

PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI KEGIATAN BERMAIN PANTOMIME DI TKIT MADINAH LUBUK PAKAM

Dewi Fitria¹

Dinda Yarshal²

Universitas Muslim Nusantara (Umn) Al Washliyah Medan^{1,2}

wiksdefitria@gmail.com

iniyarshal@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis secara deskriptif dan kuantitatif peningkatan kecerdasan kinestetik anak di TK IT Madinah melalui pemberian kegiatan pantomime. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka jenis penelitian yang digunakan adalah action research dengan model tindakan kemmis & Taggart. Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh anak TK IT Madinah Lubuk Pakam yang berjumlah 8 anak dengan variasi usia 3-6 tahun. Sedangkan objek penelitian ini adalah mengembangkan kecerdasan kinestetik anak di TK IT Madinah melalui kegiatan bermain pantomime. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan statistic deskriptif dan kualitatif deskriptif. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh total kenaikan rata-rata saat observasi sebesar 0.6875, dengan persentase total kenaikan yaitu 22,92%. dengan demikian, dapat dikatakan intervensi berhasil dilaksanakan karena telah terjadi perubahan kearah perbaikan, yaitu sekitar 71% dari jumlah anak mendapat kriteria baik. Sehingga dapatlah disimpulkan bahwa dengan bermain pantomime dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 3-6 tahun di TK IT Madinah Lubuk Pakam

Kata kunci: *action research, kecedasan kinestetik, bermain, pantomime*

Abstract

The aims of this study was 1) to know and describe the process of pantomime play activities in improving children's kinesthetic intelligence in TK IT Madinah 2) to know and analyze descriptively and quantitatively the increase in kinesthetic intelligence of children in the IT TK Madinah through the provision of pantomime activities. To achieve this goal, the type of research used is action research with the action model of Kemmis & Taggart. The subjects are all the children in TK IT Madinah Lubuk Pakam with variations in the age of 3-6 years. The object of this research is to develop children's kinesthetic intelligence in the IT TK Madinah through pantomime play activities. The instrument used is the observation sheet and documentation. The data analysis technique uses descriptive and qualitative descriptive statistics. Based on the results of data analysis, the total increase in average at observation was 0.6875, with a total percentage increase of 22.92%. thus, it can be said that the intervention was successfully implemented because there has been a change towards improvement, which is about 71% of the number of children received good criteria. So it can be concluded that by playing pantomime can improve kinesthetic intelligence of children aged 3-6 years in the IT TK Madinah Lubuk Pakam

Keywords: *action research, kinesthetic spasms, play, pantomime*

1. PENDAHULUAN

Usia dini merupakan masa peka bagi anak. Anak sangat sensitif dalam menerima berbagai upaya

perkembangan sehingga seluruh potensi anak dapat berkembang secara optimal. Masa usia dini juga dikatakan sebagai masa peka. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap

merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Salah satu potensi yang ada pada anak adalah kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh atau sebagian dari tubuh untuk melakukan sesuatu, membangun kedekatan untuk mengkonsolidasikan dan meyakinkan serta mendukung orang lain, dan menggunakannya untuk menciptakan bentuk ekspresi baru.

Menurut Gardner (1999:42) "*Bodily-kinesthetic intelligence entails the potensial of using one's whole body or parts of the body (like the hand or the body) to solve problems or fashion products obviously, dancers, actors, and athletes*". Kecerdasan kinestetik memerlukan potensi dalam menggunakan seluruh tubuh seseorang atau bagian tubuh (seperti tangan atau tubuh) untuk memecahkan masalah atau membuat produk yang jelas seperti: penari, aktor, dan atlet.

Menurut Paul (dalam Waqidah, 2011: 21) mengatakan bahwa "Kecerdasan kinestetik memiliki kemampuan yang menonjol diantaranya mudah berekspresi dengan tubuh, mengaitkan pikiran dan tubuh, main drama, main peran, aktif bergerak, olahraga dan menari, koordinasi dan fleksibilitas tubuh yang tinggi".

