



## MENINGKATKAN KEMAMPUAN KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN LARI KARUNG

Fitriani<sup>1)</sup>, Muhamad Safiuddin Saranani<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung di Kelompok B TK Sangia Jampaka Kabupaten Buton Tengah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tahap-tahap dalam penelitian ini mengikuti prosedur penelitian tindakan kelas. Tahapan dalam penelitian ini yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan evaluasi, dan (4) refleksi. Subjek dalam penelitian adalah guru dan anak di TK Sangia Jampaka Kabupaten Buton Tengah. Berdasarkan analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I diperoleh presentase ketercapaian sebesar 66,67%, sedangkan siklus II presentase ketercapaian aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan menjadi 83,33. Pada aktivitas belajar anak pada siklus I presentase ketercapaian sebesar 83,33%, sedangkan presentase ketercapaian aktivitas belajar anak pada siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 91,67. Berdasarkan analisis data aktivitas hasil belajar pada siklus I diperoleh presentase 73,33%. Pada siklus II diperoleh presentase sebesar 93,33%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kinestetik anak di TK Sangia Jampaka Kabupaten Buton Tengah dapat ditingkatkan melalui permainan lari karung.

**Kata kunci:** Kemampuan Kinestetik, Permainan Lari Karung, Anak.

## IMPROVING THE ABILITY OF CHILDREN KINESTHETICS THROUGH SACK GAMES

### Abstract

*This study aims to improve the kinesthetic ability of children through sacking game in Group B TK Sangia Jampaka in Mawasangka Distrik, central Buton. This type of research is a classroom action research (PTK). This study was conducted in two cycles. The steps in this study follow classroom action research procedures. The Stages in this research are: (1) planning, (2) implementation of action, (3) observation and evaluation, and (4) reflection. The Subjects in the study were teachers and children in kindergarten Sangia Jampaka in central Buton. Based on data analysis found that the teaching activity of teacher in cycle I obtained percentage of achievement equal to 66,67%, while cycle II percentage of inactivity of teacher teaching activity increased to become 83.33%. in the learning activity of children in cycle I percentage of achievement of 83.33%, while the percentage of achievement of learning activities of children in cycle II also improved to 91.67%. Based on the data children's learning activities This can be proved in cycle I obtained by percentage 73,33% In cycle II, the percentage is 93,33%. Thus it can be concluded that the kinesthetic ability of children in kindergarten Sangia Jampaka in central Buton can be improved through the sack run game.*

**Keywords:** Kinesthetic Ability, Sack Run Game, Child.

## PENDAHULUAN

NAEYC (*National Assosiation Education for Young Child*) definisi anak usia dini merupakan kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Begitu pula yang dicanangkan oleh UNESCO, bahwa

pendidikan dilakukan melalui empat pilar pendidikan yaitu *learning to know, learning to do, learning to be* dan *learning to live together* yang dalam implementasinya di lembaga PAUD dilakukan melalui pendekatan *learning by playing*, belajar yang menyenangkan (*joyful*

*learning*) serta menumbuh kembangkan keterampilan hidup (*life skills*) sedini mungkin.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 PAUD di Indonesia adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada prinsipnya setiap anak mengalami perkembangan dan memiliki kecerdasan ganda yang dapat dikembangkan. Salah satunya adalah kecerdasan kinestetik yang merupakan kecerdasan dalam menggerakkan seluruh anggota tubuh, yang meliputi kemampuan untuk berlari, melompat, mengkoordinasikan antara mata, tangan, dan kepala. Kecerdasan kinestetik berhubungan erat dengan motorik kasar dan halus. Karena motorik halus dan motorik kasar merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kecerdasan kinestetik.

Kemampuan kinestetik adalah keahlian menggunakan seluruh anggota tubuh untuk mengekspresikan ide, perasaan dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kemampuan ini juga meliputi koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, serta ketepatan, taktik dan *haptic*.

Fahmilia (2013: 28) mengungkapkan kinestetik adalah kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan motorik kasar, misalnya gerakan yang bekerja menggerakkan anggota tubuh seperti kaki, tangan, dan gerakan badan yang sering membutuhkan konsentrasi yang berhubungan dengan penginderaan.

