



MODEL AKTIVITAS JASMANI
BERBASIS
PERSEPTUAL MOTORIK
(Stimulasi *Multiple Intelligences* Anak Taman Kanak-Kanak)

Dr. Yudanto, M.Pd.



PENERBIT CV. SARNU UNTUNG

MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK
(Stimulasi *Multiple Intelligences* Anak Taman Kanak-Kanak)

Oleh:
Dr. Yudanto, M.Pd.



Penerbit CV. SARNU UNTUNG

**MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK
(Stimulasi *Multiple Intelligences* Anak Taman Kanak-Kanak)**

Penulis:

Dr. Yudanto, M.Pd.

ISBN : 978-602-5650-12-3

Editor:

Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd.

Desain cover dan tata letak:

Yahya Abdullah

Ukuran Buku 15,5 x 23 cm

Penerbit:

CV. Sarnu Untung

Redaksi:

Jalan R.Suprpto, Gg.Pringgondani, RT 07, RW 21,

Purwodadi-Grobogan, Jawa Tengah,58111

No. HP 085726280111

Email: ntoeng87@yahoo.co.id

(Anggota IKAPI) (No. 146/JTE/2015)

Cetakan pertama, Desember 2018

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara

Apapun tanpa izin tertulis dari penerbit

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga buku Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik: Stimulasi *Multiple Intelligences* Anak Taman Kanak-Kanak, dapat diselesaikan. Buku ini merupakan hasil penelitian, yang diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif referensi, dalam menstimulasi kecerdasan pada Anak Taman Kanak-Kanak melalui aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik.

Buku ini berisi tentang: 1) Bab I Dasar Pengembangan *Multiple Intelligences* di Taman Kanak-Kanak, 2) Bab II *Multiple Intelligences* pada Anak Taman Kanak-Kanak, 3) Bab III Aktivitas Perseptual Motorik, 4) Bab IV Pengembangan Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik, 5) Bab V Keefektifan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik, 6) Bab VI Keunggulan dan Kebaruan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik, 7) Daftar Pustaka, dan 8) Lampiran-lampiran.

Buku Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik: Stimulasi *Multiple Intelligences* Anak Taman Kanak-Kanak, ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis menghaturkan terima kasih kepada: Prof. Dr. Margana, M.Hum. Wakil Rektor I Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memfasilitasi penulisan buku, Prof. Dr. Sugiharto, M.S., Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd., dan Dr. Setya Rahayu, M.S., yang telah memberikan sumbangan pemikiran sehingga buku ini terselesaikan. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Nelva Rolina,

M.Si., atas kesediaannya untuk memvalidasi draf model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik. Terima kasih juga disampaikan kepada Sumarni, S.Psi., Sri Suharti, S.Psi., dan Hartini Rahayu, A.Md. atas bantuan dalam pelaksanaan penerapan model di lapangan dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu penelitian dan penulisan buku ini.

Penulis berharap semoga buku ini dapat memberikan manfaat dan motivasi sekaligus menambah wawasan saya pribadi khususnya dan untuk para pembaca. Oleh karena itu, kritik, saran, dan masukan diperlukan demi kesempurnaan buku ini.

Yogyakarta, September 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
BAB I DASAR PENGEMBANGAN <i>MULTIPLE INTELLIGENCES</i> ANAK TAMAN	
KANAK-KANAK	1
A. Dasar Pengembangan MI melalui Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik	1
B. Tujuan dan Manfaat Penulisan Buku.....	10
BAB II <i>MULTIPLE INTELLIGENCES</i> PADA ANAK TAMAN KANAK-KANAK	11
A. Apa itu Multiple Intelligences	11
B. Peran Multiple Intelligences.....	15
C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi <i>Multiple Intelligences</i>	18
D. Kecerdasan dalam <i>Multiple Intelligences</i> pada Anak TK.....	21
BAB III AKTIVITAS PERSEPTUAL MOTORIK	42
A. Hakikat Aktivitas Jasmani	42
B. Bermain sebagai Aktivitas Jasmani	45
C. Hakikat Perseptual Motorik	48
D. Pentingnya Aktivitas Perseptual Motorik pada Anak	56
BAB IV PENGEMBANGAN AKTIVITAS JASMANI BERBASIS	
PERSEPTUAL MOTORIK	62
A. Rancangan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik	62
B. Penerapan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik di TK	64
C. Evaluasi Pelaksanaan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik	65

BAB V KEEFEKTIFAN MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK	68
A. Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik	68
B. Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik	74
BAB VI KEUNGGULAN DAN KEBARUAN MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK.....	141
A. Keunggulan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik	141
B. Implikasi.....	156
C. Saran	158
DAFTAR PUSTAKA	160
LAMPIRAN.....	172

BAB I

DASAR PENGEMBANGAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* ANAK TAMAN KANAK-KANAK

A. Dasar Pengembangan *Multiple Intelligences* melalui Aktivitas Berbasis Perseptual Motorik

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia dini. Sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 nomor 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. PAUD ditujukan pada anak-anak di Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (KB) atau *Play Group*, dan Taman Kanak-Kanak (TK).

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Sesuai dengan kurikulum Taman Kanak-Kanak (TK), disebutkan bahwa tujuan yang ingin dicapai antara lain: 1) membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab, 2) mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan sosial peserta didik pada masa usia emas pertumbuhan dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan, dan 3) membantu

peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosio emosional, kemandirian, kognitif dan bahasa, dan fisik/motorik, untuk siap memasuki pendidikan dasar, (Kemdiknas, 2010: 4).

Tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan yang ingin dicapai adalah mengembangkan seluruh potensi sejak dini, sehingga anak berkembang dengan wajar. Pengembangan seluruh potensi yang ada pada peserta didik diarahkan untuk pengembangan kecerdasan secara majemuk atau *multiple intelligences*. Kecerdasan menurut paradigma *multiple intelligences* merupakan kemampuan yang mempunyai tiga komponen utama, yaitu: 1) kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari, 2) kemampuan untuk menghasilkan persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan, dan 3) kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang, (Gardner, 2011:64). Menurut Gardner dalam Musfiroh (2008:1.12) *multiple intelligence* meliputi kecerdasan verbal linguistik (cerdas kata), kecerdasan logis matematis (cerdas angka), kecerdasan visual spasial (cerdas gambar warna), kecerdasan musikal (cerdas musik lagu), kecerdasan kinestetik (cerdas gerak), kecerdasan interpersonal (cerdas sosial), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (cerdas alam), dan kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat).

Merangsang kemampuan peserta didik adalah hal penting yang dilakukan guru. Hal ini dapat dilakukan melalui aktivitas yang mencakup semua jenis kecerdasan. Penerapan teori *multiple intelligences* memberikan keuntungan untuk merencanakan program pendidikan sebagai upaya

mewujudkan potensi yang ada pada peserta didik sesuai dengan kemampuannya dan membuat proses pembelajaran lebih aktif. Hal ini dapat terjadi apabila guru merencanakan pembelajaran dengan mencakup berbagai macam aktivitas yang berhubungan dengan berbagai macam kecerdasan, (Dolati & Tahriri, 2017:1-2). Teori *multiple intelligences*, tersebut membuat pendidik dapat menumbuhkembangkan prestasi siswa secara menyeluruh. Hal ini berarti bukan hanya beberapa kecerdasan saja melainkan seluruh potensi kecerdasan dari masing-masing siswa. Konsep *multiple intelligences* yang menitikberatkan pada ranah keunikan selalu menemukan kelebihan setiap anak, lebih jauh lagi konsep ini percaya bahwa tidak ada yang bodoh sebab setiap anak pasti memiliki minimal satu kelebihan. Apabila kelebihan tersebut dapat terdeteksi sejak awal, otomatis kelebihan itu adalah potensi kepandaian sang anak yang dapat dijadikan dasar untuk melejitkan kecerdasan anak tersebut. Pengembangan *multiple intelligences* sejak TK hendaknya dilakukan, karena anak TK merupakan masa yang paling penting dan merupakan pijakan bagi anak untuk perkembangan selanjutnya.

Pendidikan pada anak usia dini hendaknya mengembangkan keseluruhan kecerdasan yang termasuk dalam *multiple intelligences*, bukan hanya pada salah satu kecerdasan saja. Musfiroh (2008:1.29) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini di Indonesia mengalami masa-masa penuh dilema. Pendidik hingga saat ini masih menerapkan pendekatan akademik penuh hafalan. Praktik yang sesuai dengan kebutuhan/perkembangan anak (*developmentaly appropriate practice*) belum seluruhnya diterapkan. Keberhasilan belajar anak diukur dari kepatuhan, kemampuan kognitif dan sosial anak. Anak-anak dengan kecerdasan kinestetik, intrapersonal, dan

naturalis dianggap sebagai anak-anak yang bermasalah atau kecerdasan yang dianggap tidak penting.

Agung Triharso (2013) yang dikutip oleh Pertiwi (2014:2) menyatakan bahwa pendidikan yang ada sekarang ini banyak yang tidak berorientasi pada kebutuhan anak sehingga tidak dapat mengembangkan segala potensi yang dimiliki anak. Ataupun jika ada, yang terjadi adalah ketidakseimbangan yang cenderung mengembangkan aspek kognitif saja dan mengabaikan faktor emosi. Pendapat lain Yaumi dan Ibrahim (2013:6), menjelaskan bahwa konsep kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) belum terintegrasi secara optimal dalam setiap penyelenggaraan pendidikan di sekolah, padahal hal tersebut merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pengelolaan pendidikan di negara maju. Implementasi kecerdasan jamak baru dapat dilakukan secara parsial dalam lingkungan pendidikan usia dini dan belum ditangani secara profesional sehingga cenderung mengabaikan aspek-aspek fundamental dari kecerdasan jamak itu sendiri. Gardner (2013) menyatakan bahwa sejatinya, setiap individu bila dibiarkan berkembang dengan benar dan tepat, punya potensi untuk mencapai beragam kesuksesan dalam hidup. Namun, kebanyakan pola pendidikan yang ada sekarang tidak mampu mengakomodasi kebutuhan tiap individu untuk bertumbuh secara optimal. Kebanyakan pola pendidikan yang ada sekarang tidak cukup memberikan ruang bagi keunikan individu. Susanti (2014:12) menyatakan bahwa disadari atau tidak, banyak orang tua masa kini menekankan anak agar berprestasi secara akademik di sekolah dan menganggap bahwa sukses di sekolah adalah kunci kesuksesan di masa depan. Lebih lanjut, dijelaskan bahwa prestasi akademik dan nilai IQ anak tidak dapat dijadikan patokan kesuksesan anak di masa depan, melainkan kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) merupakan kunci kesuksesan di

masa depan. Senada dengan pendapat tersebut di atas, Suyadi & Ulfah (2013:9) menyatakan bahwa lembaga PAUD masih berpegang pada konsep kecerdasan lama, yaitu lebih mengutamakan cerdas secara intelektual (IQ).

Pengembangan *multiple intelligences* pada peserta didik di TK harus mendapatkan perhatian yang serius oleh pendidik. Pendidik dituntut mampu dan mau memberikan berbagai rangsang atau stimulus untuk mengembangkan *multiple intelligences* pada peserta didik TK. Pemberian rangsang atau stimulus ini harus didasarkan keyakinan bahwa setiap peserta didik memiliki berbagai kecerdasan yang perkembangannya mensyaratkan rangsang atau stimulasi yang sesuai. Salah satu bentuk rangsangan atau stimulus yang dapat mengembangkan *multiple intelligences* pada peserta didik di TK dapat dilakukan melalui suatu aktivitas fisik atau jasmani dalam bentuk bermain. Eberle (2011:19) mengemukakan bahwa bermain memberikan manfaat dalam mengembangkan mental, fisik, dan keterampilan sosial, serta bermain dapat digunakan sebagai media dalam mengembangkan kecerdasan pada anak. Musfiroh (2008:42-43) menjelaskan bahwa melalui bermain dapat mengembangkan semua bagian otak pada anak, yang meliputi: otak reptil (batang otak), sistem limbik, dan neokorteks (otak mamalia). Pada anak usia TK (4-6 tahun), otak reptil dan otak mamalia berkembang sekitar 80 %, yang menunjukkan bahwa pada saat itulah berbagai kecerdasan anak terbuka. Disamping itu, dijelaskan bahwa melalui aktivitas bermain mampu menggerakkan gagasan, memecahkan masalah, dan mendatangkan kebahagiaan.

