

MENINGKATKAN KETERAMPILAN KINESTETIK MELALUI PERMAINAN OUTBOUND PADA ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN

Ulfa Nur Nashirah¹, A.Rezky Nurhidaya S²

(PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)¹

ulfanurnashirah@gmail.com

(PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)²

andirezkynurhidayahere@yahoo.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima :

Disetujui :

Kata Kunci :

*Kata Kunci 1; Keterampilan
Kinestetik*

Kata Kunci 2; Outbound

Kata Kunci 3; Anak Usia Dini

ABSTRAK

Ulfa Nur Nashirah, dkk, Meningkatkan keterampilan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Outbound Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bunda.

Keterampilan Motorik Kasar Anak merupakan Keterampilan yang melibatkan otot-otot besar pada bagian-bagian tubuh. Salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan motorik kasar adalah papan titian. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana mengembangkan keterampilan motorik kasar melalui kegiatan Outbound pada anak usia 5-6 Tahun di TK Bunda. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Data hasil penelitian Siklus I diperoleh presentase yaitu 64,2 % dan Siklus II diperoleh presentase peningkatan yaitu sebesar 82%. Peningkatan kemampuan motorik kasar melalui kegiatan Outbound terlihat anak bermain dengan gembira, anak termotivasi untuk menang dan anak masih berharap permainan berulang/dilanjutkan.

ARTICLE INFO

Article History :

Received :

Accepted :

Keywords:

keyword 1; Kinesthetic Skills

keyword 2; Outbound

keyword 3; Early childhood

ABSTRACT

Ulfa Nur Nashirah, et al, Improving Children's Gross Motor Skills through Outbound Games for Children Aged 5-6 Years at Mother's Kindergarten.

Children's gross motor skills are skills that involve large muscles in various parts of the body. One of the learning methods that can develop gross motor skills is a boardwalk. The aim of the researchers was to find out how to develop gross motor skills through outbound activities in children aged 5-6 years at Bunda Kindergarten. This type of research is classroom action research. The research data from Cycle I obtained a percentage of 64.2% and Cycle II obtained an increase in the percentage of 82%. Improving gross motor skills through outbound activities can be seen by children playing happily, children are motivated to win and children still hope that the game will be repeated/continued.

1. PENDAHULUAN

Sistem Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta kultur bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi anak didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan hendaknya dilakukan sejak dini yang dapat dilakukan didalam keluarga, sekolah ataupun masyarakat. Upaya untuk pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus agar membantu dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Pendidikan pada anak usia dini adalah prade pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan memberikan jejak dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana baik, harmonis, serasi, dan menyenangkan.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini menurut (Martinis, 2012) adalah Pendidikan sebelum jenjang Pendidikan Dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang diajukan bagi anak sejak lahir hingga usia 6 tahun. Yang paling tepat pembelajaran pada anak usia ini lebih diarahkan pada gerakan keseimbangan dan aktivitas lantai dengan berbagai variasi, karena anak usia tersebut telah memulai aktifitas, tertinggi dari seluruh masa hidupnya manusia.

Kecerdasan Kinestetik merupakan kemampuan menggunakan seluruh tubuh dan komponennya untuk memecahkan suatu permasalahan, membuat sesuatu atau menggunakan beberapa macam produk dan koordinasi anggota tubuh dan pikiran untuk menyempurnakan penampilan fisik. Senada dengan pernyataan di atas, Thomas Armstrong menyatakan kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengepresikan ide-ide, perasaan dan kelincahan dalam menciptakan sesuatu.

Perkembangan kinestetik anak mempunyai manfaat bagi perkembangan anak yang lain, yaitu bagi perkembangan fisiologis anak, perkembangan sosial emosional anak, dan perkembangan kognitifnya. Pentingnya perkembangan kinestetik bagi perkembangan fisiologisnya yaitu dengan bergerak atau berolahraga akan menjaga anak agar tidak mendapat masalah dengan jantungnya, dan juga dapat menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernafasannya (Baskoro, 2016).

Menurut (Djamaludin, 2002) *Outbound* merupakan sebuah program yang dilakukan di luar ruangan maupun di alam bebas dengan prinsip belajar melalui pengalaman langsung yang disajikan dalam bentuk permainan atau *games*. Pentingnya penerapan permainan *outbound* untuk anak usia 5-6 tahun memang sangat dominan, karena keterkaitan pada pendidikan yang dapat dikembangkan pada anak usia ini lebih memperhatikan aktivitas motorik kasar. Sedangkan aktivitas motorik bertujuan untuk membangun lebih efektif gerakan tubuh dan meningkatkan orientasi ruang dan kesadaran tubuh anak.