Asmani (2015 : 164) menjelaskan kecerdasan kinestetik merupakan kecakapan untuk melakukan gerakan, keterampilan, dan kecakapan fisik seperti olahraga. Contohnya penari, olahragawan, pengrajin profesional, dan sebagainya. Sefrina (2013 : 101) mengungkapkan seseorang yang memiliki kecerdasan gerak tubuh-kinestetik yang baik dapat mengontrol dan mengkoordinasikan seluruh anggota tubuhnya untuk menghasilkan suatu gerakan yang diinginkan, baik itu gerakan yang halus seperti gerak jari-jari maupun gerak kasar seperti berlari.

Asmni (2015 : 164) menjelaskan kecerdasan kinestetik merupakan kecakapan untuk melakukan gerakan, keterampilan, dan kecakapan fisik seperti olahraga. Contohnya

penari, olahragawan, pengrajin profesional, dan sebagainya.

Jadi, dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan keahlian menggunakan seluruh tubuh (motorik kasar dan motorik halus) untuk menyampaikan ide dan perasaan, dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah suatu bentuk. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang khusus, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsangan panca indera.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan penulis di TK Sangia Jampaka Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton Tengah, Kemampuan kinestetik anak masih belum optimal dan tergolong rendah. Guru belum kreatif menggunakan berbagai model pembelajaran dan peralatan yang sangat sederhana sehingga pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kurang efektif. Hal ini, ditandai dengan kondisi pada saat melakukan observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Sangia Jampaka Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton Tengah, menunjukkan bahwa dari 15 orang anak terdapat 2 anak atau 13% yang menunjukkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung, dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dimana anak menunjukkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung tanpa bantuan dari guru tetapi masih ragu sebanyak 3 anak atau 20%, selanjutnya sekitar 4 orang anak atau sekitar 27% yang, Mulai Berkembang (MB) dimana anak telah menunjukkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung tetapi dengan bantuan dari guru, dan sekitar 6 orang anak atau sekitar 40% yang belum mampu berkembang Berkembang (BB) atau masih kurang menunjukkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung. Alasan anak masih kurang aktif menunjukkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak perlu adanya alat belajar dan bermain yang tepat.

Oleh karena itu, permainan lari karung merupakan salah satu alat belajar dan bermain yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kinestetik anak (Sujiono, 2009: 7). Menurut Montolalu (2010: 2.6) bermain dan permainan merupakan, satu bagian yang tidak dapat

dipisahkan dari proses pembelajaran yang sangat diperlukan untuk menumbuhkembangkan keterampilan anak seoptimal mungkin, maupun kesiapan anak untuk mengikuti pendidikan dasar.

Ariestoteles yang diungkapkan oleh Soetjningsih (2012: 222) bahwa anak perlu didorong untuk bermain dengan apa yang akan mereka tekuni di masa dewasa nanti. Frobel juga menekankan pentingnya bermain dalam belajar karena berdasarkan pengalamannya sebagai guru, dia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun mainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka.

Permainan merupakan kepentingan dan kebutuhan anak dalam lingkup hidupnya, lewat permainan anak belajar keahlian untuk bertahan dan menemukan pola dalam kehidupannya, permainan merupakan tujuan dasar dari belajar pada masa kanak-kanak, secara bertahap mengembangkan konsep dari hubungan yang wajar, kemampuan untuk membedakan, untuk menilai, untuk menganalisis dan mengambil intisari, untuk membayangkan.

Ismail dalam Susanto (2011: 129), mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan berhitung.

Amstrong (2009: 26) mengatakan bahwa pengertian permainan ada dua. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah. Kegiatan bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra-sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya. Bermain bagi anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain pada anak-anak pra sekolah mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya.

Askalin (2013: 51) lari karung adalah modifikasi dari lomba lari. karung adalah lomba lari yang pesertanya harus menggunakan karung, permainan lari karung dilakukan secara perorangan.