Usia dini adalah masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Penelitian

menunjukkan bahwa masa peka belajar anak dimulai dari anak dalam kandungan sampai 1000 hari pertama kehidupannya. Menurut ahli neurologi, pada saat lahir otak bayi mengandung 100 sampai 200 milyar neuron atau sel syaraf yang siap melakukan sambungan antar sel. Sekitar 50 % kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika usia 4 tahun, 80 % telah terjadi ketika berusia 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi 100 % ketika berusia 8 sampai 18 tahun. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa stimulasi pada usia lahir - 3 tahun ini jika didasari pada kasih sayang bahkan bisa merangsang 10 trilyun sel otak, (Permendikbud RI No 146 tahun 2014). Lebih lanjut Rettig (2005:255-256) mengemukakan bahwa *multiple intelligences* juga berkaitan dengan kerja dan fungsi otak. Oleh karena itu pendidikan usia dini diharapkan fokus pada mengembangkan keseluruhan otak, baik itu otak kanan maupun kiri.

Kurikulum TK, menyatakan bahwa aktivitas fisik atau jasmani merupakan cakupan program pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan. Pada peserta didik di TK, bentuk aktivitas jasmani yang mengandung unsur perseptual motorik dan dikemas dalam bentuk bermain sangat penting. Hal ini didasarkan pada temuan beberapa hasil penelitian, antara lain: 1) kemampuan perseptual motorik memiliki hubungan dengan kemampuan akademik anak, (Nourbakhsh, 2006:40), 2) Gonzales, Coretes, dan Dobbins (2003) dalam Nourbakhsh, (2006:41) menyatakan bahwa dalam program pendidikan jasmani yang mengandung unsur perseptual motorik dapat meningkatkan prestasi akademik dalam ujian matematika, membaca, dan menulis, 3) penelitian yang dilakukan oleh Dhingra, et.al (2010:143) menunjukkan bahwa kemampuan perseptual dalam hal visual, auditori dan kinestetik pada anak usia 4-6 tahun memiliki hubungan dengan prestasi akademik dalam hal membaca, mengeja, dan matematika, 4) Hosseini, et. al (2011:764) melalui sebuah penelitiannya

menyatakan bahwa aktivitas fisik yang terprogram dalam periode tertentu pada masa prasekolah memiliki dampak dalam keterampilan kognitif anak, 5) hasil penelitian Morales, et.al (2011:410) menyatakan bahwa penampilan dalam perseptual motorik berhubungan dengan prestasi akademik, anak yang memiliki perseptual motorik yang baik juga memiliki kognitif yang baik, 6) hasil penelitian Cobb, Chissom, & Davis (1975:545) kemampuan perseptual motorik memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan akademik pada semua tiga tingkatan anak TK, 7) Thomas & Chissom (1974:152) menyatakan bahwa beberapa penelitian menunjukkan hubungan antara perseptual motorik dengan intelektual pada berbagai tingkatan usia mulai anak-anak sampai dewasa, dimana hubungan yang paling baik ditunjukkan pada anak-anak, 8) hasil penelitian Lipton (1970) menyatakan program pendidikan jasmani yang menekankan tentang kesadaran arah (*directionality of movement*) memiliki pengaruh terhadap pengembangan perseptual motorik, persepsi visual, dan kesiapan membaca, 9) hasil penelitian yang dilakukan oleh Belka & Williams (1980:463), pada 63 anak TK menunjukkan bahwa ada hubungan perseptual motorik dengan perilaku kognitif, 10) hasil penelitian McCormick, et.al (1968:632-633) terhadap anak yang diberikan program perseptual motorik 1,5 jam/minggu selama tujuh minggu menunjukkan bahwa program perseptual motorik bisa menjadi tambahan yang berguna pada pendidikan jasmani, karena memiliki kontribusi terhadap peningkatan kapasitas anak untuk meraih prestasi akademik, 11) hasil penelitian Smith (1970:44) tentang perseptual motorik dan kemampuan membaca pada anak TK, menunjukkan bahwa perseptual motorik memiliki hubungan langsung dengan pembelajaran dan meningkatkan kesiapan membaca anak. Program perseptual motorik yang diberikan, berupa: melompat ke lingkaran, berjalan seperti binatang,

menyentuh dan mengidentifikasi bagian tubuh, meniti balok keseimbangan, dan memanipulasi bola, 12) hasil penelitian Barnett, et.al, (2008:10) menyatakan bahwa dalam pembelajaran yang berupa aktivitas berpindah ruang dan kemampuan merubah arah yang merupakan unsur dalam perseptual motorik, serta kemampuan dalam memberikan reaksi terhadap sinyal audio dan video merupakan keterampilan motorik yang dibutuhkan dalam interaksi sosial dan juga untuk berpartisipasi dalam olahraga, 13) Vannier dan Gallahue dalam Rachman (2011:14), menyatakan bahwa perseptual motorik dapat dikembangkan secara optimal pada saat anak berusia 2-6 tahun dan pada masa ini merupakan usia emas meletakkan dasar-dasar keterampilan, 14) Johnstone & Ramon (2011:V), menyatakan bahwa usia 3-6 tahun adalah usia yang optimal untuk mengembangkan perseptual motorik, 15) Muslimah & Sukoco (2017:173) keterlibatan unsur-unsur perseptual motorik dalam tugas gerak, melalui sebuah bentuk permainan sangat perlu dilakukan oleh guru, agar menarik dan membuat siswa senang, dan 16) Ward & Lerch, (1975:67) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini harus memuat program perseptual motorik.

Aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik memungkinkan informasi sensorik yang berhasil diperoleh dan dipahami dengan reaksi yang tepat. Perseptual motorik menuntut siswa untuk melibatkan otak dan tubuh mereka dalam melakukan gerak. Lebih lanjut Johnstone dan Ramon (2011:V) menyatakan bahwa dalam perseptual motorik yang dilakukan anak, akan melibatkan otak dan tubuh untuk menyelesaikan tugas gerak secara bersama-sama. Rosalie & Müller (2012:413) menyatakan bahwa kemampuan untuk berhasil menerapkan dan belajar beradaptasi dalam menghadapi variasi lingkungan yang berubah-ubah adalah dasar hampir semua aktivitas manusia,

hal ini sangat penting dalam kaitannya dengan keterampilan perseptual motorik, karena perseptual motorik dilakukan berdasarkan kebutuhan untuk mencapai tujuan. Misalnya, tugas sehari-hari, seperti mengemudi, membutuhkan poros penggerak atau penunjuk untuk menggambarkan pengalaman belajar sebelumnya seperti permukaan jalan, kondisi lalu lintas, penumpang, perilaku pejalan kaki untuk berhasil dan kendaraan aman bergerak dalam berbagai situasi. Demikian pula, dalam olahraga, individu berlatih perseptual motorik mempersiapkan pencapaian tujuan yang lebih efisien dan sukses selama kompetisi, seperti memblok pukulan lawan/tendangan, menyerang, melempar, menendang bola, mengatasi/mencegat lawan dalam berbagai situasi, tergantung pada kebutuhan dan kendala dari konteks.

Perseptual motorik berbeda dengan aktivitas gerak biasa, karena perseptual motorik mengandung komponen-komponen perseptual. Menurut Gallahue dan Ozmun, (2002:263) komponen perseptual motorik terdiri atas: kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah, dan kesadaran waktu. Pada dasarnya perseptual motorik merupakan kemampuan individu untuk menerima, menginterpretasikan dan memberikan reaksi dengan tepat kepada sejumlah rangsangan yang datang kepadanya, tidak hanya dari luar dirinya tetapi juga dari dalam. Menurut Saputra (2001:22) perseptual motorik sering juga dijelaskan sebagai hubungan antara gerak dan persepsi. Persepsi adalah proses penerimaan, pemilihan dan pemahaman informasi atau rangsang dari luar. Persepsi menghasilkan kesadaran tentang yang sedang terjadi di luar tubuh kita dan merupakan kemampuan kita untuk menerima informasi melalui penginderaan. Perseptual motorik pada dasarnya merujuk pada aktivitas yang dilakukan dengan maksud meningkatkan kognitif dan kemampuan akademik.

Gallahue dan Ozmun (2002:266), menyatakan bahwa meningkatnya kemampuan perseptual motorik berperan penting dalam pengembangan dan perbaikan kemampuan gerak anak. Oleh karena itu, untuk mencapai keberhasilan penampilan keterampilan gerak yang baik, maka penting untuk meningkatkan kemampuan perseptual motorik anak sejak dini. Sesuai dengan kurikulum TK, menunjukkan bahwa perseptual motorik belum tertuang spesifik dalam kurikulum, baik tertuang secara mandiri maupun terintegrasi dalam bidang pengembangan fisik/motorik.

B. Tujuan dan Manfaat Penulisan Buku

Penulisan buku tentang model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik untuk mengembangkan *multiple intelligences* bagi peserta didik TK diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan referensi bagi para pembaca, khususnya guru TK untuk dapat lebih kreatif dalam mengembangkan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik dalam mengembangkan *multiple intelligences* bagi peserta didik TK dan menambah pengalaman dan kreativitas guru TK dalam mengembangkan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik untuk mengembangkan *multiple intelligences* bagi peserta didik TK.

BAB II
MULTIPLE INTELLIGENCES PADA ANAK TAMAN
KANAK-KANAK

A. Apa itu *Multiple Intelligences* ?

Intelligence (kecerdasan) adalah istilah yang sulit untuk didefinisikan dan menimbulkan pemahaman yang berbeda-beda diantara para ilmuwan. Bainbridge (2010) dalam Yaumi (2012:9) menjelaskan pengertian kecerdasan sering didefinisikan sebagai kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan dalam berpikir abstrak. Fritz (2010) dalam Yaumi dan Ibrahim (2013:9) menjelaskan tentang definisi lain kecerdasan mencakup kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan saat ini, kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai, kemampuan untuk memahami ide-ide yang kompleks, kemampuan untuk berpikir produktif, kemampuan untuk belajar dari pengalaman dan bahkan kemampuan untuk memahami hubungan. Kecerdasan juga dipahami sebagai tingkat kinerja suatu sistem untuk mencapai tujuan. Suatu sistem dengan kecerdasan lebih besar, dalam situasi yang sama, lebih sering mencapai tujuannya. Cara lain untuk mendefinisikan dan mengukur kecerdasan bisa dengan perbandingan kecepatan relatif untuk mencapai tujuan.

Gardner (2011:64) mengatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan yang mempunyai tiga komponen utama, yaitu: 1) kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari,

2) kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan, dan 3) kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang. Kecerdasan seseorang tidak diukur dari hasil tes psikologi standar, namun dapat dilihat dari kebiasaan seseorang menyelesaikan masalahnya sendiri (*problem solving*) dan kebiasaan seseorang menciptakan produk-produk baru yang punya nilai budaya (*creativity*). Alfred Binet yang merupakan tokoh pengukuran intelegensi mengatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yaitu: 1) kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, 2) kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, dan 3) kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau *autocritism*, (Musfiroh, 2008:1.3). Beberapa pandangan tentang kecerdasan tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan, kapasitas pengetahuan dan kemampuan untuk memperolehnya, kapasitas untuk memberikan alasan dan berpikir abstrak, kemampuan untuk memahami hubungan, mengevaluasi dan menilai, serta kapasitas untuk menghasilkan pikiran-pikiran produktif dan original.

Munculnya teori *multiple intelligences* karena adanya perbedaan berbagai pandangan tentang kecerdasan. *Multiple intelligences* adalah sebuah teori kecerdasan yang dimunculkan oleh Howard Gardner, adalah seorang pakar psikologi perkembangan dan professor pada Universitas Harvard dari project Zero (kelompok riset) pada tahun 1983. Hal yang menarik dari teori kecerdasan ini adalah terdapat usaha untuk melakukan redefinisi kecerdasan. Sebelum muncul teori *multiple intelligences*, teori kecerdasan lebih cenderung diartikan secara sempit. Kecerdasan seseorang lebih banyak ditentukan oleh

kemampuannya menyelesaikan serangkaian tes IQ, kemudian tes itu diubah menjadi angka standar kecerdasan. Gardner berhasil mendobrak dominasi teori dan tes IQ banyak digunakan oleh para pakar psikolog di seluruh dunia, (Chatib, 2013:132). Sangat berbeda definisi kecerdasan yang dibuat Gardner dengan definisi kecerdasan yang telah berlaku sebelumnya.

