiatan bermain *outbound* dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan yang telah

direncanakan dengan sedemikian rupa atas kolaborasi dari fasilitator dan RA. Melalui permainan *Outbound kids* dapat dilihat bahwa anak dapat mengolah secara ahli atau mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan. Hal ini termasuk dalam proses pengembangan kecerdasan kinestetik yang dijalankan melalui pelaksanaan permainan *Outbound kids*.

Berikut hasil penilaian anak dalam bermain *outbound kids* melalui observasi atau pengamatan langsung:

Tabel 4.1 Daftar Nilai dalam Penelitian

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin	Kemampuan Kecerdasan Kinestetik
1.	Candra Gumilang Fitrianta	L	Baik
2.	Nazhirul Ahmad Afandi	P	Baik
3.	Syakira Islamidina Dwi. P	P	Sedang
4.	Ameera Gita Nugraha	P	Baik
5.	Erika Bunga Arum	P	Sedang
6.	Elfarehza Zhafran	L	Istimewa
7.	Muhammad Afiq Rafif	L	Baik
8.	Adam Tasnim Rahadian	L	Baik
9.	Erlyta Arsyfa Salsabila	P	Sedang
10.	Muhammad Kevin Almahdi	L	Istimewa
11.	Arjuna Putra Purnama	L	Istimewa
12.	Rafalyssa Shakila Azzhra	P	Sedang
13.	Deva Azzahra	P	Kurang Baik

Keterangan Hasil Penilaian:

- a. Istimewa, apabila anak memperlihatkan dengan jelas dalam indikator kecerdasan kinestetik secara konsisten dengan skor 21-24.
- b. Baik, apabila anak sudah memperlihatkan perilaku dalam indikator kecerdasan kinestetik walaupun kurang konsisten dengan skor 17-20.
- c. Sedang, apabila anak mulai memperlihatkan tanda-tanda akan perilaku kecerdasan kinestetik dengan skor 11-16.
- d. Kurang Baik, apabila anak belum memperlihatkan perilaku perkembangan dalam indikator kecerdasan kinestetik dengan skor 6-10.

Adapun hasil akhir dari data wawancara, observasi, dan dokumentasi yang diperoleh dari penelitian ini dengan judul “Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini di RA Semai Benih Bangsa Manca Kretek Bantul”, maka berikut uraian penjelasannya:

- 1) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Candra, diketahui bahwa ananda terlihat cukup aktif dalam bergerak, kemudian sudah memperlihatkan kekuatan. Lalu, ananda juga suka menyentuh benda baru atau asing serta sering terlibat dalam kegiatan bermain fisik dan menikmatinya. Selain itu dalam hal menirukan gerakan orang lain dan

keseimbangan ananda sudah cukup baik, ananda pandai menirukan dan telah memiliki keseimbangan yang baik.

Jadi kesimpulannya, ananda Candra memiliki kecerdasan kinestetik yang baik dan masih bisa dikembangkan lagi dengan stimulasi dan kegiatan-kegiatan fisik.

- 2) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Nazhirul, diketahui bahwa ananda terlihat aktif terus bergerak dengan baik. kemudian dalam hal kekuatan otot dan rasa keinginan untuk menyentuh benda baru atau asing juga berkembang sangat baik. Namun, anak kurang minat dalam kegiatan bermain fisik karena kurangnya dorongan dari guru dan orang tua. Selain itu, ananda cukup pandai menirukan gerakan orang lain dan memiliki keseimbangan yang baik.

Jadi kesimpulannya, ananda Nazhirul memiliki kecerdasan kinestetik yang baik dan masih bisa dikembangkan lagi dengan stimulasi dan kegiatan-kegiatan fisik.

- 3) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Syakira, diketahui bahwa ananda kurang memperlihatkan keaktifannya dalam bergerak dan belum memiliki kekuatan otot menonjol. Namun, ananda cenderung suka

menyentuh benda baru atau asing, dan dalam hal keterlibatannya pada kegiatan bermain fisik, ananda cukup menikmatinya hanya saja butuh sedikit dorongan. Kemudian ananda sudah cukup pandai menirukan gerakan orang lain serta memiliki keseimbangan yang baik.

Jadi kesimpulannya, ananda Syakira memiliki kecerdasan kinestetik yang sedang dan masih membutuhkan stimulasi dan kegiatan-kegiatan fisik yang lebih agar mencapai kecerdasan kinestetik yang baik sesuai harapan.

- 4) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Ameera, diketahui bahwa ananda terlihat cukup aktif dalam bergerak, kemudian sudah memperlihatkan kekuatan. Lalu, ananda juga suka menyentuh benda baru atau asing serta sering terlibat dalam kegiatan bermain fisik dan menikmatinya. Selain itu dalam hal menirukan gerakan orang lain dan keseimbangan ananda sudah cukup baik, ananda pandai menirukan dan telah memiliki keseimbangan yang baik.

Jadi kesimpulannya, ananda Ameera memiliki kecerdasan kinestetik yang baik dan masih bisa dikembangkan lagi dengan stimulasi dan kegiatan-kegiatan fisik.

5) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Erika, diketahui bahwa ananda cukup terlihat aktif dan memiliki kekuatan otot. Namun ananda belum memperlihatkan kecenderungannya dalam menyentuh benda baru atau asing. Selain itu juga belum sering terlibat dalam kegiatan bermain fisik. Kemudian ananda cukup pandai menirukan gerakan orang lain serta memiliki keseimbangan yang baik.

Jadi kesimpulannya, ananda Erika memiliki kecerdasan kinestetik yang sedang dan masih membutuhkan stimulasi dan kegiatan-kegiatan fisik yang lebih agar mencapai kecerdasan kinestetik yang baik sesuai harapan.

6) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Zhafran, diketahui bahwa ananda memperlihatkan keaktifannya dengan terus bergerak. Serta memiliki kekuatan otot menonjol. Kemudian cenderung suka menyentuh benda baru atau asing., sering terlibat dalam kegiatan bermain fisik dan menikmatinya. Selain itu juga pandai menirukan gerakan orang lain dan memiliki keseimbangan yang sangat baik.

Jadi kesimpulannya, ananda Zhafran memiliki kecerdasan kinestetik yang sangat baik (Istimewa) hal ini dapat terjadi pada anak jika anak mendapatkan stimulasi terus-menerus atau secara berkala dan mendapatkan dorongan dan motivasi baik dari guru maupun orang tua.

- 7) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Afiq, diketahui bahwa ananda terlihat aktif terus bergerak dengan baik. kemudian dalam hal kekuatan otot dan rasa keinginan untuk menyentuh benda baru atau asing juga berkembang sangat baik. Namun, anak kurang minat dalam kegiatan bermain fisik karena kurangnya dorongan dari guru dan orang tua. Selain itu, ananda cukup pandai menirukan gerakan orang lain dan memiliki keseimbangan yang baik.

Jadi kesimpulannya, ananda Afiq memiliki kecerdasan kinestetik yang baik dan masih bisa dikembangkan lagi dengan stimulasi dan kegiatan-kegiatan fisik.

- 8) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Adam, diketahui bahwa ananda terlihat sangat aktif dan memiliki kekuatan otot yang baik. Kemudian kecenderungan dalam menyentuh benda baru atau asing juga ada serta cukup terlibat dalam kegiatan bermain

fisik dan menikmatinya. Lalu, ananda mampu menirukan gerakan orang lain dan memiliki keseimbangan yang baik.

Jadi kesimpulannya, ananda Adam memiliki kecerdasan kinestetik yang baik dan masih bisa dikembangkan lagi dengan stimulasi dan kegiatan-kegiatan fisik.

- 9) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Erlyta, diketahui bahwa ananda cukup terlihat aktif. Namun, belum memperlihatkan kekuatan otot dan kecenderungannya dalam hal menyentuh benda baru atau asing. Kemudian ananda cukup terlibat dalam kegiatan bermain fisik dan menikmatinya dan masih mampu menirukan gerakan orang lain serta memiliki keseimbangan yang cukup.

Jadi kesimpulannya, ananda Erlyta memiliki kecerdasan kinestetik yang sedang dan masih membutuhkan stimulasi dan kegiatan-kegiatan fisik yang lebih agar mencapai kecerdasan kinestetik yang baik sesuai harapan.

- 10) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Kevin, diketahui bahwa Ananda memperlihatkan keaktifannya dengan terus bergerak. Serta memiliki kekuatan otot menonjol. Kemudian cenderung suka

menyentuh benda baru atau asing., sering terlibat dalam kegiatan bermain fisik dan menikmatinya. Selain itu juga pandai menirukan gerakan orang lain dan memiliki keseimbangan yang sangat baik.

Jadi kesimpulannya, ananda Kevin memiliki kecerdasan kinestetik yang sangat baik (Istimewa) hal ini dapat terjadi pada anak jika anak mendapatkan stimulasi terus-menerus atau secara berkala dan mendapatkan dorongan dan motivasi baik dari guru maupun orang tua.

- 11) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Arjuna, diketahui bahwa Ananda memperlihatkan keaktifannya dengan terus bergerak. Serta memiliki kekuatan otot menonjol. Kemudian cenderung suka menyentuh benda baru atau asing., sering terlibat dalam kegiatan bermain fisik dan menikmatinya. Selain itu juga pandai menirukan gerakan orang lain dan memiliki keseimbangan yang sangat baik.

Jadi kesimpulannya, ananda Kevin memiliki kecerdasan kinestetik yang sangat baik (Istimewa) hal ini dapat terjadi pada anak jika anak mendapatkan stimulasi terus-menerus atau secara berkala dan mendapatkan dorongan dan motivasi baik dari guru maupun orang tua.

12) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Rafa, diketahui bahwa ananda cukup terlihat aktif dan memiliki kekuatan otot. Namun ananda belum memperlihatkan kecenderungannya dalam menyentuh benda baru atau asing. Selain itu juga belum sering terlibat dalam kegiatan bermain fisik. Kemudian ananda cukup pandai menirukan gerakan orang lain serta memiliki keseimbangan yang baik.

Jadi kesimpulannya, ananda Rafa memiliki kecerdasan kinestetik yang sedang dan masih membutuhkan stimulasi dan kegiatan-kegiatan fisik yang lebih agar mencapai kecerdasan kinestetik yang baik sesuai harapan.

13) Proses pengembangan kecerdasan kinestetik ananda Zahra, diketahui bahwa ananda kurang terlihat aktif terus bergerak dan belum memiliki kekuatan otot menonjol. Kemudian ananda juga belum memperlihatkan kecenderungannya dalam hal menyentuh benda baru atau asing dan kurang terlibat dalam kegiatan bermain fisik. Namun Anak cukup pandai menirukan gerakan orang lain dan memiliki keseimbangan.

Jadi kesimpulannya, ananda Zahra kecerdasan kinestetik yang dimilikinya kurang baik dan memerlukan banyak stimulasi khusus untuk mengembangkan kecerdasan kinestetiknya dengan melakukan kegiatan-kegiatan fisik dan dengan dorongan dan motivasi baik dari guru maupun orangtua agar perkembangannya dapat tercapai sesuai harapan demi masa yang akan datang.