Permainan lari karung adalah salah satu lomba tradisional yang populer pada hari kemerdekaan Indonesia. Sejumlah peserta diwajibkan memasukkan bagian bawah badannya ke dalam karung kemudian berlomba sampai ke garis akhir.

Kegiatan permainan lari karung biasanya menggunakan karung beras atau karung terigu ukuran lima puluh kilogram yang akan dikenakan oleh para pemain ketika berlomba lari karung. Namun dalam penelitian ini, permainan lari karung yang akan dilakukan pada anak usia dini usia antara 5-6 tahun sehingga desain atau pembuatan karung yang digunakan dalam bermain lari karung benar-benar diupayakan aman bagi anak didik. Pembuatan desain karung atau membuat media karung dengan menjahit kain yang testurnya kuat sesuai dengan ukuran anak di taman kanak-kanak, yaitu ukuran panjang 75 cm dan lebar 60 cm dan agar mudah digunakan oleh anak ketika melakukan permainan lari karung. Pembuatan karung yang akan digunakan oleh anak dalam lari karung disesuaikan kondisi anak TK.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan balap karung merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan yang menggunakan karung sebagai alat permainannya.

## **METODE**

Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research yang dilaksanakan oleh guru didalam kelas. Action Research pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-riset tindakan”, yang dilakukan secara siklus, dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan. Iskandar (2009: 21) mengatakan bahwa Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah kegiatan didalam kelas dalam situasi yang bersifat spesifik dengan tujuan untuk mendiagnosis problem yang juga spesifik, disertai upaya konkret untuk memecahkannya.

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B TK Sangia Jampaka Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2016/2017. Tepatnya pada tanggal 8 Mei sampai 20 Mei 2017.

Adapun faktor-faktor yang diteliti dan diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Faktor guru, aktivitas mengajar guru. Faktor anak, aktivitas belajar dan hasil belajar

anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, dan hasil belajar anak.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dihimpun melalui hasil observasi, dokumentasi dan wawancara. Observasi adalah suatu teknik yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan berbagai informasi atau data tentang peremabangan dan permasalahan anak. Observasi dilakukan oleh guru Kelompok B sebagai observer dengan menggunakan lembar observasi. Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Dokumentasi ini berupa foto guru/peneliti pada saat proses meneliti sebagai bukti dalam melakukan kegiatan penelitian di lapangan. Wawancara adalah suatu tehnik pengumpulan data yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan dan permasalahan anak dengan cara melakukan percakapan langsung, baik dengan anak maupun orang tua.

Analisis data merupakan cara yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran (Aqib, 2009:203). Pengelolaan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik penilaian di TK yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut: Belum Berkembang (BB)= \*, Mulai Berkembang (MB)=\*\*, Berkembang Sesuai Harapan=\*\*\*, Berkembang Sangat Baik=\*\*\*\* (Depdiknas, 2004: 26).

Tabel 1. Kategori Keberhasilan Klasikal

Persentase	Kategori	Simbol
95% - 100%	(BSB)	****
85% - 94%	(BSH)	***
75% - 84%	(MB)	**
< 75%	(BB)	*

Dari segi indikator hasil, tindakan dikatakan berhasil apabila anak didik telah mencapai nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) minimal 85% baik secara individual maupun klasikal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan penelitian ini dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan pertemuan awal dengan kepala Taman Kanak-Kanak Sangia Jampaka Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton Tengah yaitu, pada tanggal 6 Februari 2017,

pertemuan ini bermaksud untuk menyampaikan tujuan dari peneliti yaitu mengadakan penelitian di Taman Kanak-kanak Sangia Jampaka Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton Tengah. Selanjutnya, kepala taman kanak-kanak mengarahkan peneliti untuk berdiskusi dengan guru Kelompok B. Setelah itu, peneliti melakukan observasi awal di Taman Kanak-kanak Sangia Jampaka Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton Tengah khususnya Kelompok B pada tanggal 9 Februari 2017. Berdasarkan hasil observasi dan dilanjutkan dengan wawancara singkat dengan guru kelompok B di Taman Kanak-kanak tersebut, bahwa dalam kegiatan pembelajaran berbagai pendekatan, metode dan media digunakan dan diterapkan pada proses pembelajaran anak usia dini namun kenyataannya di lapangan masih ditemukan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung belum dilakukan dengan optimal. Tetapi untuk melakukan kegiatan yang bervariasi bagi anak belum sepenuhnya dilaksanakan, sehingga pada saat observasi awal mengenai meningkatkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung di Kelompok B TK Sangia Jampaka Kecamatan Mawasangka Kabupaten Buton Tengah masih berada pada taraf Berkembang Sesuai Harapan (BSH) atau dengan simbol/nilai (\*\*\*)).