Dengan menggunakan kemampuan *outbound* dan beberapa aturan permainan yang dikemas sedemikian rupa dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, permainan tersebut menarik bagi anak dan anak bisa melaksanakan dengan senang hati. Hasil observasi yang dilakukan di TK Bunda Biringkanaya Makassar peneliti menemukan bahwa pada observasi awal yang dilakukan di TK Bunda terlihat. Keterampilan kinestetik anak belum berkembang dikarenakan kegiatan yang dilakukan disana hanya meningkatkan motorik halus saja. Seperti melipat, menggunting dan mewarna, dengan hal ini kegiatan bermain *outbound* dalam anak masih kurang dalam sportivitas anak masih dan terbina. Atas permasalahan yang ada maka peneliti melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan kegiatan *outbound* sebagai salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan kinestetik pada anak kelompok B. Sehingga kegiatan ini diharapkan mampu mengembangkan keterampilan kinestetik.

Dalam mengembangkan keterampilan kinestetik memerlukan berbagai metode yang digunakan untuk dapat menstimulasi keterampilan kinestetik pada anak. Adapun metode yang dapat

digunakan dalam mengembangkan salah satunya kegiatan *outbound*. Kegiatan *outbound* ini sangat pas karena dalam kegiatan ini terdapat komponen keterampilan kinestetik yaitu: kemampuan fisik yang spesifik, koordinasi, keseimbangan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan. Karena didalam kegiatan tersebut komponen-komponen yang ada didalam setiap permainan *outbound*.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, permasalahan penelitian ini adalah “Bagaimana Meningkatkan Keterampilan Kinestetik Melalui Permainan *Outbound* di TK Bunda Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar?” Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana meningkat keterampilan kinestetik melalui permainan *outbound* di TK Bunda Biringkanaya Makassar.

A. Keterampilan Kinestetik

Kinestetik menurut teori Gardner kinestetik Adalah kecerdasan yang melibatkan fisik/tubuh anak, baik motorik halus maupun motorik kasar. Mereka menyukai aktivitas yang bergerak (berlari, melompat, dll), suka olahraga, bongkar pasang, ketrampilan dan kerajinan tangan, pandai menirukan gerakan, atau perilaku oranglain.

Pendapat dari Yulianty, mengatakan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan keterampilan seluruh tubuh, termasuk kecerdasan tangan. Jika menonton pertunjukan tari, pantomim teater, atau pertandingan olahraga, akan melihat bagaimana keterampilan kinestetik sangat baik berpengaruh pada kelenturan dan ketangkasan tubuh mereka.

Keterampilan Kinestetik menurut Anggraini adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga apa yang dikatakan oleh pikiran akan tertuang dalam bentuk gerakan - gerakan badan yang indah, kreatif, dan mempunyai makna. Definisi ini merujuk pada tulisan yang mengatakan bahwa “keterampilan kinestetik adalah sebuah keselarasan antara pikiran dan tubuh, dimana pikiran dilatih untuk memanfaatkan tubuh sebagaimana mestinya dan tubuh dilatih untuk dapat merespon ekspresi kekuatan dan pikiran.

Dapat disimpulkan bahwa pengertian dari Kinestetik adalah kemampuan gerak pada bagian tubuh dengan menggunakan suatu benda. Jasmine mengatakan keterampilan kinestetik merupakan kemampuan memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka.

Dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik (kecerdasan gerak), kita perlu lebih mengenal secara mendalam gerak apa saja yang perlu dikembangkan. Menurut Faruq “Gerak terbagi atas tiga macam yakni gerak lokomosi, gerak non lokomosi dan gerak manipulasi. Selain itu, terdapat tiga tahap dalam mempelajari gerak, yakni tahap kognisi, fiksasi dan yang terakhir adalah otomatisasi”.

Penelitian Alfano menunjukkan bahwa anak yang lebih banyak bermain dengan banyak gerakan, dan lebih mampu mengembangkan keterampilan yang kelak mereka butuhkan dalam hidup. Menurutnya bermain sekaligus belajar. Gerakan sangatlah penting untuk dijadikan elemen dalam permainan karena gerakan berasal dari bagian otak, sama dengan aspek-aspek pembelajaran lain yang juga berasal dari otak. Dengan demikian aktivitas fisik merupakan hal penting dalam merangsang kemampuan mental. Artinya keterampilan kinestetik merupakan koordinasi yang baik antara urat saraf (pikiran) dengan tubuh lainnya.