Berdasar uraian penilaian tersebut maka dapat dikatakan bahwa melalui proses yang telah dilakukan seluruh anak pada dasarnya telah mengalami peningkatan kecerdasan kinestetik pada setiap aspek, hal ini terlihat pada setiap indikator. Peningkatan ini terjadi dikarenakan guru terus memberikan motivasi kepada anak-anak. Selain itu anak juga sudah menguasai dan menikmati permainan. Aspek yang menonjol pada saat bermain adalah kekuatan gerak tubuh, koordinasi gerakan mata tangan dan kaki. Kemampuan anak untuk mengontrol tubuh pada saat mengambil *start*, menghentikan gerak dan berbalik arah pada saat permainan sudah balik, anak melakukan sendiri tanpa diingatkan dan dibimbing lagi oleh instruktur atau guru.

Cara yang paling efektif untuk memberi stimulasi dalam pengembangan kecerdasan kinestetik adalah dengan melakukan kegiatan dan aktivitas fisik. Hal ini telah dibuktikan oleh beberapa penelitian seperti dalam penelitian ini. pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru pada dasarnya harus bervariasi dan menarik perhatian anak sehingga anak mau melakukan kegiatan yang telah dirancang oleh guru. Salah satu pembelajaran yang menarik dan membangkitkan semangat dan keaktifan anak dalam belajar salah satunya adalah permainan estafet. Proses meningkatkan atau mengembangkan kecerdasan kinestetik tentu dilakukan dengan bertahap. Jika dilakukan dengan mengadakan pengulangan, maka daya mengamati, menangkap, mengingat, mengkhayal, merasakan, dan berfikir akan berkembang dalam diri anak.

Kegiatan *outbound kids* dianggap cukup membantu untuk memberikan stimulasi pengembangan kecerdasan kinestetik anak. Anak-anak di kelas Ali bin Abi Thalib RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca jika dilihat pada saat kegiatan berlangsung, mereka dapat mengkoordinasi gerak olah tubuh sehingga anak mampu mengembangkan

kecerdasan kinestetik. Permainan *outbound kids* ini dapat membantu anak membentuk pribadi yang aktif, kreatif, inovatif, dan motivasi yang tinggi. Hal tersebut termasuk dalam indikator kecerdasan kinestetik anak. Maka, dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui apakah anak memiliki kecerdasan kinestetik yang dimana untuk mengetahui hal tersebut dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu :

- a) Anak terlihat aktif terus bergerak.

Aktif dan terus bergerak yang dimaksud dalam hal ini adalah anak selalu bergerak aktif dan jarang tampak diam. Anak tidak nyaman jika hanya duduk diam terlalu lama, pasti selalu bergerak atau melakukan gerakan-gerakan kecil. Hal ini bisa dikatakan bahwa anak memiliki kecerdasan kinestetik, anak mampu untuk melakukan gerakan-gerakan yang telah diperintahkan otaknya. Pada saat mengikuti kegiatan fisik anak pasti akan selalu bersemangat untuk melakukan gerakan-gerakan fisik dan paling unggul dalam al keaktifan. Hal ini dapat terus dikembangkan dengan berbagai kegiatan atau stimulasi-stimulasi khusus secara

positif demi masa perkembangan anak kedepannya.

b) Anak memiliki kekuatan otot menonjol.

Kekuatan otot pada anak yang memiliki kecerdasan kinestetik terlihat sangat menonjol diantara teman-teman sebayanya. Anak cenderung memperlihatkan kekuatannya yang lebih menonjol daripada teman-teman sebayanya. Biasanya anak dapat mengangkat beban berat, mendorong benda yang berat, menarik benda, mengayuh sepeda sampai jarak jauh dan sebagainya. sedangkan bagi anak yang belum berkembang kecerdasan kinestetiknya pasti tidak akan memperlihatkan kekuatan ototnya. Namun hal ini tidak perlu dikhawatirkan karena anak pasti akan dapat memiliki kekuatan jika terus didorong dengan kegiatan-kegiatan fisik yang dapat melatih kekuatan ototnya demi pencapaian perkembangan anak. agar tercapai dengan baik dalam melakukan kegiatan fisik seperti *outbound kids* perlu dilakukan secara rutin atau berkala agar sedikit demi sedikit tujuan untuk mengembangkan

kekuatan otot anak dapat tercapai sesuai yang diharapkan.

- c) Anak cenderung suka menyentuh benda baru atau asing.

Bagi anak yang memiliki kecerdasan kinestetik, anak cenderung suka menyentuh benda-benda baru atau yang asing baginya. Rasa penasaran akan benda asing yang baru dilihat anak akan terpenuhi dengan menyentuhnya tidak hanya dengan melihat saja. Jika hanya dengan melihat anak pasti akan tetap terus penasaran akan benda tersebut, anak ingin mengetahui bagaimana bentuk sebenarnya suatu benda yang dilihatnya, teksturnya, dan warnanya. anak akan merasa puas jika menyentuhnya langsung karena akan terasa lebih nyata jika disentuh daripada hanya dilihat atau diamati. Anak dengan kecerdasan kinestetik cenderung lebih memahami sesuatu atau menyukai pembelajaran dengan pengalaman langsung karena terasa lebih nyata.

- d) Anak sering terlibat dalam kegiatan bermain fisik dan menikmatinya.

Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik cenderung selalu terlibat dalam kegiatan yang berkaitan dengan fisik atau gerakan dan menikmati akan hal itu. Kegiatan-kegiatan bermain seperti olahraga, senam, *outbound kids*, dan atau sekedar bermain di luar ruangan adalah hal yang menyenangkan bagi anak-anak dengan kecerdasan kinestetik. Setiap anak dapat atau bisa memiliki kecerdasan kinestetik, hanya saja mungkin ada yang dari lahir atau dari dini sekali dan ada pula yang terlambat. Hal tersebut masih dapat diatasi dengan pemberian stimulasi dan dorongan motivasi dari orang tua dan guru.