Pendapat Sudono dkk (2007:71-72) yang mengemukakan bahwa tujuan pengembangan jasmani atau kinestetik yaitu:

Kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan dalam menggunakan fungsi sensoris dan mengolah tubuh secara efisien. Dalam Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik dalam bidang kekuatan, kecepatan, kelenturan, daya tahan, kelincahan, reaksi, dan daya ledak. Dalam hal ini kecerdasan kinestetik anak mampu

mengolah tubuh kedalam bidang yang lebih spesifik.

Kecerdasan kinestetik juga dipaparkan oleh Chatib dan Said (2012:90) yang mengemukakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan belajar lewat tindakan dan pengalaman melalui praktek langsung

Menurut Campbell dkk (2007:76) ada beberapa karakteristik kecerdasan kinestetik anak usia dini, antara lain:

1. Menjelajahi lingkungan dan sasaran melalui sentuhan dan gerakan dengan menyentuh, menangani, dan memainkan apa yang akan menjadi bahan untuk dipelajari
2. Mengembangkan kerjasama dan rasa terhadap waktu
3. Belajar lebih baik, langsung terlibat dan berpartisipasi
4. Menikmati secara konkrit dalam mempelajari pengalaman seperti perjalanan kealam bebas
5. Menunjukkan keterampilan, dalam arti menggerakkan kelompok besar ataupun kecil
6. Menjadi sensitif dan responsif terhadap lingkungan dan sistem secara fisik
7. Mendemonstrasikan keahlian dalam berakting, atletik, menari, menjahit, mengukir ukiran, atau memainkan keyboard
8. Mendemonstrasikan keseimbangan, keanggunan, keterampilan, dan ketelitian dalam tugas-tugas fisik
9. Mempunyai kemampuan untuk memperbaiki segala sesuatu, dan sempurna secara pementasan fisik melalui perpaduan antara pikiran tubuh Mengerti dan hidup dalam standar kesehatan fisik
10. Boleh mengekspresikan ketertarikan dalam berkarir seperti atlet, penari, ahli bedah, dan pembuat gedung
11. Menemukan pendekatan baru dalam kemampuan fisik atau menciptakan bentuk-bentuk baru

dalam menari, berolahraga, atau kegiatan fisik lainnya

Secara spesifik karakteristik kecerdasan kinestetik merupakan gerakan yang berhubungan dengan keterlibatan otot-otot tubuh kemampuan yang menggunakan otot-otot kecil yang disebut dengan kemampuan motorik halus (*fine motor skill*) dan kemampuan yang menggunakan otot-otot besar yang disebut dengan kemampuan motorik kasar (*gross motor skill*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang terampil dalam mengolah gerakan seluruh tubuh dengan kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh mencakup kemampuan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan

Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi di TK IT Madinah Lubuk Pakam, dari delapan anak TK tersebut ada sekitar tiga orang anak yang kecerdasan kinestetiknya memerlukan perhatian yang lebih fokus agar kecerdasan kinestetik anak berkembang dengan optimal. Penyebab kecerdasan kinestetik anak kurang optimal memiliki beberapa faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Sehingga dengan demikian, guru memerlukan suatu kegiatan yang mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak

Berdasarkan hasil penelitian Pratiwi (2014) bermain pantomime memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan kinestetik anak.

Yamin (2010:289) menyatakan bermain adalah sesuatu yang khusus serta menghasilkan bagi anak-anak usia dini. Bermain membantu anak-anak untuk memantapkan kesatuan pengetahuan, sikap dan imajinasi serta kreativitas. Bermain mengarahkan

perkembangan dan mestimulasi anak-anak untuk memperkaya dan membekali mereka agar berperilaku sesuai aturan

Menurut Salisbury (dalam Isbell & Raines) (2007:245), pantomim adalah penggunaan gerakan dan isyarat untuk mengungkapkan ide-ide atau perasaan. komunikasi diperoleh melalui tindakan, bukan kata-kata. Dengan setiap pengalaman positif. Anak-anak membangun kepercayaan diri mereka. Mereka menjadi lebih berani mengambil risiko, mencoba peran, dan membuat saran untuk perbaikan. Pantomim membentuk persepsi dan merangsang imajinasi, tindakan, perasaan, dan benda disekitar anak.