Semua kemampuan tersebut dimiliki oleh semua manusia, meskipun manusia memiliki cara yang berbeda untuk menunjukkannya. Menurut Armstrong (2009:15-16) kecerdasan anak juga didasarkan pada pandangan pokok teori *multiple intelligences* sebagai berikut: 1) setiap anak memiliki kapasitas untuk memiliki kesembilan kecerdasan. Kecerdasan-kecerdasan tersebut ada yang dapat sangat berkembang, cukup berkembang, dan kurang berkembang, 2) semua anak, pada umumnya dapat mengembangkan setiap kecerdasan hingga tingkat penguasaan yang memadai apabila ia memperoleh cukup dukungan, pengayaan dan pengajaran, 3) kecerdasan bekerja bersamaan dalam kegiatan sehari-hari. Anak yang menyanyi membutuhkan kecerdasan musikal dan kinestetik, dan 4) anak memiliki berbagai cara untuk menunjukkan kecerdasannya dalam setiap kategori. Anak mungkin tidak begitu pandai meloncat tetapi mampu meronce dengan baik (kecerdasan kinestetik), atau tidak suka bercerita, tetapi cepat memahami apabila diajak berbicara (kecerdasan linguistik).

Selanjutnya Gardner yang dikutip oleh Musfiroh (2008:1.7-1,8) menyatakan bahwa *multiple intelligences* memiliki karakteristik konsep yang berbeda dengan karakteristik konsep terdahulu. Karakteristik yang dimaksud adalah: 1) semua inteligensi itu berbeda-beda, tetapi semuanya sederajat. Dalam pengertian ini, tidak ada intelegensi yang lebih baik atau lebih penting

dari intelegensi yang lain, 2) semua kecerdasan dimiliki manusia dalam kadar yang tidak persis sama. Semua kecerdasan dapat dieksplorasi, ditumbuhkan, dan dikembangkan secara optimal, 3) terdapat banyak indikator kecerdasan dalam tiap-tiap kecerdasan. Dengan latihan, seseorang dapat membangun kecerdasan yang dimiliki dan menipiskan kelemahan-kelemahan, 4) semua kecerdasan yang berbeda-beda tersebut akan saling bekerja sama untuk mewujudkan aktivitas yang diperbuat manusia. Satu kegiatan mungkin memerlukan lebih dari satu kecerdasan, dan satu kecerdasan dapat digunakan dalam berbagai bidang, 5) semua jenis kecerdasan tersebut ditemukan di seluruh atau semua lintas kebudayaan di seluruh dunia dan kelompok usia, 6) tahap-tahap alami dari setiap kecerdasan dimulai dengan kemampuan membuat pola dasar. Kecerdasan musik, misalnya ditandai dengan kemampuan membedakan tinggi rendah nada. Sementara kecerdasan spasial dimulai dengan kemampuan pengaturan tiga dimensi, 7) saat seorang dewasa, kecerdasan diekspresikan melalui rentang pengejaran profesi dan hobi. Kecerdasan logika matematika yang dimulai sebagai kemampuan membuat pola dasar pada masa balita, berkembang menjadi penguasaan simbolik pada masa anak-anak, dan akhirnya mencapai ekspresi dalam wujud profesi sebagai ahli matematika, akuntan atau ilmuwan, dan 8) ada kemungkinan seorang anak berada dalam kondisi "berisiko" sehingga apabila mereka tidak memperoleh bantuan khusus, mereka akan mengalami kegagalan dalam tugas-tugas tertentu yang melibatkan kecerdasan tersebut.

Armstrong (2009:27) menjelaskan bahwa teori *multiple intelligences* memperluas lingkup potensi dalam diri manusia di luar batas-batas nilai IQ. Dalam mengembangkan teori *multiple intelligences* harus berhati-hati untuk tidak menggunakan istilah kecerdasan diukur menggunakan IQ. Dalam

menggambarkan perbedaan individual semua orang memiliki kecerdasan. Kemungkinan seseorang yang dianggap memiliki kecerdasan yang lemah dapat berubah menjadi kuat setelah diberi kesempatan untuk berkembang. Titik kunci *multiple intelligences* adalah kebanyakan orang dapat mengembangkan kecerdasan ke tingkat yang relatif dapat dikuasainya.

Teori *multiple intelligences* dibagi dalam roda domain kecerdasan jamak untuk memvisualisasikan hubungan tidak tetap antara berbagai kecerdasan yang dikelompokkan dalam tiga wilayah atau domain, yaitu: interaktif, analitik, dan instropektif. Domain interaktif untuk mengekspresikan diri dan mengeksplorasi lingkungan mereka, contoh: kecerdasan verbal, interpersonal, dan kinestetik. Domain analitik untuk menganalisis data dan pengetahuan, contoh: kecerdasan musik, logis, dan naturalistik. Domain instropektif memiliki komponen afektif dan memerlukan keterlibatan seseorang untuk melihat sesuatu lebih dalam sekedar memandang melainkan mampu membuat hubungan emosional antara yang mereka pelajari dengan pengalaman masa lalu, contoh: kecerdasan eksistensial, intrapersonal dan visual. Ketiga domain ini dimaksudkan untuk menyelaraskan kecerdasan dengan siswa yang ada kemudian diamati oleh guru secara rutin di dalam ruang kelas, (Yaumi, 2012: 12-14).

B. Peran *Multiple Intelligences*

Cara pandang *multiple intelligences* bahwa semua anak cerdas memberikan ruang gerak yang luas bagi anak. Penerapan *multiple intelligences* dalam pendidikan berpeluang memberikan pengalaman hidup yang menyenangkan bagi anak dan memantik kecerdasan mereka. Anak anak akan mendapatkan perlakuan yang adil, memperoleh dukungan yang sangat

mungkin pengalaman yang mengkrystal, (Musfiroh, 2008:1.30). Pengembangan *multiple intelligences* memberikan peluang keberhasilan yang lebih besar karena anak mendapatkan kesempatan untuk belajar melalui cara-cara yang lebih bervariasi. Anak akan berusaha mencapai hasil belajar yang optimal melalui cara yang sesuai dengan diri dan karakteristik objek yang dipelajari. Teori *multiple intelligences* membuka kemungkinan bagi setiap anak untuk belajar dan mencapai tugas perkembangan. *Multiple intelligences* menghindarkan anak dari kegagalan tugas perkembangan, seperti rasa rendah diri dan tidak bahagia, rasa ketidaksetujuan dan penolakan sosial yang akan menyulitkan penguasaan tugas perkembangan baru.

Masing-masing aspek perkembangan anak saling mempengaruhi. Bila satu aspek terhambat maka aspek yang lain akan terhambat pula. Sebagai contoh, keterlambatan pada perkembangan fisik akan berpengaruh pada perkembangan emosi, kepribadian, kreativitas, dan sosial anak. Untuk itu, pendidik dan orang tua harus menaruh perhatian pada semua aspek perkembangan anak. Berikut ini adalah kaitan *multiple intelligences* dengan aspek-aspek perkembangan anak usia dini:

1. *Multiple intelligences* dan pengembangan fisik motorik

Salah satu jenis kecerdasan yang paling erat kaitannya dengan perkembangan fisik adalah kecerdasan kinestetik. Keduanya memiliki hubungan timbal balik, perkembangan fisik yang normal menjadi syarat utama perkembangan kinestetik secara optimal. Demikian juga stimulasi kecerdasan kinestetik akan meningkatkan perkembangan fisik motorik.

2. *Multiple intelligences* dan pengembangan kemampuan bahasa

Kecerdasan linguistik merupakan kecerdasan yang paling berkaitan dengan perkembangan bahasa (komunikasi). Anak yang cerdas secara linguistik akan berkembang dengan baik kemampuan bahasa dan komunikasinya. Oleh karena itu, stimulasi kecerdasan verbal linguistik akan menunjang pengembangan bahasa secara optimal.

3. *Multiple intelligences* dan pengembangan kognitif

Perkembangan kognitif berkaitan dengan kecerdasan logis matematis dan naturalis. Stimulasi kecerdasan logis matematis akan mendorong perkembangan kognitif, terutama dalam hal kemampuan berpikir logis, mengolah informasi, kapasitas berpikir, memorisasi, penalaran, akuisisi konsep, klasifikasi, pemecahan masalah, dan pemusatan perhatian.

4. *Multiple intelligences* dan pengembangan sosial emosional

Kecerdasan intrapersonal dan interpersonal berkaitan dengan pengembangan sosial emosional anak. Anak yang cerdas secara intrapersonal maupun interpersonal akan berkembang baik sosial emosionalnya. Oleh karena itu, stimulasi kecerdasan intrapersonal dan interpersonal bakal menunjang pengembangan aspek sosial emosional secara optimal. Selain itu kecerdasan eksistensial juga sangat terkait dengan pengembangan emosi anak.

5. *Multiple intelligences* dan pengembangan moral

Kecerdasan eksistensial, intrapersonal, dan interpersonal merupakan kecerdasan yang paling berkaitan dengan perkembangan moral. Anak yang cerdas dalam ketiga kecerdasan ini akan berkembang baik aspek moralnya. Oleh karena itu, stimulasi ketiga kecerdasan ini, akan menunjang kegiatan pengembangan moral secara optimal.

6. *Multiple intelligences* dan pengembangan seni

Pengembangan seni pada anak meliputi musik, tari, seni rupa dan seni kriya berkaitan dengan stimulasi kecerdasan visual spasial, musikal, kinestetik, dan naturalistik. Stimulasi kecerdasan visual spasial dan kinestetik mendorong pengembangan seni rupa dan seni kriya. Stimulasi kecerdasan musikal mendorong pengembangan seni musik dan stimulasi kecerdasan kinestetik mendorong pengembangan seni tari.

7. *Multiple intelligences* dan pengembangan pengertian dan kreativitas

Kemampuan untuk memahami dan kreativitas dapat dikembangkan melalui *multiple intelligences*. Hal ini dikarenakan dalam *multiple intelligences* tidak fokus dalam salah satu aspek kecerdasan, saja tetapi lebih leluasa dan fleksibel sesuai dengan minat dan potensi anak

C. **Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Multiple Intelligences***

Kecerdasan yang dimiliki seseorang dapat berkembang sampai tingkat kemampuan yang disebut mumpuni. Pada tingkat ini, kemampuan seseorang di bidang tertentu, yang berkaitan dengan kecerdasan itu, akan terlihat sangat menonjol. Menurut Armstrong dalam Musfiroh (2008) berkembang tidaknya suatu kecerdasan bergantung pada faktor penting berikut: 1) faktor biologis (*biological endowment*), termasuk dalamnya faktor keturunan atau genetis dan luka atau cedera otak sebelumnya, selama, dan setelah kelahiran, 2) sejarah hidup pribadi, termasuk di dalamnya adalah pengalaman-pengalaman (bersosialisasi dan hidup) dengan orang tua, guru, teman sebaya, atau orang lain baik yang membangkitkan maupun yang menghambat perkembangan kecerdasan, dan 3) latar belakang kultural dan historis, termasuk waktu dan tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan serta sifat dan kondisi perkembangan historis atau kultural di tempat yang berbeda.

Sinergi ketiga faktor tersebut memungkinkan seseorang seperti Mozart, tampil sebagai seorang komposer kelas dunia. Tidak diragukan bahwa Mozart dilahirkan dengan bakat biologis (musik) yang mengagumkan. Ia juga dilahirkan di sebuah keluarga musik yang mendukung karirnya. Selain itu, Mozart dilahirkan di Eropa ketika seni sedang berkembang. Pendek kata, kegeniusan Mozart lahir dari faktor-faktor biologis, pribadi, dan historis kultural.

Pengalaman yang mengkristal (*crystallizing experiences*) dan pengalaman yang melumpuhkan (*paralyzing experiences*) adalah dua proses kunci dalam perkembangan kecerdasan. Pengalaman yang mengkristal adalah pengalaman yang diperoleh pada waktu tertentu yang sangat kuat dan mengesankan sehingga mampu menjadi api yang menghidupkan kecerdasan seseorang dan memulai perkembangannya menuju puncak kematangan. Seringkali pengalaman tersebut terjadi pada masa kanak-kanak. Pengalaman yang dimiliki Einstein pada usia empat tahun, mempengaruhi minatnya untuk memecahkan misteri alam semesta.