Umumnya, anak pasti menyukai kegiatan yang melibatkan fisik seperti senam apalagi jika ditambah dengan lagu anak pasti menyukainya. Untuk itu, pada setiap sekolah paud pasti anak diajak untuk senam di pagi hari dikarenakan hal tersebut juga bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Selain itu, juga dapat mengembangkan motorik anak, mengingat kecerdasan kinestetik erat

kaitannya dengan perkembangan motorik.

- e) Anak pandai menirukan gerakan orang lain.

Kemampuan untuk menirukan gerakan orang lain adalah suatu keahlian bagi anak dengan kecerdasan kinestetik. Bukan hal yang sulit bagi anak untuk menirukan gerakan orang lain baik dari teman sebayanya atau orang yang lebih dewasa. Jika gerakan sulit ditirukan, anak dengan kecerdasan kinestetik akan tetap bisa menirunya walaupun dengan sedikit latihan atau belajar, karena pada dasarnya latihan dan belajarlah yang dapat membantu dalam melakukan berbagai hal.

Perlu diingat kembali bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam menyelaraskan pikiran dengan gerakan anggota tubuh. Maka dalam hal ini anak yang dapat menirukan gerakan orang lain berarti dapat menyelaraskan pikiran dengan gerakan tubuhnya, karena dalam pikiran (otaknya) anak memberi perintah untuk meniru gerakan lalu gerakan yang sesungguhnya

dilakukan sesuai dengan apa yang diinginkan pada pikiran (otaknya) tadi.

f) Anak memiliki keseimbangan yang baik.

Keseimbangan yang dimaksud pada indikator ini adalah bahwa anak memiliki keseimbangan yang bagus dan pijakan yang mantap. Artinya anak dapat berdiri dengan tegak, berjalan di jalan yang sempit, berdiri dengan satu kaki, bersepeda roda dua, dan sebagainya. Biasanya anak dengan kecerdasan kinestetik, pasti tidak akan mudah jatuh karena di dalam dirinya terdapat keseimbangan yang bagus. Anak dapat menjaga keseimbangan dengan baik saat berlari, bersepeda, atau kegiatan-kegiatan fisik lainnya. Untuk melatih keseimbangan ini bisa dengan berbagai permainan di dalam *outbound kids* seperti *transfer* karet, *transfer water*, *spongsbobs*, dan sebagainya. Keseimbangan bagi anak itu penting karena termasuk dalam karakteristik perkembangan motorik yang sudah menjadi salah satu tugas perkembangan anak yang harus dicapai, jadi penting

untuk mengembangkannya sejak dini serta disesuaikan dengan usia anak.

Beberapa indikator tersebut, dapat diketahui bahwa setiap anak dapat memiliki kecerdasan kinestetik jika terus diberi stimulus dengan baik. Kemampuan fisik dalam diri anak dapat dilihat lalu dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan yang didalamnya melibatkan fisik atau aktifitas gerak. Bisa dilihat dari proses yang telah dilalui anak melalui bermain *outbound kids*, awalnya anak tidak mampu mengkoordinasi gerakan mata, tangan dan kaki. Namun dengan bermain *outbound kids* ini anak menjadi mampu dan menguasai dirinya dalam koordinasi tubuh, keseimbangan, kekuatan, dan sebagainya. Selain itu, guru juga telah memberikan motivasi dan dorongan yang telah membantu anak dalam pengembangan kecerdasan kinestetik, sehingga apa yang menjadi harapan atau tujuan dapat tercapai maksimal. Hasil-hasil penelitian ini diperoleh dari data kisi-kisi penelitian, pedoman wawancara, dan pedoman observasi serta

dokumentasi yang ditulis dalam lampiran-lampiran.

B. Peran Permainan *Outbound kids* dalam Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak

Penelitian dengan judul “Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri MancaBantul” tentu membutuhkan kegiatan yang dapat digunakan untuk menemukan sesuatu yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan-tujuan penelitian. Sesuai judulnya, melalui permainan *Outbound kids* dimana permainan ini termasuk dalam kegiatan kreatif yang diharapkan dapat memberikan stimulasi untuk pengembangan kecerdasan kinestetik anak. Berikut ini kutipan pernyataan dari Ibu Widayati, S.Psi, guru kelas Ali bin Abi Thalib RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek:

“Banyak manfaat yang diperoleh dengan bermain untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Menurut saya, Outbound itu sama saja bermain jadi pasti akan memberikan manfaat untuk anak.”

Permainan *Outbound kids* dianggap memberikan manfaat bagi anak seperti yang sudah disampaikan oleh guru kelas, karena didalam permainannya memberikan aktifitas yang dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang harus dicapai anak. Maka, disini dapat diketahui bahwa permainan *Outbound kids* membantu dalam pengembangan kecerdasan kinestetik, dimana anak dapat berfikir dan bergerak. Apa yang ada dalam pikiran tersalurkan

dengan aktifitas gerakan dalam permainan *Outbound kids*, tentunya pikiran dan gerakan tersebut selaras sehingga dapat dikatakan anak memiliki kecerdasan kinestetik. Melalui pedoman observasi, ditemukan bahwa setiap anak memiliki skor yang cukup baik. Jumlah skor yang didapatkan setiap anak di kelas Ali bin Abi Thalib RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek mencapai 10 sampai 22, yang dimana hanya satu anak yang kurang baik pengembangan kecerdasan kinestetiknya. Walaupun ada satu anak yang masih kurang baik hasil jumlah skornya karena anak tersebut sangat pendiam namun hal tersebut masih dapat diperbaiki dengan melibatkan anak dengan berbagai kegiatan fisik serta memberinya dorongan motivasi. Melalui permainan *Outbound kids* ini dapat dikatakan permainan *Outbound kids* cukup efektif untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