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi tersebut, maka peneliti berusaha merancang suatu kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak mengenai meningkatkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung. Penelitian ini sesuai dengan jadwal yang telah disusun sebelumnya, yaitu dilaksanakan sebanyak dua siklus kegiatan pembelajaran yang masing-masing siklus terdiri dari empat kali pertemuan dengan indikator meningkatkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung. Peneliti bersama dengan guru Kelompok B melakukan pencatatan nilai pada instrumen penelitian yang sesuai dengan standar penilaian yang diberikan yaitu simbol/nilai bintang yaitu (\*) untuk nilai Belum Berkembang (BB), (\*\*) untuk nilai Mulai Berkembang (MB), (\*\*\*) untuk nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan (\*\*\*\*) untuk nilai Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penelitian pelaksanaan ini terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas empat kali pertemuan sesuai prosedur penelitian yang sudah dirancang sebelumnya. Setiap pertemuan

terdiri atas tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal, yaitu kegiatan pendahuluan yang dilakukan guru sebelum masuk pada tema pembelajaran yang diawali dengan salam dan membaca doa, memotivasi anak serta memberikan apersepsi yang berhubungan dengan tema pembelajaran.

Kegiatan inti, yaitu guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan kemampuan kinestetik anak, guru meminta anak melakukan kegiatan permainan lari karung, menjaga keseimbangan saat melakukan lari karung, mengkoordinasikan tubuh secara baik saat berlari dan melompat pada saat lari karung, mengatur posisi tubuh pada saat melakukan kegiatan lari karung, menjaga keseimbangan saat berlari dalam karung, berlari dalam karung mengkoordinasi antara kaki dan tangan dengan seimbang tanpa jatuh, terampil melakukan permainan lari karung dengan tehnik yang bervariasi, berlari dalam karung dengan gaya yang tepat dan seimbang tanpa jatuh, melakukan star yang tepat dan seimbang tanpa jatuh. Pada kegiatan akhir, guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Guru bertanya kepada anak tentang kegiatan lari karung yang telah dilaksanakan, setelah itu menyanyikan lagu satu jari dan mengucapkan doa pulang.

Hasil yang diperoleh terhadap kemampuan kinestetik anak melalui kegiatan lari karung pada observasi awal jika dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I terlihat adanya peningkatan, namun belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga perlu dilaksanakan siklus II. Hal ini disebabkan pada pelaksanaan siklus I terhadap beberapa kelemahan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan kegiatan permainan lari karung, sehingga perlu dilakukan suatu perbaikan pada siklus II agar indikator kinerja yang diharapkan dapat tercapai. Kelemahan yang terdapat pada siklus I antara lain:

1. Guru masih kurang dalam menyampaikan tujuan pembelajaran yang dilakukan
2. Guru tidak mengorganisir waktu belajar sesuai apa yang telah direncanakan pada skenario pembelajaran
3. Guru masih canggung dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran

Berdasarkan hasil refleksi tersebut kemudian dilakukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II sebagai berikut: 1). Guru sudah

menyampaikan tujuan pembelajaran yang dilakukan, 2) Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru sudah dapat mengorganisir waktu belajar sesuai dengan apa yang telah direncanakan pada scenario pembelajaran, 3) Guru sudah tidak canggung lagi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.