Pengalaman yang mematikan, merupakan pengalaman yang buruk dan menghambat perkembangan kecerdasan seseorang. Bentakan, hinaan, celaan yang diterima ketika seorang anak sedang menyanyi, misalnya, dapat menghilangkan keinginan menyanyinyaseumur hidup. Pengalaman yang mematikan seringkali dipenuhi perasaan malu, rasa bersalah, takut, kemarahan, dan emosi negatif lain (Miller, dalam Musfiroh, 2008). Seorang anak akan berkembang dalam kecerdasan tertentu apabila ia memperoleh cukup fasilitas, cukup dukungan spiritual dan material, memperoleh dukungan alam, tidak terlibat konflik keinginan, dan memperoleh cukup kesempatan untuk mempergunakan kecerdasan tersebut dalam praktek. Oleh karena itu, *multiple*

intellecences merekomendasikan program yang memungkinkan anak belajar dengan kekuatan masing-masing (Beckman, dalam Musfiroh, 2008). Surya (2007) menjelaskan bahwa faktor pendorong pertumbuhan kecerdasan dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: faktor herediter, faktor lingkungan, faktor asupan nutrisi pada zat dan makanan, dan faktor aspek kejiwaan.

Amrstrong (2003:37) menyatakan sejumlah pengaruh lingkungan juga berperan mendorong atau menghambat perkembangan kecerdasan, antara lain:

1. Akses sumber daya atau mentor: apabila alat untuk mendukung suatu kecerdasan tertentu tidak ada, maka kecerdasan tersebut tidak akan berkembang. Contoh: apabila ingin meningkatkan kecerdasan musik seperti bermain piano, tetapi piano tidak tersedia, maka kecerdasan musik (bermain piano) tersebut tidak akan berkembang.
2. Faktor historis kultural: apabila seorang siswa yang memiliki kecenderungan pada matematika dan mendapat dukungan, maka besar kemungkinan kecerdasan matematis logis juga akan berkembang.
3. Faktor geografis: apabila seseorang dibesarkan di lingkungan pertanian, maka memiliki kesempatan yang besar untuk mengembangkan kecerdasan naturalis dan kinestetik.
4. Faktor keluarga: apabila seseorang ini menjadi seniman, tetapi orang tuanya menginginkan menjadi ahli hukum, pengaruh mereka mungkin akan mendorong perkembangan kecerdasan linguistik, tetapi menghambat kemajuan kecerdasan spasialnya.

5. Faktor situasional: apabila seseorang harus membantu merawat keluarga besar saat beranjak dewasa, dan sekarang orang tersebut memiliki keluarga sendiri, mungkin mungkin orang tersebut tidak memiliki banyak waktu untuk mengembangkan potensinya, kecuali jika potensi tersebut bersifat interpersonal secara alami.

D. Kecerdasan dalam Perspektif *Multiple Intelligences* pada Anak TK

Multiple Intelligences anak diidentifikasi melalui observasi terhadap perilaku, tindakan, kecenderungan bertindak, kepekaan anak terhadap sesuatu, kemampuan yang menonjol, reaksi spontan, sikap dan kesenangan. Gardner dalam Musfiroh (2008:1.12) menjelaskan bahwa temuan kecerdasan menurut paradigma *multiple intelligences*, terdapat 9 kecerdasan, yaitu: kecerdasan verbal linguistik (cerdas kata), kecerdasan logis matematis (cerdas angka), kecerdasan visual spasial (cerdas gambar warna), kecerdasan musikal (cerdas musik lagu), kecerdasan kinestetik (cerdas gerak), kecerdasan interpersonal (cerdas sosial), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (cerdas alam), dan kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat). Berikut ini adalah penjelasan masing-masing kecerdasan dalam *multiple intelligences*:

1) Kecerdasan verbal linguistik.

Armstrong (2009:6) menjelaskan bahwa kecerdasan verbal linguistik adalah kemampuan dalam menggunakan kata secara efektif baik dalam lisan maupun tulisan. Kecerdasan linguistik diartikan sebagai kemampuan menyelesaikan masalah, mengembangkan masalah, dan menciptakan sesuatu dengan menggunakan bahasa secara efektif, baik lisan maupun tertulis. Cerdas linguistik berarti cerdas kata dan cepat belajar dengan menggunakan kata-kata atau dengan mendengar dan melihat, Musfiroh (2008:2.3). Lwin (2008:11)

menjelaskan kecerdasan linguistik verbal mengacu pada kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakan kemampuan ini secara kompeten melalui kata-kata untuk mengungkapkan pikiran-pikiran ini dalam berbicara, membaca dan menulis. Lebih lanjut Prasetyo dan Andriani (2009:2) menjelaskan bahwa kecerdasan linguistik adalah kapasitas menggunakan bahasa untuk menyampaikan pikiran dan memahami perkataan orang lain, baik secara lisan maupun tertulis. Surya (2007:2) menjelaskan bahwa kecerdasan bahasa memiliki kemampuan linguistik yang baik serta cerdas dalam mengolah kata. Jasmine (2012:16) menyatakan bahwa kecerdasan linguistik disebut juga kecerdasan verbal. Kecerdasan bahasa adalah kecerdasan yang memuat kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya, (Umaroh, 2013:66). Lebih lanjut Wantoro, Diana, & Pranoto (2014:135) menyatakan kemampuan bahasa anak berkembang sejalan dengan rasa keingintahuan dan antusiasme yang tinggi dalam bergerak. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan verbal linguistik merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan bahasa untuk menyampaikan pikirannya kepada orang lain dan juga sebagai kemampuan dalam memahami perkataan yang disampaikan orang lain baik secara lisan maupun tulisan.

Komponen inti kecerdasan verbal linguistik meliputi kemampuan memanipulasi (mengutak-atik dan menguasai) tata bahasa, sistem bunyi bahasa (fonologi), sistem makna bahasa (semantik) penggunaan bahasa dan aturan pemakaiannya (pragmatik). Disamping itu juga mencakup kemampuan keterampilan bahasa, meliputi kemampuan menyimak (mendengarkan secara

cermat dan kritis) informasi lisan, kemampuan membaca secara efektif, kemampuan berbicara dan kemampuan menulis, (Musfiroh, 2008:2.3).

Indikator kecerdasan verbal linguistik pada anak TK terdapat berbagai macam bentuk dan aktivitasnya. Berikut ini adalah indikator kecerdasan verbal linguistik pada anak usia dini: 1) anak senang berkomunikasi dengan orang lain, baik dengan teman sebaya maupun orang dewasa usia 2-6 tahun, 2) anak senang bercerita panjang lebar tentang pengalaman sehari-hari, apa yang dilihat dan diketahui (usia 3-6 tahun), 3) anak mudah mengingat nama teman dan keluarga (usia 2-6 tahun), tempat, atau hal-hal sepele yang pernah didengar atau diketahui, termasuk *jingle* iklan (usia 3-6 tahun), 4) anak suka membawa-bawa buku dan pura-pura membaca (2-4 tahun), suka buku dan cepat mengeja melebihi anak-anak seusianya (usia 4-6 tahun), 5) anak mudah mengucapkan kata-kata, menyukai permainan kata, suka melucu (usia 3-6 tahun), 6) anak suka dan memperhatikan cerita atau pembacaan cerita dari pendidik (usia 2-6 tahun) dan dapat menceritakan kembali dengan baik (usia 4-6 tahun), 7) anak memiliki lebih banyak kosa kata daripada anak-anak seusianya, yang ditunjukkan saat anak berbicara (usia 3-6 tahun), 8) anak suka meniru tulisan di sekitarnya dan menunjukkan pencapaian di atas anak-anak sebayanya, mampu membuat pengulangan linear (usia 4-6 tahun), huruf acak (usia 3-6 tahun), dan menulis dengan ejaan bunyi atau fonetik (TK A) dan menulis dengan ejaan sebagian sudah benar (TK B), 9) anak suka membaca tulisan pada label makanan, elektronik, papan nama, toko, rumah makan, judul buku dan sejenisnya, dan 10) anak menikmati permainan linguistik, seperti tebak-tebakan, acak huruf, dan mengisi kata pada potongan cerita, (Musfiroh, 2008:2.8).

2) Kecerdasan matematis logis.

Kecerdasan matematis logis adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah, Lwin (2008:43). Armstrong (2009:6) menjelaskan bahwa kecerdasan matematis merupakan kemampuan untuk menggunakan angka secara baik dan memberikan alasan yang baik. Lebih lanjut Musfiroh (2008:3.11) menjelaskan bahwa kecerdasan matematis logis merupakan kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran yang benar, meliputi kemampuan menyelesaikan masalah dan menciptakan sesuatu dengan angka dan penalaran. Lebih lanjut Prasetyo dan Andriani (2009: 2) kecerdasan matematis logis dijelaskan sebagai kapasitas untuk menggunakan angka, berpikir logis untuk menganalisa kasus atau permasalahan dan melakukan perhitungan matematis. Jasmine (2012:19) menyatakan bahwa kecerdasan matematis logis berhubungan dengan dan mencakup kemampuan ilmiah. Smith dalam Yaumi (2013:63) menjelaskan bahwa kecerdasan matematis logis atau dikenal dengan istilah cerdas angka termasuk kemampuan ilmiah (*scientific*) yang sering disebut dengan berpikir kritis. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan matematis logis merupakan kemampuan seseorang dalam menggunakan angka secara efektif, mampu memecah masalah dan berpikir logis.

Komponen inti kecerdasan matematis logis meliputi kepekaan pada pola-pola dan hubungan logis, pernyataan serta dalil, seperti jika-maka dan sebab akibat, fungsi logis, kategorisasi, klasifikasi, pengambilan kesimpulan, generalisasi, penghitungan, pengujian hipotesis, kepekaan heuristik, kemampuan menemukan alternatif solusi dari suatu masalah dan kemampuan menemukan fitur-fitur dari kegiatan mengamati, (Musfiroh, 2008:3.11).

Indikator kecerdasan matematis logis pada anak TK terdapat berbagai macam bentuk dan aktivitasnya. Berikut ini adalah indikator kecerdasan matematis logis pada anak usia dini: 1) anak memiliki kepekaan terhadap angka (anak usia 2-6 tahun) dan cepat menghitung benda-benda yang dimiliki (usia KB dan TK) cepat menguasai simbol angka dan pembilangan, mengidentifikasi dengan baik angka pada uang, serta mampu membilang dengan cepat (usia TK), 2) anak usia 4-6 tahun dapat memanfaatkan kalkulator untuk menambah dan mengurangi, tetapi masih kesulitan membaca angka dalam jumlah banyak (di atas ratusan), 3) anak sering mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang sebab atau akibat suatu gejala atau fenomena. Anak usia 3-4 tahun lebih banyak melakukan pertanyaan *probbing* (atau pertanyaan mengejar) dan anak usia 4-5 tahun mampu bertanya dengan hipotesis yang didasarkan pada dugaan atau pengetahuan, 4) anak menyukai permainan yang menggunakan logika, strategi dan pemikiran, seperti *maze* dan catur, 5) anak dapat menjelaskan masalah-masalah ringan secara logis seperti mengapa takut, mengapa perut menjadi kenyang, mengapa terjatuh dan mengapa teman menjadi marah, 6) anak dapat membuat perkiraan suatu akibat dan memikirkan eksperimen sederhana untuk membuktikan dugaan, 7) anak menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan kemampuan konstruksi, seperti menyusun balok, memasang angka-angka dan memasang gambar, 8) anak suka menyusun sesuatu secara serial, kategori, dan hierarkial, seperti menata balok berdasarkan urutan besar hingga kecil, mengelompokkan balok berdasarkan bentuk geometri, 9) anak mudah memahami penjelasan sebab akibat dan mudah mencerna fenomena yang dilihat yang terkait dengan logika jika-maka dan sebab akibat, dan 10) anak

suka melihat buku yang memuat gambar-gambar pengetahuan alam, teknologi, dan transportasi, (Musfiroh, 2008:3.7-3.10).

3) Kecerdasan visual spasial.

Kecerdasan visual spasial didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsikan dunia spasial visual secara akurat dan mentransformasikan persepsi dunia spasial visual tersebut, (Amstrong, 2009:7). Menurut Prawira (2014:155) kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan untuk memahami secara lebih mendalam hubungan antara objek dan ruang. Lebih lanjut Yaumi dan Ibrahim (2013:83) menjelaskan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kemampuan untuk memahami gambar-gambar dan bentuk termasuk kemampuan mengintegrasikan dimensi ruang yang tidak dapat dilihat. Kemampuan visual spasial merupakan kemampuan untuk melihat dan mengamati dunia visual dan spasial secara akurat, (Susanti, 2014:18). Sementara itu Prasetyo dan Andriani (2009:2) menjelaskan bahwa kecerdasan visual spasial adalah kapasitas untuk mengenali dan melakukan penggambaran atas objek atau pola yang diterima otak. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan visual spasial merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami gambar-gambar dan mempersepsikan dunia visual dan spasial secara akurat.