Adapun kegiatan bermain *outbound kids* ini menimbulkan respon dari anak dan guru di RA sebagai berikut:

1. Respon Anak.

Saat melakukan kegiatan bermain *outbound kids* terlihat anak merespon kegiatan ini secara positif. Kegiatan ini dianggap menyenangkan bagi anak, tidak diragukan lagi dari berbagai permainan yang ada anak selalu menyukai permainan yang melibatkan air. Anak-anak pasti menyukai permainan yang melibatkan sarana air untuk bermain. Maka permainan spongebobs yang tentu menggunakan air sebagai sarana disini telah digunakan sebagai permainan inti untuk melihat pengembangan kecerdasan kinestetik anak, karena

dari sini dapat dilihat gerakan-gerakan anak secara menyeluruh. Pada permainan ini anak selalu menghabiskan waktu yang lama karena dianggap sangat menyenangkan, jadi indikator-indikator yang ada pada kecerdasan kinestetik dapat diamati melalui permainan ini. Kelengkapan data dan informasi bisa didapat dari permainan lain dan pengamatan langsung di kelas serta wawancara guru.

2. Respon guru

Kegiatan bermain *outbound kids* ternyata juga direspon positif oleh guru. Melihat dari sudut pandang guru, kegiatan ini dianggap memiliki manfaat bagi perkembangan anak. Adapun manfaat-manfaat yang didapat dari kegiatan ini antara lain yaitu memberikan stimulasi pada perkembangan fisik-motorik anak, membangun karakteristik bagi anak seperti tanggung jawab, kerja sama, sportivitas, dan sebagainya. Selain itu juga sebagai referensi kegiatan kreatif bagi guru agar anak tidak bosan dengan kegiatan pembelajaran yang itu-itu saja. Melalui permainan *outbound kids* guru dapat memberikan stimulasi atau pembelajaran untuk anak dengan disesuaikan pada kebutuhan aspek perkembangan yang akan dicapai anak, artinya permainan yang akan dimainkan harus disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan yang akan dicapai anak. Hal ini dapat dilakukan dengan melihat cara bermainnya lalu dicocokkan dengan indikator perkembangan yang akan dicapai.

Kegiatan permainan *Outbound kids* dikatakan dapat membantu memberikan anak pengalaman berharga sebagai

bekal untuk perkembangan anak seperti perkembangan motorik, sosial emosional, kognitif, dan seterusnya. Pada hakikatnya, permainan *Outbound kids* adalah sebuah kegiatan yang mengandalkan gerak tubuh serta koordinasinya dengan akal pikiran, sehingga permainan yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan, maka tentu hal ini dapat dikatakan bahwa permainan *Outbound kids* dapat membantu proses pengembangan kecerdasan kinestetik serta berperan penting dalam kinerja perkembangan anak.

Bermain tentu memiliki manfaat untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. anak pasti diberi stimulus untuk pertumbuhan dan perkembangannya melalui bermain. Hakikat proses belajar untuk anak adalah program bermain. Bermain merupakan ekspresi jiwa yang efisien dan tinggi nilainya. Melalui permainan, anak dapat bersosialisasi, mengukur kemampuan dan potensi dirinya, menampilkan fantasi, bakat, dan kecerdasannya. Selain itu juga dapat menghayati berbagai emosi, mendapatkan rasa kepuasan dan gembira atau proses pendidikan, mendapatkan latihan mengenai aturan bermain, larangan, kejujuran, dan loyalitas, serta melatih semua fungsi kejiwaan dan jasmani. Berikut ini kutipan pernyataan dari Ibu Widayati, S.Psi, guru kelas Ali bin Abi Thalib RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca Kretek:

“Anak itu identik dengan bermain. Karena dunia anak adalah bermain. Jadi dengan bermain, kita dapat menyisipkan pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan

perkembangan dan pertumbuhan anak. Tidak ada salahnya untuk memberi stimulus anak dengan bermain. Banyak ragam permainan yang bisa dilakukan untuk pembelajaran anak, tinggal bagaimana kita sebagai orang tua atau guru menyikapinya dan membimbing anak dengan baik.”

Ragam permainan yang akan digunakan untuk memberi stimulus anak dalam penelitian ini yaitu melalui permainan *outbound kids*. Permainan *outbound kids* yang dimaksud disini adalah sebagai berikut :

- a. Permainan harus menyenangkan serta aman untuk anak.

Menciptakan permainan yang aman sekaligus menyenangkan untuk anak tentu tidak mudah, diperlukan persiapan yang matang agar semua dapat berjalan sesuai tujuan yang akan dicapai. Permainan-permainan yang ada dalam *outbound kids* telah dirancang sedemikian rupa dan memang diperuntukkan untuk anak, dalam permainan-permainan tersebut harus dianggap menyenangkan dan aman bagi anak. Artinya, anak harus merasa senang saat bermain serta permainannya tidak membahayakan bagi anak. banyak ragam permainan yang ada dalam *outbound kids* yang dapat dimainkan dan dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk pengembangan berbagai tugas aspek perkembangan anak. maka, disini menggunakan permainan *outbound kids* karena selain menyenangkan dan aman juga memberi manfaat bagi anak.

- b. Permainan harus memberi manfaat pada anak terutama dalam perkembangan kecerdasan kinestetik.

Outbound kids pada dasarnya dapat dijadikan sebagai sarana untuk pengembangan kecerdasan kinestetik karena di dalamnya mengandung aktifitas gerak sekaligus penggunaan akal pikiran (kognitif). Sebagai contoh dalam permainan *transfer* karet, anak bermain dengan cara menjaga keseimbangan karet yang telah dibawa dengan sedotan dimulutnya, pada saat itu anak bergerak sekaligus berfikir cara agar dapat mengoper karetnya ke teman di belakangnya. Maka hal ini dapat dikatakan bahwa permainan *outbound kids* bisa digunakan sebagai sarana yang berperan aktif dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak.