B. PERMAINAN

Permainan Permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tujuan pendidikan jasmani. Meningkatkan kualitas manusia atau membentuk manusia seutuhnya dengan segala aspek pribadi manusia adalah tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai (Sukintaka, 1992: 11). Menurut Ismail (2009: 17) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Ismail (2009:26) menuturkan bahwa permainan ada 2 pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah.

Djamaludin (2002: 42) adalah kegiatan luar ruangan, kegiatannya lebih banyak bermain. Di dalam bermain itulah disisipkan pesan-pesan moral yang bertujuan untuk melihat diri sendiri berperilaku. Melalui kegiatan ini bagi anak khususnya untuk bermain yang bertujuan melatih fungsional motorik dan menanamkan serta mengenalkan perilaku-perilaku positif pada anak.

Menurut (Agustin, 2009) menjelaskan bahwa, “ Bermain-main bagi anak adalah suatu yang sangat penting. Sebab melarangnya dari bermain-main seraya memaksanya untuk belajar terus menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya”. *Outbound* adalah salah satu permainan yang menjadi strategi belajar dengan kemasan bermain. Permainan yang disuguhkan atau disajikan dalam tema-tema yang berkaitan dengan tumbuh kembang anak, akan menjadi observasi atau penilaian dalam mencermati tumbuh kembang anak yang belum optimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *outbound*, secara umum kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh anak didik mengacu pada 6 aspek pengembangan, yaitu aspek pengembangan moral dan nilai-nilai agama, fisik (jasmani atau motorik), bahasa, kognisi (daya Fikir), sosial-emosional dan pengembangan seni.

Hubungan motorik kasar dengan *outbound* merupakan hal yang saling berhubungan dengan hal ini *outbound* merupakan kegiatan luar ruangan , kegiatan lebih banyak bermain. Di dalam bermain itulah disisipkan pesan-pesan moral yang bertujuan untuk melihat diri sendiri berperilaku. Melalui kegiatan ini bagi anak khususnya untuk bermain yang bertujuan melatih fungsional motorik dan menanamkan serta mengenalkan perilaku-perilaku positif pada anak. Sedangkan kinestetik merupakan kemampuan- kemampuan dalam menggunakan seluruh potensi tubuh untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan yang sedang dialami seorang individu dalam hal ini termasuk dalam kemampuan koordinasi, keseimbangan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan.

2. METODE

Metode penelitian merupakan aspek yang penting dalam melakukan penelitian dalam bagian yang akan dijelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian penulis ingin melihat bagaimana mengembangkan kemampuan kinestetik melalui permainan *outbound* di TK Bunda Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar ini bersifat PTK (Penelitian Tindakan Kelas).

Dalam penelitian ini peneliti memilih melakukan penelitian di TK Bunda Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. Peneliti melakukan penelitian di TK Bunda Biringkanaya Makassar karena peneliti tertarik untuk melihat bagaimana upaya guru dalam meningkatkan keterampilan kinestetik anak usia dini melalui permainan *outbound* yang telah diterapkan di TK tersebut. Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti, yaitu subjek yang menjadi pusat perhatian sasaran penelitian. Subjek penelitian ini adalah 1 orang tenaga pendidik/guru di TK Bunda Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar di kelas B dengan jumlah anak didik laki-laki 5 , Perempuan 2 total 7 Anak didik. Penentuan subjek dilakukan saat penelitian mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung.

Prosedur yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini terbentuk siklus yang akan berlangsung melalui tiga siklus, dimana setiap siklus bisa terdiri dari satu pertemuan atau lebih. Pada akhir pertemuan diharapkan dapat tercapai yaitu meningkatnya hasil belajar siswa pada tema *outbound* di Taman Kanak-Kanak Bunda. Layaknya sebuah penelitian, PTK juga memiliki prosedur atau aturan yang perlu diperhatikan , prosedur tersebut berguna bagi para guru yang akan melaksanakan PTK.

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan yaitu:

1. Observasi, Observasi menurut Muslihuddin, Kegiatan pengamatan (pengambilan data) untuk memotret sejauh mana efek tindakan telah mencapai sasaran. Observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kreativitas anak.
2. Dokumentasi, Dokumentasi merupakan suatu pengumpulan data berupa dokumen-dokumen baik berupa dokumen tertulis, gambar, dan elektronik. Pada penelitian ini dokumen yang diambil berupa foto pada saat kegiatan dilakukan. Hal ini dilakukan sebagai bukti hasil kreativitas anak selama proses kegiatan *outbound*.
3. Belajar dari rumah(BDR), BDR merupakan acuan untuk mengelola kegiatan belajar dari rumah
4. Instrumen, Instrumen merupakan bagian sangat penting dalam penelitian PTK. Instrumen adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian, instrumen penelitian akan memudahkan peneliti memperoleh data yang valid dan kredibel sesuai harapan. Seperti: Angket , catatan harian atau catatan lapangan, dan alat ukur tes.