Komponen inti dari kecerdasan visual spasial adalah kepekaan pada garis, warna, bentuk, ruang, keseimbangan, bayangan, harmoni, pola dan hubungan antar unsur tersebut, (Musfiroh, 2008:4.4). Komponen lain yang termasuk dalam kecerdasan visual spasial adalah kemampuan membayangkan, mempresentasikan ide secara visual spasial, dan mengorientasikan diri secara tepat.

Indikator kecerdasan visual spasial pada anak TK terdapat berbagai macam bentuk dan aktivitasnya. Berikut ini adalah indikator kecerdasan visual spasial pada anak usia dini: 1) anak menonjol dalam kemampuan menggambar, mampu menunjukkan detil unsur daripada anak-anak sebayanya, 2) anak memiliki kepekaan terhadap warna, cepat mengenali warna dan mampu memadukan warna dengan lebih baik daripada anak-anak sebayanya. Ketika mengamati gambar, anak mampu melihat unsur yang kecil, warna yang ada pada gambar dan objek (usia 2-6 tahun), 3) anak suka menjelajah lokasi di sekitarnya, dan memperhatikan tata letak benda-benda di sekitarnya, serta cepat menghafal letak benda-benda, 4) anak menyukai balok atau benda lain untuk membuat suatu bangun benda, seperti mobil, rumah, pesawat atau apa pun yang diinginkan anak, 5) anak suka melihat-lihat dan memperhatikan buku yang berilustrasi atau buku-buku penuh gambar, 6) anak suka mewarnai berbagai gambar yang ada di buku, menebalkan garisnya, dan menirunya. Anak juga mencoret-coret benda, seperti dinding, almari, meja, kursi dengan spidol, pastel atau pensil warna-warni, 7) anak menikmati bermain kolase dari berbagai unsur, membuat benda dari *playdough*, malam (lilin) atau sejenisnya, 8) anak memperhatikan berbagai jenis grafik, peta, dan diagram, serta menanyakan nama dan maksud bentuk-bentuk informasi tersebut sementara anak sebayanya kurang antusias, 9) anak menikmati foto-foto di album dan cepat mengenali orang-orang atau benda-benda di foto (usia 2-6 tahun), tertarik dengan kamera dan ingin menggunakannya, serta dapat mengarahkan kamera pada objek yang dikehendaki (usia KB dan TK), 10) anak banyak bercerita tentang mimpinya dan dapat menunjukkan detil mimpi daripada sebayanya, 11) anak tertarik pada profesi yang terkait dengan penggunaan kecerdasan visual spasial secara optimal seperti pelukis (anak-anak menyebutnya sebagai tukang gambar), fotografer (tukang foto), arsitek (anak menyebutnya tukang gambar rumah), perancang busana (anak

menyebutnya tukang baju), pilot, penjelajah ruang angkasa atau karier lain yang berorientasi visual spasial, dan 12) anak dapat merasakan pola-pola sederhana dan mampu menilai pola mana yang lebih bagus dari pola lainnya. Anak juga dapat menggunakan informasi komposisi warna pada pola, seperti kain. Pada saat memilih baju, anak menunjukkan perhatian terhadap warna dan model (usia TK), (Musfiroh, 2008:4.7-4.9).

4) Kecerdasan musikal.

Menurut Armstrong (2009:7) kecerdasan musikal merupakan kemampuan dalam menangani bentuk-bentuk musikal, dengan cara mempersepsi, membedakan, mengubah dan mengekspresikan. Kecerdasan musikal merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap suara-suara nonverbal yang berada di sekelilingnya, termasuk nada dan irama. Lebih lanjut Yaumi dan Ibrahim (2013:17) mendefinisikan bahwa kecerdasan musikal adalah kapasitas berpikir dalam musik untuk mampu mendengarkan pola-pola dan mengenal serta mungkin memanipulasinya. Menurut Lwin (2008:135) menjelaskan bahwa kecerdasan musikal adalah kemampuan untuk menyimpan nada dalam benak seseorang, untuk mengingat irama itu dan secara emosional terpengaruh oleh musik. Kecerdasan musikal merupakan kapasitas untuk mengenal suara dan menyusun komposisi irama dan nada, (Prasetyo & Andriani, 2009:2). Jasmine (2012:22) menjelaskan bahwa kecerdasan musikal adalah kemampuan seseorang yang peka terhadap suara atau bunyi, lingkungan dan juga musik. Pendapat senada disampaikan oleh Surya, (2007:2) yang menyatakan bahwa kecerdasan musikal merupakan kepekaan terhadap suara dan irama. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan musikal merupakan kemampuan atau kepekaan seseorang

terhadap suara/bunyi dan juga musik serta dapat mempersepsi, membedakan, mengubah dan mengekspresikan suara/bunyi/musik tersebut.

Komponen kecerdasan musikal meliputi kepekaan terhadap nada, pola tita nada atau tangga nada melodi, warna nada atau warna suara suatu lagu (Amstrong, 2003:11). Seseorang dapat membedakan nada bahkan dapat menilai mana nada *fals* dan mana yang tidak. Kepekaan seorang anak dalam mengidentifikasi lagu-lagu tertentu, mengikuti iramanya, dan memberikan reaksi yang sesuai. Sementara itu, kepekaan terhadap warna nada dan suara, memungkinkan anak dapat membedakan sumber suara atau pemilik suara secara akurat. Disamping itu kecerdasan musikal mencakup juga kesenangan terhadap bentuk-bentuk musikal.

Indikator kecerdasan musikal pada anak TK terdapat berbagai macam bentuk dan aktivitasnya. Berikut ini adalah indikator kecerdasan musikal pada anak usia dini: 1) anak suka memukul-mukul benda-benda di sekelilingnya, seperti meja, pintu, dan kaleng roti sambil menyanyi atau mengetuk-ngetukkan jari-jemarinya pada benda, atau mengetuk-ngetukkan sepatunya (usia KB dan TK), sambil mengangguk-angguk menikmati suara yang ditimbulkan (usia 2-3 tahun). Anak-anak itu mengenali suara yang keluar dari benda-benda tersebut dan menikmatinya, 2) anak dapat menyanyi dengan lebih baik, nada teratur, dan relatif lebih merdu daripada teman sebayanya (usia 4-6 tahun). Ia mudah menikmati nyanyian anak-anak dan mudah menyesuaikan dengan alat musik. Mereka juga memiliki kepekaan nada yang baik, 3) anak suka memperhatikan lagu di berbagai media, baik di televisi, radio, CD, maupun kaset (usia 2-3 tahun), dan cepat menirukan (usia KB dan TK). Hanya dengan menyimak musik atau lagu beberapa kali, anak cepat

menghafalkannya dan segera menyanyikannya. Ketika ada acara lain, yang disandingkan dengan acara lagu-lagu, anak akan lebih memilih menikmati acara lagu-lagu tersebut. Anak menikmati musiknya, suaranya, bahkan gerakan yang menyertainya, 4) anak menikmati lagu atau musik dalam "gerak dan lagu", melakukan senam sambil menyanyi (usia 3-4 tahun), dan dapat menyinkronkan antara musik-lagu dengan gerak. Mereka mampu bergerak secara luwes dan sesuai dengan musiknya (usia 4-6 tahun), 5) anak dapat menilai nyanyian, tahu apabila nada yang dinyanyikan sumbang. Jika mendengar nada sumbang mereka akan bereaksi (mencela atau tertawa geli) (usia 4-6 tahun), 6) anak senang menyanyi. Tiada hari tanpa menyanyi. Setiap aktivitas diiringi menyanyi, baik dalam posisi sendiri maupun sedang beraktivitas dengan teman sebayanya (usia KB dan TK), 7) cepat menangkap informasi melalui lagu, cepat menangkap suasana lagu. Mereka mudah mengerti arti kata-kata dalam lagu, emosi lagu, dan suasana lagu yang membawa perasaan. Anak menanyakan arti dari lagu yang sedang dipelajari atau diperkenalkan kepadanya (usia 4-6 tahun), 8) berbicara secara musikal, memberi salam secara musikal, dan terdengar lebih lembut dan bernada ketika meminta sesuatu (usia 2-6 tahun). Mereka cepat menyahut kalimat berirama, dan mampu mengembangkan kalimat bernada-berirama dengan kalimat baru (usia 4-6 tahun), 9) anak mudah mengenali lagu hanya dari nama nada awalnya, dan ketika diberi beberapa nada, mereka langsung dapat menebak lagu (usia 2-6 tahun), dan 10) apabila ada lagu baru, anak dapat mengikuti lagu dengan bunyi-bunyian yang diciptakan dengan benda-benda di sekitarnya (usia KB dan TK), (Musfiroh, 2008:5.8-5.9).

5) Kecerdasan kinestetik.

Menurut Armstrong (2009:7) kecerdasan kinestetik adalah keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide/perasaan dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan masalah. Lebih lanjut menurut Yaumi dan Ibrahim (2013:16) menjelaskan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Menurut Lwin (2008:167) menjelaskan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, sehingga memungkinkan untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan. Kecerdasan kinestetik adalah kapasitas untuk melakukan koordinasi pergerakan seluruh tubuh, (Prasetyo dan Andriani, 2009:2). Menurut Surya (2007:2) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan dalam mengolah tubuh dan bergerak. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan seseorang dalam menggerakkan seluruh tubuh yang bertujuan untuk mengekspresikan ide/perasaan, serta untuk memanipulasi objek dan menciptakan gerakan.

Komponen inti dari kecerdasan kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti: koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan maupun kemampuan menerima rangsang (*proprioceptive*) dan hal yang berkaitan dengan sentuhan (*tactile* dan *haptic*), (Armstrong 2003:3). Disamping itu komponen inti juga meliputi, kemampuan motorik halus (keterampilan tangan, koordinasi mata

tangan) kepekaan sentuhan, daya tahan, dan refleks. Kemampuan tubuh untuk mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan yang tinggi untuk memanipulasi benda merupakan tumpuan dalam kecerdasan kinestetik.

Indikator kecerdasan kinestetik pada anak TK terdapat berbagai macam bentuk dan aktivitasnya. Berikut ini adalah indikator kecerdasan kinestetik pada anak usia dini: 1) anak terlihat aktif, terus bergerak, jarang tampak diam sekalipun sedang tidak enak badan, berjalan-jalan di kelas pada saat mengerjakan tugas di meja, sebentar-sebentar ke luar lalu masuk ke kelas lagi, sebentar-sebentar berdiri, berjalan, lalu duduk lagi, 2) anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya, berani berayun, memanjat bola dunia, papan panjatan, melompat dengan kuat dan mendarat dengan tepat, 3) anak suka menyentuh-nyentuh benda yang baru dilihatnya, memegang-megang krayon yang baru dibelikan, menyentuh tombol televisi, bermain dengan tuts pianika, memegang cat basah, sangat peka terhadap tekstur, 4) anak terlibat dalam kegiatan fisik sepakbola, berenang, dan bersepeda. Ditemukan anak perempuan TK A yang memiliki kegemaran sepakbola, memiliki tendangan yang kuat dan akurat, serta kemampuan berlari yang sangat baik, 5) anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik atau olahraga di lingkungan lembaga PAUD, seperti TPA, KB, dan TK, seperti lomba lompat kodok, menendang bola, berlari, merebut bola, 6) anak pandai menirukan gerakan-gerakan orang lain, membungkuk seperti orang tua, merangkak, seperti adik bayi, mengayun-ayunkan, tangan, seperti orang kampanye, menirukan gerakan teman yang menangis, hantu Cina yang melompat, dan menirukan gaya mengajar Bu guru di depan kelas (usia 3-6 tahun), 7) anak menikmati kegiatan bermain tanah atau pasir (usia 2-4 tahun), melukis dengan jari, kegiatan menanam, mengecat (usia 4-6 tahun), 8) anak relatif luwes saat berbicara karena menggunakan gerakan tubuh sebagai

pendukung, menggerakkan tangan saat berbicara, serta terlihat luwes saat menari (3-6 tahun), 9) anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebaya, tidak jatuh saat meniti titian, memiliki pijakan kaki yang lebih mantap, menggerakkan tangan seperti terbang tanpa jatuh, dan menikmati kegiatan fisik yang menantang (3-6 tahun), dan 10) anak memiliki ketahanan fisik yang baik, kuat berdiri satu kaki lebih lama dibandingkan teman sebaya, lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik), (Musfiroh, 2008: 6.7-6.8).