Jika diulas kembali selain untuk membantu mengembangkan tugas aspek perkembangan anak, permainan *outbound kids* juga telah memberikan banyak manfaat dalam hal lain seperti membangun karakteristik pada anak yaitu dalam hal tanggung jawab (bermain sesuai aturan dan tertib), kerja sama (bermain dengan teman-teman, mengoper benda, menjaga keseimbangan bersama, dan sebagainya), sportivitas (menenal istilah kalah dan menang serta belajar menerima kekalahan dalam lomba).

Melakukan kegiatan bermain *outbound kids* dianggap anak mendapatkan manfaat yaitu mencapai tugas perkembangan secara sedikit demi sedikit yaitu motorik dan kognitif anak, karena dengan bermain ini anak dituntut untuk bergerak dan berfikir. Maka permainan

outbound kids membantu dalam pengembangan kecerdasan kinestetik, dimana anak dapat berfikir dan bergerak. Apa yang ada dalam pikiran tersalurkan dengan aktifitas gerakan dalam permainan *outbound kids*, tentunya pikiran dan gerakan tersebut selaras sehingga dapat dikatakan anak memiliki kecerdasan kinestetik.

Kecerdasan kinestetik tidak dapat dimiliki oleh semua anak, disadari akan hal ini, maka penelitian dilakukan dengan metode penelitian kualitatif bukan penelitian tindakan kelas yang mengharuskan anak memiliki kecerdasan kinestetik setelah penelitian berlangsung. Namun dengan dilaksanakannya bermain *Outbound kids*, tidak menutup kemungkinan anak untuk memiliki kecerdasan kinestetik. Melalui permainan ini, kemampuan kecerdasan anak dapat diasah dan dikembangkan lebih jauh tanpa harus memberi paksaan pada anak.

Permainan *Outbound kids* memiliki peran dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak, karena dasar dalam setiap permainan adalah gerak dan pikiran. Kemampuan anak dalam hal keahlian berfikir sekaligus bergerak dapat terlatih dengan bermain *Outbound kids*. Antara permainan *Outbound kids* dengan kecerdasan kinestetik memiliki hubungan. Ketika anak bermain, maka secara tidak langsung kemampuan kognitif dan motorik anak terlatih. Anak akan melakukan gerakan sesuai dengan aturan bermain (*rules*). Sehingga

permainan-permainan dalam *Outbound kids* berpengaruh terhadap pengembangan kecerdasan kinestetik anak dengan peran-perannya. Peran permainan *Outbound kids* terhadap pengembangan kecerdasan kinestetik anak telah dikemukakan oleh guru kelas Ibu Widayati, S.Psi, sebagai berikut:

“Permainan Outbound kids memiliki peran dalam pengembangan kecerdasan kinestetiknya. Ketika anak bermain maka anak akan bergerak aktif sehingga baik untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik anak. Dengan bermain permainan-permainan Outbound kids maka kemampuan motorik dan kognitif anak juga akan semakin baik. kemampuan kecerdasan kinestetik yang diasah akan membantu anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari.”

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka permainan *outbound kids* memiliki peran sebagai berikut:

- a. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, karena pada dasarnya didalam *outbound kids* terdapat aktifitas gerak fisik yang mengandung komponen-komponen dalam kecerdasan kinestetik seperti bergerak aktif, kekuatan, kelincahan, keseimbangan, dan kelenturan.
- b. Meningkatkan perkembangan sosial melalui interaksi dengan teman-teman sebaya.
- c. Memberikan kesenangan, relaksasi, dan refleksi diri bagi anak sehingga anak tidak mudah lelah atau terbebani pikirannya dengan adanya pembelajaran di

sekolah. Anak dapat menyalurkan energinya dengan berbagai permainan dalam *outbound kids*.

- d. Membangun karakteristik pada anak yaitu dalam hal tanggung jawab (bermain sesuai aturan dan tertib), kerja sama (bermain dengan teman-teman, mengoper benda, menjaga keseimbangan bersama, dan sebagainya), sportivitas (mengenal istilah kalah dan menang serta belajar menerima kekalahan dalam lomba).

Peran yang dimiliki pada permainan *outbound kids* ini memberikan sarana pada anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetiknya agar tercapai sesuai perkembangan demi masa yang akan datang nantinya.

C. Faktor-faktor yang Mendukung serta Menghambat Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan *Outbound kids*

Penelitian ini ditemukan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengembangan kecerdasan kinestetik anak. Faktor tersebut dapat mendukung stimulasi pengembangan kecerdasan kinestetik anak serta dapat juga menghambatnya. Faktor-faktor yang ditemukan yang dapat mendukung pengembangan kecerdasan anak melalui permainan *Outbound kids* tersebut yaitu :

Kondisi Fisik Anak, disini ditemukan bahwa kondisi fisik anak akan mempengaruhi pengembangan kecerdasan kinestetik anak karena untuk melakukan suatu aktifitas gerak atau suatu

kegiatan fisik guna mengembangkan kecerdasan kinestetik, diperlukan kondisi fisik yang normal atau sehat. Jika kondisi fisik tidak sehat, maka anak tidak dapat menjalankan suatu aktifitas fisik dengan baik, pasti gerakan anak akan terhambat atau tidak leluasa karena kondisi fisiknya yang lemah. Oleh karena itu, kondisi fisik anak yang tidak baik dapat menjadi faktor yang akan menghambat pengembangan kecerdasan kinestetik anak. Adapun faktor lain yang dapat menghambat pengembangan kecerdasan kinestetik anak yaitu:

1. Jenis Kelamin

Faktor yang dapat menghambat sekaligus mendukung ini yaitu jenis kelamin. Jenis kelamin biasanya menjadi pembeda dalam melakukan kegiatan fisik. Bisa dilihat bahwa biasanya anak perempuan cenderung suka diam atau kurang aktif dalam bergerak, berbeda dengan anak laki-laki yang cenderung lebih aktif, lebih kuat, dan lebih seimbang. Karakteristik tersebut biasanya dimiliki oleh banyak anak laki-laki. Namun, juga bisa ditemukan di anak perempuan. Hal ini tidak menjadi suatu hambatan besar untuk anak agar dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik. Setiap anak baik itu perempuan maupun laki-laki bisa mengembangkan kecerdasan kinestetiknya dengan baik. Hanya saja perlu dukungan dari guru dan orang tua untuk membantu anak dalam mengembangkannya.

2. Minat dalam Diri Anak.

Anak memerlukan minat dan motivasi dalam dirinya untuk melakukan berbagai hal. Kegiatan fisik untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik juga diperlukan

minat dalam diri anak agar anak mau melakukannya. Jika dalam diri anak sudah ada minat maka otomatis faktor ini dapat mendukung jalannya pengembangan kecerdasan kinestetik anak. Pentingnya motivasi yang diberikan untuk anak ini karena hirarki motivasi didasarkan pada kebutuhan akan harga diri dan kebutuhan aktualisasi diri, sehingga motivasi atau dorongan yang diperoleh dapat mendorong anak untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Maka guru atau orang tua harus memberi motivasi dan dorongan untuk anak agar dapat mengembangkan kecerdasan ini. Demi masa yang akan datang tidak ada salahnya untuk mendorong anak agar cerdas dalam kinestetik.

Faktor-faktor tersebut juga telah disampaikan oleh guru kelas Ibu Widayati, S.Psi. berikut kutipan dalam wawancara yang telah disampaikan oleh Ibu Widayati, S.Psi :

“Kecerdasan kinestetik dapat dipengaruhi oleh kondisi fisik anak. Jika anak memiliki kondisi fisik yang kuat dan sehat, maka anak pasti akan aktif dan suka bergerak, anak akan senang dengan pembelajaran yang menggunakan gerakan tubuh. Sehingga kecerdasan kinestetiknya dapat berkembang dengan baik. Selain itu, bisa juga faktor jenis kelamin dan minat dalam diri anak. Jenis kelamin yang dimaksud disini, biasanya anak laki-laki cenderung lebih aktif daripada anak perempuan. Anak laki-laki akan lebih suka kegiatan yang menggunakan gerakan tubuh dan tentu akan lebih cepat tanggap dalam permainan yang berkaitan dengan motorik. Namun tidak menutup kemungkinan untuk anak perempuan tidak dapat berkembang dengan baik, bisa saja jika anak perempuan memiliki minat dalam kegiatan fisik maka anak perempuan juga dapat bermain dan berkembang dengan baik.”

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dilihat juga selama kegiatan permainan *Outbound kids* ini, melalui pedoman observasi yang diterlampir menunjukkan bahwa kondisi fisik anak cukup mempengaruhi anak untuk mendapatkan skor 3-4. Jika kondisi fisik anak sehat dan kuat maka anak akan mendapatkan skor yang baik. Selain itu, jenis kelamin dan minat dalam diri anak juga merupakan faktor yang mendukung serta menghambat anak dalam pengembangan kecerdasan kinestetik. Anak laki-laki cenderung memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan yang melibatkan fisik dan gerakan tubuh. Sedangkan anak perempuan cenderung pendiam dan kurang minat dalam kegiatan fisik. Namun melalui permainan *Outbound kids* ini banyak juga anak perempuan yang memiliki minat untuk ikut serta bermain, karena pada dasarnya kegiatan permainan *Outbound kids* ini menyenangkan bagi anak-anak. Jadi, skor yang dihasilkan bagi anak laki-laki maupun perempuan tidak buruk melainkan baik. Guru-guru di RA Semai Benih Bangsa Al Fikri Manca juga setuju bahwa kegiatan permainan *Outbound kids* ini efektif untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Sehingga faktor-faktor yang muncul tidak terlalu berpengaruh bagi perkembangan anak dan dapat di atasi dengan baik melalui kegiatan ini.

Pengembangan kecerdasan kinestetik anak memiliki beberapa faktor. Dalam penelitian ini, faktor-faktor yang ditemukan yang dapat mendukung serta menghambat

pengembangan kecerdasan anak melalui permainan *Outbound kids* yaitu kondisi fisik anak, jenis kelamin, serta minat dalam diri anak seperti yang sudah disampaikan oleh para informan.

Setiap anak bisa memiliki kecerdasan kinestetik dengan usaha, belajar, latihan, dan stimulasi yang dilakukan secara bertahap. Pengembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *Outbound kids* dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kondisi fisik anak, jenis kelamin, dan minat dalam diri anak, masing-masing komponen memiliki andil yang berbeda-beda. Jenis kelamin dan minat turut berpengaruh dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *Outbound kids*. Anak laki-laki cenderung lebih cepat tanggap dalam mengikuti permainan dibandingkan dengan anak perempuan. Faktor-faktor yang ditemukan yang dapat mendukung serta menghambat pengembangan kecerdasan anak melalui permainan *Outbound kids* yaitu kondisi fisik anak, jenis kelamin, serta minat dalam diri anak seperti yang sudah disampaikan oleh guru kelas Ali bin Abi Thalib yaitu Ibu Widayati, S.Psi. Pembahasan mengenai faktor-faktor yang mendukung tersebut sebagai berikut:

Faktor kondisi fisik anak. Kondisi fisik sangat berpengaruh pada kemampuan motorik anak. Pengembangan kecerdasan kinestetik sangat berkaitan dengan motorik anak, untuk memaksimalkan kegiatan fisik seperti *Outbound kids*, kondisi fisik anak harus dalam

kondisi sehat. Artinya, kondisi fisik yang sakit atau lemas tidak bisa memberikan dukungan lebih untuk melakukan kegiatan fisik yang harus dilakukan anak.