Bermain adalah suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan anak untuk memperoleh kesenangan, mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan pengeskpresian diri yang didasarkan pada keinginan anak baik itu memiliki aturan main ataupun tidak.

Pada usia sekolah, dimulai pada usia playgroup atau PAUD, gerak pantomime dapat dibagi dalam dua bentuk, yakni pantomime yang non cerita dan pantomim yang bercerita. Pantomim yang non cerita merupakan pantomim yang hanya mempertunjukan unsur-unsur yang sederhana. Misalnya, berlari atau berkejaran, berjalan-jalan, bertepuk tangan gembira ketika membayangkan atau mengimajinasikan suatu peristiwa yang menakjubkan.

Sedangkan pantomime bercerita dapat merupakan suatu permainan pantomime yang mengikuti suatu cerita tertentu. Hawkins, (2003: 88) menerangkan beberapa langkah proses kreatif yang dapat dijadikan sebagai pedoman untuk melalui sebuah proses gerak pantomim: 1) Pemanasan dan Pelepasan, 2) Imajinasi Benda, 3) Eksplorasi Emosi dan Perilaku, 4)

Mencipta Bentuk, 5) Membuat Cerita/Narasi

Dalam penelitian ini, langkah proses kreatif pantomime untuk anak usia dini usia 3-6 tahun, yaitu: 1) pemanasan dan pelepasan, 2) Imajinasi Benda, 3) Eksplorasi emosi dan perilaku. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis secara deskriptif dan kuantitatif peningkatan kecerdasan kinestetik anak di TK IT Madinah melalui pemberian kegiatan pantomime. Sehingga judul penelitian yang diangkat adalah **“Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Pantomime di TK-IT Madinah Lubuk Pakam”**

2. METODE

Penelitian ini dilaksanakan TK IT Madinah Lubuk Pakam. Penelitian ini merupakan penelitian *Mixed Methode* dengan metode *action research* atau penelitian tindakan kelas. Metode penelitian tindakan yang digunakan bersifat partisipatif dan kolaboratif dengan menggunakan pendekatan kualitatif yaitu menjelaskan peristiwa yang dilakukan dalam penelitian ini sehingga mendapatkan gambaran dan penjelasan yang lengkap dalam pelaksanaan penelitian tindakan. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil proses belajar mengajar atau membandingkan nilai anak sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilakukan.

Adapun bentuk model penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah model tindakan Kemmis & Taggart yang di ambil dari Hoopkins (2002:43) dimana pengertian siklus disini adalah suatu putaran kegiatan yang meliputi tahap-tahap rancangan pada setiap putarannya, yaitu: (a) perencanaan (*planning*); (b)

tindakan (*acting*); (c) observasi (*observation*); (d) refleksi (*reflection*)

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh anak TK IT Madinah Lubuk Pakam yang berjumlah 8 anak dengan variasi usia 3-6 tahun. Sedangkan objek penelitian ini adalah mengembangkan kecerdasan kinestetik anak di TK IT Madinah melalui kegiatan bermain pantomime. Instrument yang digunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi.