6) Kecerdasan interpersonal.

Menurut Armstrong (2009:7) menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain, (Prawira, 2014:156). Lebih lanjut Yaumi dan Ibrahim (2013:20) menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami pikiran, sikap dan perilaku orang lain. Menurut Lwin (2008:197) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitar kita. Kecerdasan interpersonal merupakan kapasitas untuk memahami maksud, motivasi, dan keinginan orang lain, (Prasetyo dan Andriani, 2009:2). Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang dalam memahami perasaan, pikiran, sikap dan perilaku orang lain.

Komponen inti dari kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat suasana hati, maksud, motivasi, perasaan dan keinginan orang lain. Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal memiliki kepekaan pada ekspresi wajah, suara, gerak-isyarat,

kemampuan membedakan berbagai macam tanda interpersonal, dan kemampuan menanggapi secara efektif tersebut dengan tindakan pragmatis tertentu, (Armstrong, 2003:11). Komponen inti dari kecerdasan interpersonal juga ditunjukkan dengan adanya kemampuan bekerja sama.

Indikator kecerdasan interpersonal pada anak TK terdapat berbagai macam bentuk dan aktivitasnya. Berikut ini adalah indikator kecerdasan interpersonal pada anak usia dini: 1) anak terlihat paling populer, paling sering diajak berkomunikasi oleh teman sebaya, dan memiliki lebih banyak teman daripada anak yang lain (usia 2-3 tahun, KB, TK), 2) anak terlihat mudah bersosialisasi di lembaga (TPA, KB, dan TK), tampak tidak takut terhadap orang baru, terlihat lebih ramah (anak usia KB dan TK), 3) anak dapat menjawab dengan lebih terperinci dan tepat mengenai hal-hal yang menimpa teman sebayanya (anak usia KB dan TK), 4) anak banyak terlibat kegiatan bersama/berkelompok, bermain di halaman dengan peran-peran tertentu, beraktivitas di kelas bersama-sama, dan hampir tidak pernah menyendiri (anak usia 2-3 tahun, KB, dan TK), 5) anak lebih didengar oleh teman-temannya dan secara alami mengambil peran yang cukup diperhitungkan. Keputusan bersama diambil berdasarkan saran anak tersebut sehingga anak terdorong memimpin teman-temannya (anak usia KB dan TK), 6) anak memiliki perhatian yang besar pada teman sebaya, mendekati teman yang mendapat kasus (dinakali teman, ditegur guru, ditinggal pulang orang tua, dan kangen orang tua), dan menghiburnya (anak usia 2-3 tahun, KB, dan TK), 7) anak terlihat banyak menyentuh teman ketika berbicara, pandangan mata tampak lebih fokus dan memandangi ke arah teman/orang yang diajak bicara, dan tidak malu (anak usia KB dan TK), 8) anak terlihat sering mengajari teman sebaya, seperti mengajari menulis, mewarnai, menggambar, dan memberi saran dalam pengambilan keputusan (anak usia KB dan TK), 9) anak tampak menikmati

ketika dilibatkan dalam kegiatan sosial, mengambil bagian sebagai pembawa bingkisan ketika menengok teman yang sakit dan bersemangat dalam kegiatan sosial lain, seperti membersihkan tempat ibadah (anak usia KB dan TK), dan 10) anak cenderung berbicara kepada teman sebaya atau pendidik ketika mengalami masalah, berani meminta pendapat dan meminta tolong, sekaligus suka menolong teman yang mengalami kesulitan (usia KB dan TK), (Musfiroh, 2008:7.6-7.7).

7) Kecerdasan naturalis.

Menurut Armstrong (2009) kecerdasan naturalis adalah keahlian mengenali dan mengategorikan spesies flora dan fauna di lingkungan sekitar. Kecerdasan naturalis merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap lingkungan alam, (Prawira, 2014:158). Lebih lanjut Yaumi dan Ibrahim (2013:21) menjelaskan bahwa kecerdasan naturalis adalah kemampuan dalam melakukan kategorisasi dan membuat hierarki terhadap keadaan organisme seperti tumbuh-tumbuhan, binatang dan alam. Kecerdasan naturalis adalah kapasitas untuk mengenali dan mengelompokkan fitur tertentu di lingkungan fisik sekitarnya, seperti binatang, tumbuhan, dan kondisi cuaca, (Prasetyo dan Andriani, 2009:2). Menurut Surya (2007: 3) menjelaskan kecerdasan naturalis merupakan kepekaan pengamatan alam sekitar. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan naturalis merupakan kemampuan seseorang dalam mengamati dan juga mengelompokkan flora dan fauna yang berada di lingkungan sekitar.

Komponen inti kecerdasan naturalis adalah kepekaan terhadap alam (flora, fauna, formasi awan, gunung-gunung), keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies, mengenali eksistensi spesies lain dan memetakan

hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal atau informal, (Armstrong, 2003:5). Menurut Bowles (2008) dalam Yaumi (2013:21) kecerdasan naturalis adalah memelihara alam dan bahkan menjadi bagian dari alam itu sendiri seperti mengunjungi tempat-tempat yang banyak dihuni binatang dan mampu mengetahui hubungan antara lingkungan dan alam merupakan suatu kecerdasan yang tinggi mengingat tidak semua orang dapat melakukannya dengan mudah.

Indikator kecerdasan naturalis pada anak TK terdapat berbagai macam bentuk dan aktivitasnya. Berikut ini adalah indikator kecerdasan naturalis pada anak usia dini: 1) anak lebih banyak di luar kelas dari pada di dalam kelas. Anak juga senang mendekat ke jendela dan melihat ke luar (usia 2-6 tahun), dan melaporkan pada pendidik apa yang mereka lihat di luar jendela (TK), 2) anak (cenderung laki-laki) tertarik pada gerombolan binatang kecil seperti semut. Binatang diikuti hingga menemukan sarang (usia 2-3 tahun). Sengaja mencari sarang binatang, seperti cacing dan ulat daun pisang (usia 3-4 tahun). Anak-anak TK, bahkan berani ke sungai mencari ikan dan ke sawah mencari belut, 3) anak gemar mengumpulkan *mini toys* binatang (usia 3-4 tahun), menikmati latihan mengoleksi daun dan bunga kamboja di buku (usia 4-6 tahun), 4) anak tertarik melihat majalah yang bergambar binatang dan tumbuhan, dan berkali-kali mengamatinya (usia 2-3 tahun), banyak mempertanyakan gambar-gambar binatang dan tumbuhan (usia 3-4 tahun), pura-pura membaca teks yang ada di samping atau bawah gambar (usia 3-5 tahun), serta mencoba mengeja teks tersebut untuk mengetahui informasi tentang binatang tersebut. Contoh: anak usia 2-3 tahun senang melihat gambar laba-laba, anak usia 2-3 tahun menanyakan pada pendidik hal-hal yang ada pada gambar, anak TK A (usia 4-5 tahun) pura-pura membaca “ini laba-laba berwarna item”, dan anak TK B (usia

5-6 tahun) membaca “Laba-laba bala wido saga beracu” (*laba-laba black widow sangat beracun*). Anak semakin berminat ketika pendidik memberikan bantuan yang dibutuhkan, 5) anak memiliki kesenangan (belum dapat disebut hobi) terhadap binatang seperti ikan, memelihara ikan di akuarium (sebagian anak memelihara ikan di dalam stoples besar). Anak usia 2-3 tahun senang mengamati ikan, memegang-megang dan memberinya semua makanan yang dipegangnya. Anak usia 3-4 tahun senang mengamati, mulai terlihat selektif terhadap makanan ikan, memperhatikan pertumbuhan ikennya, dan memberinya makan dengan baik, 6) anak tampak senang berada di taman, tidak merusak tumbuhan yang ada di dalamnya, bertanya tentang nama-nama bunga, kadang-kadang tampak berbicara dengan tumbuhan (TK), 7) anak bercita-cita ingin menjadi tukang kebun, penjual bunga (usia 3-6 tahun), penakluk hewan liar, pendaki gunung, peselancar, astronot (TK), 8) anak tertarik mengamati gejala alam, seperti hujan, gunung berapi, angin, pohon yang basah atau tumbang, awan, atau banjir. Anak memperhatikan pemberitaan di televisi tentang banjir, tanah longsor, angin puting beliung, gempa bumi, tsunami, dan lumpur lapindo (usia 3-6 tahun). Anak-anak TK pura-pura membaca berita surat kabar yang memuat gambar peristiwa gejala alam. Selain mengeja berita, mereka juga menggambar gunung berapi serta memberinya judul gambar, 9) anak tidak takut terhadap binatang, seperti ulat, tidak mudah jijik terhadap binatang seperti cacing dan kecoak (usia 2-3 tahun), berani mendekati anak kucing dan tidak menangis ketika kucing bereaksi secara agak agresif (TK), dan 10) anak memilih berlibur ke kebun binatang, gunung, pantai atau desa (Usia 3-6 tahun), (Musfiroh, 2008:8.5-8.7).

8) Kecerdasan intrapersonal.

Menurut Armstrong (2009:7) kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan dirinya sendiri. Menurut Jasmine (2012:27) kecerdasan intrapersonal didefinisikan sebagai kemampuan memahami diri sendiri, kemampuan dan pilihannya sendiri. Kecerdasan intrapersonal adalah kapasitas untuk memahami dan menilai motivasi dan perasaan diri sendiri, (Prasetyo dan Andriani, 2009:7). Lebih lanjut menurut Surya (2007:3) menjelaskan bahwa kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk menganalisis serta menyadari kekuatan dan kelemahan sendiri. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, mengukur, menilai dan menganalisis kemampuan pada dirinya sendiri.

Komponen inti kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memahami diri yang akurat meliputi kekuatan dan keterbatasan diri, kesadaran akan suasana hati, maksud, motivasi, temperamen, dan keinginan, serta kemampuan berdisiplin diri, memahami, dan menghargai diri, (Armstrong, 2003:4). Disamping itu, kecerdasan intrapersonal juga merupakan kecerdasan batin, yang bersumber pada pemahaman diri secara menyeluruh guna menghadapi, merencanakan, dan memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, (Yaumi, 2013: 18).

Indikator kecerdasan intrapersonal pada anak TK terdapat berbagai macam bentuk dan aktivitasnya. Berikut ini adalah indikator kecerdasan intrapersonal pada anak usia dini: 1) anak menunjukkan sikap sendiri, tidak mudah ikut-ikutan, dan memiliki kemauan yang kuat untuk mencapai sesuatu

(TK), 2) anak tidak suka membual, menyatakan kesanggupan sesuai kemampuan, menolak sesuatu yang tidak disukai dan tidak dikuasai, tetapi mau mencoba hal-hal baru (KB dan TK), 3) anak menolak atau menghindari ketika diajak membahas masalah-masalah yang mengundang reaksi banyak orang, tidak menyukai pembicaraan yang kontroversial seperti ibu kandung yang jahat (KB dan TK), 4) anak terlihat menikmati melakukan kegiatan sendiri, tidak banyak meminta pertimbangan anak lain, dan mampu menyelesaikan kegiatan dengan baik (TK), 5) anak cenderung berani mencoba sesuatu, terlihat percaya diri (KB dan TK), 6) anak kadang memiliki pendapat yang berbeda dengan teman yang lain dalam berbagai hal, dan berani menentang pendapat yang dirasa keliru (KB dan TK), 7) anak cenderung ingat terhadap peristiwa yang berkaitan dengan kesalahan diri sebelumnya (TK), 8) anak dapat menyatakan perasaannya, penilaiannya, dan idenya kepada orang lain (TK), 9) anak memiliki tempat favorit atau benda-benda pribadi dan tidak suka diganggu. Seorang anak KB menyukai duduk di dekat pohon akasia di depan gedung dan mengamati teman-temannya bermain. Anak tetap mampu berkomunikasi dengan baik dengan orang lain (KB dan TK), dan 10) anak memiliki hobi, minat, atau kesenangan yang diperjuangkan untuk di akui dan menolak pemaksaan kegiatan yang tidak di minati. Anak TPA menjerit-jerit kalau dipaksa, seorang anak TK sangat menyukai kegiatan “bercerita sendiri” dengan boneka-boneka kecil dan menolak menghentikan kegiatan (TPA, KB dan TK), (Musfiroh, 2008:9.7-9.8).

9) Kecerdasan eksistensial.