5. Tahap Refleksi, Tahap ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti melakukan refleksi dari mulai siklus I, II, dan III sampai tercapainya suatu perbaikan dalam kegiatan pembelajaran dengan baik.

Setelah semua data terkumpul maka dilakukan analisis dengan menggunakan analisis data menurut: (Miles dan Huberman, 2014) yang mana analisis ini dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data ini yaitu dengan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting untuk dicari tema dan polanya (*data reduction*), kemudian data disajikan dalam sebuah pola yang sesuai dengan kajian (*data display*), dan setelah itu ditarik sebuah kesimpulan yang menghasilkan sebuah hipotesis dan deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang menjadi jelas (*conclusion drawing*) atau (*verification*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian berupa nilai hasil belajar anak diperoleh dengan melakukan observasi belajar anak dan aktivitas mengajar guru, selama pembelajaran berlangsung diperoleh dengan menggunakan lembar observasi. Dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran, peneliti bertindak sebagai observer dan juga pelaksana pembelajaran sedangkan guru bertindak sebagai pelaksana pembelajaran.

REKAPITULASI PRESENTASE SIKLUS I

KRITERIA	PRESENTASE INDIKATOR I	PERSENTASE INDIKTOR II	PERSENTASE INDIKATOR III
BB	30%	26,6%	40%
MB	43,3%	36,6	30%
BSH	20%	26,6	23,3
BSB		10%	10%

Keterangan Indikator :

- I. Anak mampu melindungi diri sendiri dalam berlari
- II. Anak mampu menyeimbangkan diri sendiri dalam kegiatan melompat
- III. Anak mampu melakukan gerakan mata, kaki, tangan, kepala, secara terkoordinasi dalam menentukan gerakan secara teratur dalam kegiatan senam.

Dari hasil obsevasi pembelajaran pada siklus I terlihat dalam proses kegiatan ini bahwa ada beberapa anak yang belum bisa mengikuti langkah langkah berlari dengan teratur, dan mengikuti gerakan lomba lari, hal ini sesuai dengan observasi yang terjadi. Dengan terlihat hasil yang di capai 55% belum masuk dalam indikator keberhasilan maka pembelajaran siklus I memiliki Refleksi sebagai berikut :

Refleksi

Perencanaa, Proses perencanaan yang dilakukan pada siklus I Berjalan dengan baik tetapi anak kurang menarik dengan bahan yang ada, sehingga akan menyiapkan bahan yang menarik lagi pada siklus ke II. Dengan mengganti lagu pada senam dan mengganti lompatan yang sedikit lebih tinggi.

Pelaksanaan, Pelaksanaan yang dilakukan secara keseluruhan mulai baik dan sudah berjalan dengan langkah langkah yang termuat di RPPH yang telah disusun untuk di pedomani.

Observasi, Pada Observasi berjalan sesuai dengan apa yang direncanakan dan dalam indikator indikator terdintifikasi dengan baik.

REKAPITULASI PRESENTASE SIKLUS II

KRITERIA	PRESENTASE INDIKATOR I	PERSENTASE INDIKTOR II	PERSENTASE INDIKATOR III
BB	-	-	
MB	-	-	
BSH	40%	46,6%	30%
BSB	60%	53,3%	80%

Keterangan Indikator :

- I. Anak mampu melindungi diri sendiri dalam berlari
- II. Anak mampu menyeimbangkan diri sendiri dalam kegiatan melompat
- III. Anak mampu melakukan gerakan mata,kaki,tangan,kepala,secara terkoordinasi dalam menentukan gerakan secara teratur dalam kegiatan senam.

Dari hasil penelitian tentang kegiatan yang terjadi selama proses pembelajaran siklus II ini, menunjukkan hasil yang maksimal dan sangat jelas terlihat perbedaan hasil yang dicapai dengan pembelajaran pembelajaran sebelumnya.

Di mana pada siklus I dan hasil pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang baik jika dibandingkan dengan pembelajaran pada siklus sebelumnya. Hal ini di dasarkan pada refleksi yang ditemukan yaitu :

- a. Perencanaan dengan pergantian langkah-langkah,ternyata dapat menarik perhatian anak, dan juga dapat menarik perhatian anak.
- b. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sangat baik dan sesuai dengan konsep prosedur yang telah dibuat dalam melaksanakan kegiatan lomba lari, Guru/peneliti sudah sangat baik dalam memotivasi anak saat melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat memberi bantuan kepada anak yang kesulitan melakukan kegiatan lomba lari.