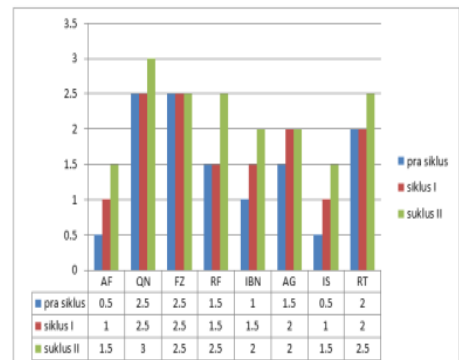
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Dalam memperoleh data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Dari hasil observasi 8 orang anak di TK IT Madinah maka peneliti akan mendeskripsikan data-data temuan penelitian yang telah dilakukan selama observasi awal (pra siklus), siklus I dan siklus II. Dimana pada setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Adapun rincian ringkasan perbandingan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II tertetara pada Tabel 1 berikut

Tabel 1. Hasil Perbandingan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

No.	Nama	pra siklus		siklus I		Siklus II	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	skor	kategori
1	AF	0.5	KB	1	CB	1.5	CB
2	QN	2.5	SB	2.5	SB	3	SB
3	FZ	2.5	SB	2.5	SB	2.5	SB
4	RF	1.5	CB	1.5	CB	2.5	SB
5	IBN	1	CB	1.5	CB	2	B
6	AG	1.5	CB	2	B	2	B
7	IS	0.5	KB	1	CB	1.5	CB
8	RT	2	B	2	B	2.5	SB
Rata-rata Kelas		1.5		1.75		2.1875	



Gambar 1 Diagram hasil perbandingan Pra siklus, Siklus I, Siklus II

b. Pembahasan

Dalam penelitian ini, gerakan atau permainan pantomime yang digunakan adalah pantomime bercerita, dimana anak-anak bercerita dengan menggunakan gerakan pantomime, dan anak yang lain menebak cerita tersebut. Adapun tahapan yaitu, langkah proses kreatif pantomime untuk anak usia

3-6 tahun, yaitu: 1) pemanasan dan pelepasan, 2) Imajinasi Benda, 3) Eksplorasi emosi dan perilaku

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh total kenaikan rata-rata saat observasi sebesar 0.6875, dengan persentase total kenaikan yaitu 22,92%. Hal tersebut menunjukkan telah terjadi peningkatan persentase kecerdasan kinestetik anak pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II melalui bermain pantomime

Pada pra-siklus dan akhir siklus I, perolehan persentase observasi belum terlihat maksimal masih sekitar 50%. Hal tersebut, dikarenakan anak-anak belum terbiasa melakukan kegiatan yang memiliki tujuan seperti kegiatan menirukan cerita tanpa mengeluarkan suara yang melibatkan aspek motorik kasar dan motorik halus. Indikator yang diteliti dalam penelitian ini dari pra-siklus, siklus I, dan siklus II adalah kelenturan dan kelincahan dalam melakukan bermacam-macam gerak kepala, gerak badan, dan gerak kaki yang terfokus pada motorik kasar. Dan yang kedua adalah koordinasi dalam melakukan gerakan mata, tangan, dan kaki, dimana merupakan aspek dari motorik halus.

Berdasarkan dari observasi pra siklus, ada sekitar dua orang anak yaitu IS dan AF yang kecerdasan kinestetiknya berkembang kurang baik. Ini terlihat dari kurangnya kemampuan anak dalam menirukan gerakan, tidak

mampu meloncat melebihi 3 kali lompatan, dan tidak mampu berdiri dengan satu kaki selama 1 menit. Untuk perkembangan kinestetik yang cukup baik ada sekitar 3 orang anak. Perkembangan kecerdasan kinestetik yang baik hanya terdapat pada satu orang anak, yaitu RT. Sedangkan yang kecerdasan kinestetiknya sangat baik adalah QN dan FZ dimana masing-masing skor mereka adalah 2,5. Dari hasil tersebut maka dilakukanlah intervensi melalui bermain pantomime