Kecerdasan eksistensial didefinisikan sebagai kemampuan menempatkan diri sendiri dalam jangkauan wilayah kosmos yang terjauh dan dalam ciri manusiawi yang paling eksistensial, dengan makna hidup, makna

kematian, nasib dunia jasmani maupun kejiwaan, dan dengan makna pengalaman mendalam (Armstrong (1999) dalam Musfiroh, 2008:9.34). Kecerdasan eksistensial juga berkaitan dengan kemampuan merasakan, memimpikan, dan menjadi pemikir yang menyangkut hal-hal yang besar. Menurut Surya (2007:3) kecerdasan eksistensial adalah kesadaran yang tinggi untuk memaknai eksistensi diri dalam hubungannya dengan pencipta alam. Lebih lanjut Yaumi dan Ibrahim (2013:23) kecerdasan eksistensial adalah kapasitas hidup manusia yang bersumber dari hati yang dalam (*inner-capacity*) yang terilhami dalam bentuk kodrat untuk dikembangkan dan ditumbuhkan dalam mengatasi berbagai kesulitan hidup. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan eksistensial merupakan kemampuan atau kesadaran yang dimiliki seseorang untuk memaknai eksistensi pada dirinya dengan pencipta alam.

Komponen inti dari kecerdasan eksistensial adalah kemampuan menempatkan diri sendiri mulai dari wilayah yang tak terbatas hingga wilayah yang amat kecil, dan dalam ciri manusia yang paling mendasar, seperti makna hidup, makna kematian, keberadaan akhir dari dunia jasmani dan psikologi, pengalaman batin seperti kasih kepada manusia lain, atau terjun secara total dalam suatu karya seni. Komponen inti lain dari kecerdasan eksistensial adalah kemampuan merasakan hal-hal yang besar, memimpikan dan memikirkannya secara mendalam, (Musfiroh, 2008:9.34).

Indikator kecerdasan eksistensial pada anak TK terdapat berbagai macam bentuk dan aktivitasnya. Berikut ini adalah indikator kecerdasan eksistensial pada anak usia dini: 1) anak sering bertanya tentang kematian, hantu yang muncul dari kuburan orang mati, dan apa yang terjadi jika sudah

mati, 2) anak sering berdiskusi dengan sebayanya tentang agama, dosa, pahala, ibadah, dan mengemukakan pendapatnya pada orang dewasa, 3) anak mengikuti kegiatan sembahyang dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan kegiatan tersebut, “Kalau tidak wudlu dulu kenapa? Batal itu apa?”, 4) anak menceritakan mimpi mereka tentang kematian, terbang jauh di angkasa, bertemu dengan hantu, melawan orang jahat, bertemu malaikat, 5) anak berbicara tentang peran Tuhan ketika sedang sakit, bertanya tentang masa tuanya, dan 6) terkait pada cerita cerita yang bertema keagamaan, kebijakan, perjuangan hidup-mati, (Musfiroh, 2008:9.36-9.37).

BAB III

AKTIVITAS PERSEPTUAL MOTORIK

A. Hakikat Aktivitas Jasmani

Aktivitas jasmani merupakan aneka gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot kerangka dan gerak itu menghasilkan pengeluaran energi. Aktivitas jasmani mencakup lingkup yang luas, yang lazim dilakukan dalam berbagai jenis pekerjaan, kegiatan pengisi waktu senggang dan kegiatan rutin sehari-hari. Kegiatan itu dapat dikategorikan sebagai kegiatan yang memerlukan usaha ringan, moderat dan berat. Kegiatan itu dapat meningkatkan kesehatan bila dilakukan secara teratur, (Lutan, Hartoto, & Tomoliyus, 2001:7). Menurut Claude, Steven, & William (2007:12) mendefinisikan bahwa aktivitas fisik adalah aneka gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka dan gerak yang mengeluarkan energi. Trudeau dan Shephard (2010:1) menjelaskan bahwa aktivitas fisik di sini didefinisikan sebagai semua bentuk gerakan yang terkait dengan peningkatan pengeluaran energi, termasuk aktivitas fisik secara spontan dan bentuk aktivitas fisik yang teratur yang meliputi latihan, pendidikan jasmani, dan olahraga.

Menurut WHO (2014) aktivitas fisik didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka yang memerlukan pengeluaran energi. Aktivitas fisik telah diidentifikasi sebagai faktor risiko utama keempat kematian global yang menyebabkan sekitar 3,2 juta kematian secara global. Intensitas sedang pada aktivitas fisik secara teratur, seperti berjalan kaki, bersepeda, atau berpartisipasi dalam olahraga memiliki manfaat yang signifikan bagi

kesehatan. Misalnya, dapat mengurangi risiko penyakit jantung, diabetes, kanker usus besar dan kanker payudara, dan depresi. Selain itu aktivitas fisik yang memadai akan mengurangi risiko pinggul atau patah tulang belakang dan membantu mengontrol berat badan. Lebih lanjut Pate, et.al. (2004:1258) menyatakan bahwa aktivitas fisik yang cenderung kurang merupakan salah satu penyebab terjadinya obesitas anak pada berbagai usia. Caspersen, Powell, & Christenson (2014) aktivitas fisik didefinisikan sebagai gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot rangka yang menghasilkan pengeluaran energi. Pengeluaran energi dapat diukur dalam kilokalori. Aktivitas fisik dalam kehidupan sehari-hari dapat dikategorikan ke dalam pekerjaan, olahraga, pekerjaan rumah tangga, atau kegiatan lainnya. Berdasarkan beberapa pendapat tentang aktivitas fisik di atas dapat disimpulkan bahwa aktivitas fisik merupakan sebagai gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot dan rangka yang memerlukan pengeluaran energi.

Aktivitas jasmani yang dilakukan oleh seseorang memiliki banyak manfaat. Niederer, et.al, (2011: 8) menyatakan bahwa anak-anak yang memiliki kebugaran jasmani dan keterampilan motorik yang tinggi dapat meningkatkan kerja memori dan perhatian anak. Chen (2013:441) menyatakan bahwa aktivitas fisik sangat penting untuk meningkatkan kesehatan anak. Lebih lanjut Romero, et.al., (2010:395) dalam hasil penelitiannya menjelaskan bahwa aktivitas fisik memiliki hubungan dengan fungsi kekebalan tubuh. Lebih lanjut Komarudin, (2014:54) menjelaskan bahwa melalui aktivitas jasmani kecerdasan emosional dapat dibentuk. Pendapat senada juga dinyatakan Hastuti (2010:7) bahwa melalui pendidikan jasmani anak dapat memperoleh dan mengembangkan kecerdasan emosional karena terlibat langsung dalam pembelajaran. Trust (2007) menyampaikan bahwa survei kesehatan yang

melibatkan anak-anak dan remaja dari Amerika, Inggris, Hongkong, dan Australia menunjukkan hasil bahwa terdapat korelasi positif antara partisipasi dalam aktivitas fisik dengan prestasi akademik. Prestasi akademik adalah hasil belajar siswa di luar penjas seperti matematika, IPA, IPS, bahasa, dan hasil tes akhir. Dwyer (2001:225) menyatakan hasil dari penelitian nasional di Australia, menunjukkan bahwa tingkat kebugaran fisik berkorelasi secara signifikan dengan prestasi akademik. Pendapat senada juga disampaikan oleh Shepherd et.al (2011:22) bahwa peningkatan tingkat aktivitas fisik memiliki efek saling menguntungkan terhadap kesehatan dan prestasi akademis siswa. Castelli, et.al., (2007:239) menyatakan hubungan antara kebugaran fisik dan prestasi akademik telah mendapat banyak perhatian karena meningkatnya prevalensi anak-anak yang kelebihan berat badan dan tidak sehat, serta tekanan yang tidak terhindarkan pada sekolah untuk menghasilkan siswa yang memenuhi standar akademik. Lebih lanjut Castelli et.al (2015:4) menyatakan bahwa partisipasi dalam aktivitas jasmani yang terprogram dapat meningkatkan prestasi akademik dan kinerja otak, seperti: perhatian dan ingatan. Disamping itu juga akan membuat fokus dalam mengerjakan tugas di kelas dan meningkatkan pengalaman belajar. Hasil penelitian Kyriaki, et.al, (2012:19-20) menyatakan bahwa peningkatan tingkat aktivitas fisik anak mendorong dan berdampak positif pada perkembangan motorik. Anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu dalam aktivitas fisik cenderung memiliki kemampuan motorik yang lebih tinggi dan tingkat aktivitas fisik pada usia prasekolah berkontribusi positif terhadap perkembangan motorik anak. Cools, et.al (2009:154) menyatakan bahwa gerak pada anak usia dini adalah penting untuk perkembangan fisik, kognitif dan sosial. Pengalaman gerak yang dilakukan penting untuk pengembangan kemampuan gerak dasar dan

mendorong gaya hidup yang aktif. Lebih lanjut William, et.al (2008:1421) dalam penelitiannya bahwa anak-anak yang memiliki kemampuan motorik yang lebih maju merasa lebih mudah untuk aktif dan terlibat dalam aktivitas fisik lebih banyak daripada mereka yang memiliki kemampuan motorik kurang berkembang.

B. Bermain sebagai Aktivitas Jasmani

Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak-anak hingga orang dewasa, tak terkecuali para penyandang cacat. Pada masa anak-anak, bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan cenderung merupakan kebutuhan dasar yang hakiki. Bahkan para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak-anak identik dengan bermain, karena hampir semua hidupnya tidak lepas dari bermain. Menurut Wiyani & Barnawi (2014:93) menyatakan istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak. Kegiatan bermain dapat digunakan anak-anak menjelajahi dunianya, mengembangkan kompetensi dalam usaha mengatasi dunianya dan mengembangkan kreativitasnya. Lebih lanjut Menurut Wiyani dan Barnawi (2014:93), menjelaskan bahwa terdapat lima pengertian bermain, yaitu sebagai berikut: 1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai instrinsik pada anak, 2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat instrinsik, 3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak, 4) melibatkan peran serta aktif keikutsertaan anak, dan 5) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti

kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya.

Menurut Depdiknas (2008:34-35) bermain didefinisikan sebagai aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun yang dimaksud bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Musfiroh (2008: 4) menjelaskan bahwa kegiatan bermain mengandung unsur: 1) menyenangkan dan menggembirakan bagi anak-anak, anak menikmati kegiatan bermain tersebut, mereka tampak riang dan senang, 2) dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain, 3) anak melakukan karena spontan dan sukarela, anak tidak merasa diwajibkan, 4) semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing, 5) anak berlaku pura-pura atau memerankan sesuatu, anak pura-pura marah atau pura-pura menangis, 6) anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru, aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain, 7) anak berlaku aktif, mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat, dan 8) anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain, bermain bersifat fleksibel.

Menurut Huizinga yang dikutip oleh Mahendra (2005:3) mengatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara bebas dan sukarela, kegiatannya dibatasi oleh waktu dan tempat, menggunakan peraturan yang bebas dan tidak mengikat, memiliki tujuan tersendiri dan mengandung unsur ketegangan, kesenangan serta kesadaran yang berbeda dari kehidupan biasa. Menurut Mulyasa (2012: 168) menjelaskan bahwa bermain bukanlah bekerja dan bukan kegiatan produktif yang dilakukan

dengan sungguh-sungguh. Sebaliknya bekerja dapat diartikan bermain sementara bermain kadang-kadang dapat dialami sebagai bekerja. Demikian halnya anak yang sedang bermain, mereka dapat membentuk dunianya sehingga sering kali dianggap nyata, sungguh-sungguh, produktif dan menyerupai kehidupan yang sebenarnya.

Di dalam bermain dibutuhkan suatu media yang disebut permainan. Santrock yang dikutip oleh Fadlillah (2014:26) menjelaskan bahwa permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan memungkinkan anak melepaskan energi fisik yang berlebihan dan membebaskan perasaan yang terpendam. Lebih lanjut Paul Henry Mussen yang dikutip Fadlillah (2014:26) menyebutkan ada beberapa kriteria tentang permainan, yaitu: 1) permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan, 2) permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis, 3) permainan merupakan hal yang spontan dan sukarela, dipilih secara bebas oleh pemain, dan 4) permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain.