PEMBAHASAN

Kemampuan meningkatkan motorik kasar anak merupakan salah satu aspek penting bagi anak. Meningkatkan motorik kasar akan memberikan bekal bagi anak untuk masuk sekolah yang jenjang selanjutnya. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan 2 siklus dan setiap siklus memiliki 3 kali pertemuan, dan berdasarkan pada observasi pratindakan, keterampilan motorik kasar anak pada usia 5-6 tahun di TK Bunda Kota Makassar masih dalam kategori kurang. Pada saat pembelajaran lebih sering terjadi guru lebih dominan dan terlibat langsung dalam kegiatan anak dengan hal ini keterlibatan anak dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar masih kurang.

Dengan ini dengan adanya penerapan kegiatan lomba lari kerta untuk meningkatkan keterampilan motorik Kasar anak di harapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di TK Bunda Kota Makassar bahwa kegiatan lomba lari dapat meningkat keterampilan motorik kasar anak .dalam Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh pada, Siklus I, dan Siklus II yang mengalami peningkatan secara bertahap.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan telah dilakukan pada BAB Sebelumnya, maka Peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Kegiatan melompat dapat dijadikan sebagai kegiatan pembelajaran yang baik dalam membantu meningkatkan fisik motorik kasar anak dalam melakukan melompati dengan benar.
- b. Penerapan kegiatan melompat ini dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak.
- c. Memberikan kesempatan kepada anak untuk melompat.
- d. Penggunaan kegiatan lomba lari dapat meningkatkan kreatifitas anak serta perkembangan fisik motorik anak khususnya pada perkembangan motorik kasar anak di TK Bunda kota Makassar.

Setiap anak mempunyai kemampuan motorik kasar yang berbeda beda. Perkembangan motorik kasar itu sendiri memerlukan proses yang panjang, diantaranya keterampilan mengekspresikan diri melalui gerakan melompat secara detail.

Mengingat masa kanak-kanak adalah petualangan dan pembelajaran sejati yang penuh kejujuran dalam mengekspresikan perasaannya. Semua orang tua tentu ingin membahagiakan anak-anaknya, melihat mereka tumbuh sehat, cerdas, dan sukses dalam kehidupannya serta aktif dalam bergerak agar anak sehat baik secara jasmani maupun rohani. Dengan demikian penulis memberikan saran-saran sebagaiberikut:

- a. Guru sebagai motivator dan ujung tombak dan kualitas sumber daya manusia tentu guru itu sendiri masih harus banyak belajar agar dapat menjadi seorang guru yang profesional, aktif, menyenangkan dan hendaknya lebih memberikan materi yang kreatif agar anak tidak merasa bosan.
- b. Melompat dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar anak dengan melakukan keterampilan, sehingga menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak usia dini.
- c. Kepala sekolah hendaknya memberikan perhatian yang maksimal dalam mengembangkan yang dimiliki anak.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, M. dan Muslihuiddin. (2009). *Kiat Sukses Melakukan Tindakan Kelas, Panduan Praktis Untuk Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Rizqi Press.
- Baskoro, Nugroho Putro. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Untuk Anak Usia Dini*, Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang, Vol 4 No. 2 Tahun (2016).
- Denok Dwi Anggraini, *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola*, Jurnal Pg- - Paud Trunojoyo, Volume 2, Nomor 1, April 2015.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang system pendidikan nasional*.
- Djamaludin, Ancok . 2002. *Outbound Management Training*, Yogyakarta: UII Perss.
- Faruq, M Muhyi. 2009. *Permainan Pengembangan Kecerdasan Kinestetika Anak Dengan Media Hulahop*. Jakarta : Grasindo.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta : Pilar Media Anita, Yus. *Penilaian Perkembangan Belajar Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: kencana, 2012.
- Martinis, Yamin dan Jamilah Sabri Sanan. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Gaung Persada Press), 2012.

Miles, M. B. & Huberman, M. (2014). Analisis Data Kualitatif. Jakarta: Penerbit Universitas.

Restu Yuningsih, *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Pembelajaran Gerak Dasar Tari Minang* (Penelitian Tindakan Kelompok B1 Di Tk Negeri 01 Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan Tahun 2015), Vol 9, No 2 (2015).

Sukintaka. 1992. Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes. Proyek Pembinaan dan Peningkatan Mutu Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Warsono. 2014. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.