Pada siklus I, anak-anak masih belum terbiasa dengan kegiatan bermain pantomime, karena harus melaksanakan kegiatan pemanasan terlebih dahulu. Kegiatan pemanasan ini dilakukan untuk merilekskan otot-otot anak agar lebih mudah digerakkan. Di siklus I ini sudah terlihat ada peningkatan sebanyak 50% dari objek keseluruhan, yaitu, pada AF dengan skor 1, AG dengan skor 2, dan IS dengan skor 1, dan IBN dengan skor, 1,5 sedangkan untuk QN, FZ. RF, dan RT belum terlihat peningkatannya. Dari observasi di siklus I ini, walaupun anak-anak masih terlihat bingung, tapi mereka sangat bersemangat karena belajar mencoba mengekspresikan perasaan dan cerita mereka ke dalam gerakan. Dan temanteman yang lain berusaha untuk menebak cerita tersebut.

Pada siklus II, anak-anak mulai terbiasa dalam melakukan gerakan pemanasan sebelum melakukan kegiatan bermain pantomime. Di siklus ini, cerita yang digunakan adalah cerita buatan guru. Dimana guru menceritakan ceritanya, lalu setelah itu, anak diminta untuk menceritakan ulang cerita dengan menggunakan gerakan pantomime, dan temannya menebak gerakan tersebut. Anak-anak terlihat lebih antusias dan kreatif dalam memerankan peran mereka. Berdasarkan hal tersebut, terlihat peningkatan kecerdasan kinestetik dari setiap indikator sebesar 75% dari total

objek yang diteliti. Skor AF naik menjadi 1,5 dengan kategori Cukup baik, QN menjadi 3 dengan kategori Baik, RF menjadi 2,4 dengan kategori Baik, IBN menjadi 2 dengan kategori Baik, IS menjadi 1,5 dengan kategori Cukup Baik, dan RT menjadi 2,5 dengan kategori Sangat Baik. Sedangkan untuk FZ tetap 2,5 yaitu Sangat Baik, dan AG tetap mendapatkan skor sama seperti di siklus I, yaitu 2 dengan kategori Baik.

Berdasarkan hal tersebut, setelah melaksanakan siklus ke II dengan menggunakan bermain pantomim, kecerdasan kinestetik anak sudah mencapai target, dimana dikatakan bahwa intervensi berhasil dilaksanakan jika terjadi perubahan kearah perbaikan, yaitu sekitar 71% dari jumlah anak mendapat kriteria baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan bermain pantomime dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 3-6 tahun di TK IT Madinah Lubuk Pakam

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Kecerdasan kinestetik anak usia 3-6 Tahun di TK IT Madinah setelah diterapkan bermain pantomime terlihat terjadi peningkatan dari hasil siklus 1 dan siklus 2
2. Permainan pantomime pada anak usia 3-6 tahun di TK IT Madinah dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, membuat anak merasa rileks dan tidak merasa terbebani. Anak-anak juga terlihat senang dalam memainkan peran mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Campbell, Linda dkk.2007. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis*

- Multiple Intelligences*. Jakarta: Intuisi Press
- Chatib, Munif & Alamsyah Said. 2012. *Sekolah Anak-anak Juara: Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka
- Hawkins, Robert. 2003. *Implikasi Pendidikan*. Jakarta: TIM
- Gardner, Howard. 1999. *Intelligence Reframed*. New York: Basic Books
- Isbell, Rebecca T. & Shirley C. Raines. 2007. *Creativity and The Arts with Young Children (second adition)*. USA : DELMAR
- Pratiwi, Anik. 2014. *Pengaruh Metod bermain Pantomim terhadap kecerdasan kinestetik anak kelomok B di TK Pertiwi Randulanang II Jatinom Klaten Tahun Ajaran 2013/2014 (Naskah Publikasi Ilmiah)*. Skripsi. Publish. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Suhendra, Tatang. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Sudono, Anggan,i dkk. 2007. *Panduan Bagi Guru & Orangtua Permainan Kreatif Untuk Anak Usia Dini Usia 3-7 Tahun*. Jakarta: Sarana Bobo Unit Penerbitan Buku Kelompok Gramedia Majalah
- Yaumi, Muhammad. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Raky