Setelah dilakukan perbaikan-perbaikan dalam siklus II, ternyata hasil yang diperoleh yang mengalami peningkatan yang cukup signifikan terhadap kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II, dapat diketahui perbandingan jumlah anak yang telah mengetahui dan menguasai kegiatan permainan lari karung dengan baik dengan kriteri Berkembang Sangat Baik (BSB), dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), sebelum tindakan atau observasi awal sebanyak 8 anak yang mendapat nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik), setelah pelaksanaan siklus I mengalami peningkatan menjadi 11 anak yang mendapat nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) dan siklus II meningkat lagi menjadi 14 anak yang mendapat nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik).

Selama kegiatan penelitian berlangsung, data hasil temuan yang diperoleh sebagaimana dideskripsikan pada halaman sebelumnya, dapat diasumsikan bahwa kegiatan pembelajaran dalam kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung yang dirancang, disusun dan dilaksanakan secara baik dan optimal oleh peneliti yang bekerjasama dengan guru kelompok B pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II sangat memberikan manfaat pada anak dengan pengalaman langsung, serta kemampuan kinestetik anak menunjukkan peningkatan. Jika dilihat dari pemahaman anak mulai dari pelaksanaan siklus I sebesar 73,33% jika dibandingkan pada tahapan observasi awal penelitian yang hanya mencapai 53,33% dan pada tindakan siklus II mencapai presentase sebesar 93,33% menunjukkan hasil yang lebih baik dari sebelumnya, karena indikator kinerja yang ditetapkan telah tercapai yaitu minimal  $\geq 75\%$  maka penelitian ini dapat dihentikan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan lari karung dapat meningkatkan kemampuan kinestetik anak di Kelompok B TK Sangia Jampaka dengan jumlah anak didik 15 orang yang terdiri dari 5 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Hal ini menunjukkan dari adanya peningkatan pada kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung dari perolehan presentase aktivitas belajar anak didik meningkat, dimana siklus I diperoleh presentase sebesar 83,33% atau 10 aspek yang dicapai dan siklus II meningkat menjadi 91,67% atau 11 aspek yang dicapai dari 12 aspek yang diamati. Perolehan presentase aktifitas mengajar guru juga meningkat dari siklus I yaitu 75% atau 9 aspek yang dicapai dan aktivitas mengajar guru siklus II meningkat menjadi 83,33% atau 10 aspek yang dicapai dari 12 aspek yang diamati. Hasil belajar anak siklus I diperoleh presentase 73,33% atau 11 orang anak dari 15 anak, dimana ada 4 anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 7 anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan hasil belajar anak pada siklus II diperoleh presentase 93,33% atau 14 orang dari 15 anak, dimana ada 8 orang anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*\*) atau Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 6 orang anak yang mendapat nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, peneliti member saran sebagai berikut:

1. Bagi guru sebaiknya menggunakan kegiatan permainan lari karung sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak. Guru menjelaskan materi yang berkaitan dengan lari karung yang akan dilakukan dengan cara latihan berulang-ulang, setelah itu anak mempraktekan gerakan lari karung yang diperintahkan oleh guru secara bersama-sama sebagai wujud mengaplikasikan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru melalui kegiatan permainan lari karung.
2. Bagi sekolah memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran menggunakan permainan lari karung sesuai dengan tema. Mendukung

upaya guru dalam menggunakan kegiatan permainan lari karung untuk meningkatkan kemampuan kinestetik anak.

3. Bagi peneliti selanjutnya mengenai kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melaksanakan penelitian. selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini, yaitu dengan variasi yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kinestetik anak melalui permainan lari karung.

### DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. 2009. *Education Games Penduan Praktis yang Menjadi Anak Anda Cerdas, kreatif, dan soleh*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2015. *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD*. Yogyakarta: Diva Press.
- Aqib, Zaenal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Askalin. 2013. *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta : Nyo-nyo.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Fahmilia, Rumita. 2013. *Penerapan permainan Lompat tali dalam upaya meningkatkan kecerdasan Kinestetik Anak*. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Iskandar. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Montolalu, B.E.F. dkk. 2010. *Bermian dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sefrina, Andin. 2013. *Deteksi Minat Bakat Anak*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Soetjningsih. 2012. *Perkembangan Anak: Sejak Pembuahan Sampai dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta: Prenada.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Umbara.