Kondisi fisik anak yang sehat dan yang tidak jika dibandingkan akan terlihat dari proses kegiatan fisik yang dilakukan, anak yang sehat akan melakukan kegiatan sesuai pada informasi yang datang dan tentu dengan gerakan lincah. Sebaliknya, anak yang kurang sehat tidak dapat melakukan kegiatan fisik secara maksimal serta kurang cepat atau lincah. Maka disini kondisi fisik mempengaruhi gerak yang akan dihasilkan. Dalam permainan *Outbound kids* tentu dibutuhkan kondisi fisik yang prima agar anak dapat leluasa bermain sesuai instruksi dengan rasa menyenangkan tanpa paksaan. Anak yang mengalami kelelahan cenderung sulit untuk merasa nyaman dan tenang dalam bermain di permainan *Outbound kids*, sehingga gerakan dalam permainan tidak sesuai dengan instruksi yang sudah diberikan.

Kondisi fisik anak yang normal atau sehat cenderung lebih mudah dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik ini dibandingkan dengan anak yang kurang sehat atau tidak baik karena hal itu menyebabkan anak akan mengalami keterbatasan dalam bergerak, dengan alasan ditakutkan kelelahan atau bahkan sakit. Untuk itu, dalam pengembangan kecerdasan kinestetik yang erat kaitannya dengan motorik, maka diperlukan kondisi fisik yang prima atau sehat dalam diri anak.

Adapun faktor yang dapat menghambat pengembangan kecerdasan kinestetik anak adalah sebagai berikut:

a. Faktor jenis kelamin

Faktor jenis kelamin ini bisa dikatakan mendukung dan juga menghambat bagi pengembangan kecerdasan kinestetik anak, hanya saja hal tersebut bergantung bagi setiap anak. Kembali lagi karena setiap anak memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Umumnya anak perempuan cenderung terampil dalam hal keseimbangan tubuh, sedangkan anak laki-laki lebih terampil pada kekuatan atau kelincahan. Selain itu, pembeda lainnya adalah anak perempuan cenderung sering berkegiatan yang menggunakan motorik halus, sedangkan anak laki-laki pada kegiatan yang menggunakan motorik kasar.

Pengembangan kecerdasan kinestetik anak erat kaitannya dengan perkembangan motorik anak. Kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga menimbulkan gerakan yang baik itulah yang dimaksud dengan kecerdasan kinestetik. Dalam permainan *Outbound kids*, anak akan mengikuti permainan sesuai dengan instruksi yang diberikan sehingga permainan berjalan dengan baik dan menyenangkan. Hal ini tentu mengaitkan pikiran dengan gerakan badan dalam diri anak, karena pada dasarnya dalam *Outbound* itu pasti menggunakan

gerakan tubuh dan pikiran. Gerakan tubuh disini seperti gerakan memindahkan bola, gerakan memasukkan air, gerakan memindahkan piring, dan sebagainya. Sedangkan pikiran yang dimaksud adalah pikiran untuk bergerak sesuai instruksi yang diberikan, pikiran untuk mencari cara agar air tidak tumpah, pikiran untuk memindahkan bola sesuai tempatnya, pikiran untuk berjalan lurus atau cepat, dan sebagainya. Karena adanya faktor jenis kelamin ini anak perempuan cenderung lebih senang bermain tenang sesuai instruksi tidak buru-buru, sedangkan anak laki-laki lebih senang berlomba-lomba atau berkompetisi adu cepat dengan teman-temannya. Jadi, sesungguhnya faktor ini tidak terlalu berpengaruh untuk menghambat pengembangan kecerdasan kinestetik anak. Anak perempuan masih bisa dilatih atau dikembangkan kecerdasannya, walaupun sedikit lebih lambat dari anak laki-laki.

b. Faktor minat dalam diri anak

Minat dalam diri anak itu sangat diperlukan dalam pengembangan kecerdasan kinestetik. Anak yang mampu melakukan suatu aktivitas gerak yang baik, maka kemungkinan besar akan termotivasi untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik yang lebih luas dan lebih tinggi lagi. Anak yang mempunyai minat atau motivasi dalam kegiatan fisik akan mendorong

untuk terus belajar dan melatih pengembangan kecerdasan kinestetiknya.

Kecerdasan kinestetik juga dapat diraih apabila anak mempunyai potensi dari lahir. Potensi tersebut berpengaruh pada usaha pengembangan kecerdasan kinestetik anak. hal ini tentu tidak semua anak memilikinya, namun dapat diusahakan dengan pemberian stimulus yang baik secara rutin. Maka, faktor ini bisa menjadi pendukung dalam pengembangan kecerdasan kinestetik anak. diperlukan minat atau motivasi dan potensi dalam diri anak agar anak dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik yang dimilikinya.

Beberapa penjelasan mengenai faktor-faktor yang dapat mendukung serta menghambat pengembangan kecerdasan kinestetik tersebut, dapat diketahui bahwa sesungguhnya anak-anak masih dapat mengembangkan kecerdasan kinestetiknya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan melakukan kegiatan kreatif dan kegiatan-kegiatan ringan yang berkaitan dengan kemampuan untuk menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga menjadi gerakan yang indah atau baik sesuai yang diinginkan.