Bagi siswa TK, belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Artinya, siswa TK melaksanakan proses belajar dalam suasana bermain agar mereka tidak merasa terpaksa dan melakukannya dengan sukarela dan senang hati sehingga mereka belajar segala sesuatu yang diperlukan untuk kehidupan selanjutnya dalam konteks bermain, (Suherman, dkk, 2015:117). Keuntungan aktivitas bermain yang berisi aktivitas fisik bagi anak-anak diantaranya: membuang ekstra energi, mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh seperti: tulang, otot, dan organ-organ, meningkatkan nafsu makan,

mengontrol diri, berkembangnya keterampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya, meningkatkan daya kreativitas, mendapatkan kesempatan menemukan arti dari benda-benda yang ada di sekitarnya, merupakan cara mengatasi kemarahan, kekuatiran diri, iri hati dan kedukaan, belajar bergaul dengan anak lain, kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah maupun menang di dalam bermain, belajar mengikuti aturan, dan mengembangkan kemampuan intelektualnya, (Gusril,2003:48). Yudanto (2006:39) juga menyatakan bahwa melalui bermain yang diberikan pada anak prasekolah, dapat meningkatkan kemampuan motorik anak. Berdasarkan beberapa pendapat di atas tentang bermain dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan yang didasarkan oleh motivasi intrinsik untuk memperoleh rasa kesenangan.

C. Hakikat Perseptual Motorik

Anak-anak telah mulai belajar berinteraksi dengan lingkungannya dimulai sejak lahir. Interaksi yang efektif dan efisien sangat dibutuhkan oleh setiap anak. Interaksi yang dilakukan oleh anak, selalu melibatkan proses pengamatan (persepsi) dan bergerak (motorik). Proses pengamatan dan bergerak senantiasa merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Persepsi gerak sering juga dijelaskan sebagai hubungan antara gerak manusia dan persepsi. Hubungan antara persepsi dan gerak sangatlah penting, tanpa persepsi anak akan mengalami kesulitan melakukan gerak, bahkan gerak yang sederhana. Kata persepsi memiliki padanan kata yaitu perseptual. Persepsi didefinisikan sebagai proses mengorganisasi informasi yang datang dengan informasi yang disimpan yang membawanya pada pola respon yang dimodifikasi, (Gallahue dan Ozmun, 2002: 262).

Ruang lingkup dan ragam persepsi diantaranya: 1) persepsi visual, yang meliputi persepsi warna, hubungan keruangan, diskriminasi visual, diskriminasi bentuk dan latar, *visual closure*, dan pengenalan objek (*object recognition*), 2) persepsi auditif, yang meliputi kesadaran fonologis, diskriminasi auditif, ingatan auditif, urutan auditif dan perpaduan auditif, 3) persepsi kinestetik, yang meliputi pengertian yang akurat dari badan, permukaan badan, dan anggota badan, 4) persepsi taktil, yaitu kemampuan membedakan berbagai jenis benda dan susunan dengan fungsi perabaan, dan 5) persepsi koordinasi atau gabungan, yaitu kemampuan yang mencakup dua atau lebih persepsi pola-pola gerakan, (Rahyubi, 2012:307). Rachman (2004:31) menjelaskan bahwa dalam mempersepsikan suatu objek terjadi beberapa tahap persepsi, yaitu: 1) penemuan (*detection*), 2) pembedaan (*discrimination*), 3) pengenalan (*recognition*), dan 4) identifikasi (*identification*). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi mempunyai makna penting dalam perkembangan motorik seseorang. Perbedaan rangsang dan objek persepsi menjadikan kemampuan motorik seseorang berbeda antara yang satu dengan lainnya. Hal ini karena perbedaan persepsi yang terjadi berdasarkan apa yang ditemukan, dibedakan, dikenali dan diidentifikasi sebagai suatu informasi.

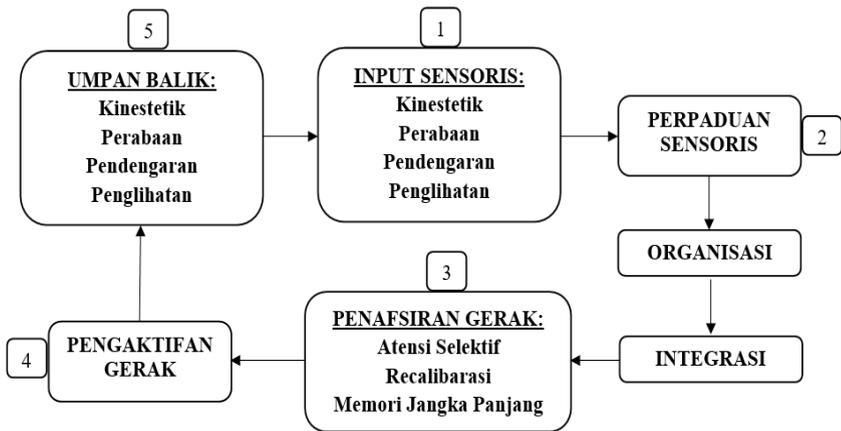
Lebih lanjut Gallahue & Ozmun (2002:261), menjelaskan bahwa munculnya perseptual motorik terjadi karena dua alasan, yaitu: *pertama*, hubungan pada istilah perseptual motorik menandakan ketergantungan dari kegiatan volunter pada beberapa bentuk dari informasi perseptual. *Kedua*, hubungan pada istilah perseptual motorik mengindikasikan bahwa perkembangan kemampuan perseptual seseorang sebagian tergantung pada aktivitas motorik. Secara umum perseptual motorik merujuk pada aktivitas

yang dilakukan dengan maksud meningkatkan kognitif dan kemampuan akademik. Istilah ini juga merujuk pada anak yang terlibat pada program tersebut, sebab perseptual motorik terjadi selama prasekolah dan masa sekolah, (Ma'mum & Saputra, 2000:29). Menurut Sugiyanto, (2007:85) menyatakan bahwa perseptual motorik adalah kemampuan menginterpretasi stimulus yang diterima oleh organ indera. Kemampuan perseptual berguna untuk memahami segala sesuatu yang ada di sekitar, sehingga seseorang mampu berbuat atau melakukan tindakan tertentu sesuai dengan situasi yang dihadapi. Misalnya ketika seseorang sedang bermain bola, ia dapat melihat bola dan memahami situasi bola, sehingga ia dapat memainkan bola sesuai dengan situasi.

Lutan (2001:78) menyatakan bahwa kualitas gerak seseorang bergantung pada perseptual motorik. Berkaitan dengan hal tersebut, dalam pemberian atau contoh pelaksanaan tugas gerak, kemampuan anak untuk melakukan tugas yang dimaksud, bergantung pada kemampuannya memperoleh informasi dan menafsirkan makna informasi tersebut. Kemampuan menangkap informasi serta menafsirkan dengan cermat, maka pelaksanaan gerak yang serasi akan lebih bagus daripada kemampuan perseptual motorik yang kurang cermat. Fretz, Johnson & Johnson, (1969:687) dalam penelitiannya menyatakan bahwa perseptual motorik memiliki kontribusi pada penampilan gerak secara umum. Yudanto (2010:46) menjelaskan bahwa gangguan perseptual pada anak dapat berupa ketidakmampuan anak dalam mengidentifikasi bagian tubuhnya, mengubah posisi dalam sebuah ruang, dan melakukan gerakan keseimbangan baik statis maupun dinamis. Lebih lanjut Kennedy, Partridge & Raz, (2008:179) kemampuan perseptual motorik dalam berbagai tingkatan usia juga

dipengaruhi oleh kemampuan kognitifnya. Kemampuan persepsi pada anak memiliki hubungan terhadap kemampuan motoriknya, (Crane, et.al, 2015:954). Perseptual motorik adalah sebuah proses pengorganisasian, penataan informasi yang diperoleh dan kemudian disimpan, untuk kemudian menghasilkan reaksi berupa pola gerak. Lebih lanjut dapat dikatakan bahwa perseptual motorik merupakan sebuah proses perolehan dan peningkatan keterampilan dan kemampuan untuk berfungsi.

Proses terjadinya perseptual motorik diawali dengan penerimaan informasi dari lingkungan untuk menghasilkan gerak. Menurut Gallahue & Ozmun (2002:262), menyatakan bahwa proses terjadinya perseptual motorik melewati beberapa tahapan, yang meliputi: masuknya rangsang melalui saraf sensoris, perpaduan rangsang, penafsiran gerak, pengaktifan gerak, dan umpan balik. Proses terjadinya perseptual motorik dapat digambarkan dalam bagan berikut ini:



Gambar 3.1. Proses Terjadinya Perseptual Motorik.

Sumber: Lutan, (2001:80).

Gambar di atas merupakan proses terjadinya perseptual motorik, dari gambar di atas dapat dijelaskan mengenai proses terjadinya perseptual motorik, sebagai berikut:

- 1) Masukan rangsang melalui saraf sensoris: aneka rangsangan yang telah ditangkap melalui saraf sensoris, seperti: penglihatan, pendengaran, perabaan, dan kinestetis. Rangsang yang telah diterima itu kemudian diteruskan ke dalam otak dalam bentuk pola energi saraf.
- 2) Perpaduan rangsang: rangsang yang telah diperoleh kemudian dipadukan atau disimpan bersama-sama dengan rangsang yang pernah diperoleh dan disimpan dalam memori.
- 3) Penafsiran gerak: berdasarkan pemahaman rangsang yang telah diterima, maka akan diputuskan pola gerak. Respon ini merupakan jawaban terhadap kombinasi antara rangsang yang diterima dan informasi yang tersimpan dalam memori.
- 4) Pengaktifan gerak: pada tahap ini merupakan terjadinya gerak yang sesungguhnya dilaksanakan. Gerak ini dapat diamati.
- 5) Umpan balik: pada tahap ini merupakan evaluasi gerak yang dilaksanakan melalui berbagai alat indera, yang selanjutnya informasi umpan balik itu, diteruskan ke beberapa sumber masukan informasi, seperti: dari pengamatan atau perasaan. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan gerak sesuai dengan koreksi yang diperoleh.

Komponen perseptual motorik terdiri atas: kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah dan kesadaran waktu, (Gallahue & Ozmun, 2002: 263).

Berikut ini adalah penjelasan dari berbagai unsur perseptual motorik:

1. Kesadaran tubuh.

Pemahaman tubuh merupakan kesanggupan untuk mengenali bagian-bagian tubuh dan manfaatnya bagi gerak. Pemahaman tubuh dapat pula disebut dengan *“body image”* atau *“body schema”*, merupakan dasar bagi gerakan efisien dan keseluruhan pemahaman gerak. Kesadaran tubuh juga merupakan kemampuan untuk mengetahui dan memahami nama dan fungsi macam-macam bagian tubuh, serta untuk memahami bagaimana untuk menghasilkan berbagai macam gerakan dan potensi tubuh dalam melakukan gerak. Kesadaran tubuh memiliki tiga kesadaran yang terkait dengan aspek pengetahuan tubuh, pengetahuan tentang apa yang dapat dilakukan bagian tubuh, dan pengetahuan tentang bagaimana bagian itu berfungsi, (Gallahue & Ozmun, 2002:263). Contoh gerakan: 1) menyentuh anggota bagian tubuh satu per satu yang telah disebutkan oleh guru, serta menyebutkan fungsi anggota tubuh tersebut, 2) menyentuh anggota tubuh bagian kiri dengan menggunakan tangan kanan, yang telah disebutkan oleh guru, serta menyebutkan fungsi anggota tubuh tersebut.

2. Kesadaran ruang.

Kesadaran ruang merupakan kemampuan untuk menyesuaikan diri pada posisi diantara orang lain dan objek lain dalam suatu ruang atau tempat, juga merupakan kemampuan untuk mengetahui seberapa luas ruang atau tempat yang digunakan tubuh pada saat bergerak. Contoh gerakan: 1) berjalan di dalam lingkaran dengan teman-teman, jangan sampai bertabrakan, 2) berlari zig-zag melewati beberapa pancang, dan 3) menaiki tangga.

3. Kesadaran arah.

Kesadaran arah merupakan pemahaman tubuh yang berkenaan dengan tempat dan arah, terdiri dari dua komponen pemahaman yaitu: 1) pemahaman

internal untuk dapat menggerakkan tubuh ke samping kanan dan samping kiri (*laterality*), dan 2) proyeksi eksternal dari *laterality*, komponen ini merupakan pemahaman yang memberikan dimensi ruang. Anak yang mempunyai kemampuan ini, mampu melaksanakan konsep gerak kanan-kiri, atas-bawah, depan-belakang, dan berbagai kombinasi gerak lainnya. Contoh gerakan: 1) bergeser ke kanan atau ke kiri, sesuai dengan perintah guru, 2) melangkah ke depan beberapa langkah, sesuai dengan perintah guru, dan 3) melangkah ke belakang beberapa langkah, sesuai dengan perintah guru.

4. Kesadaran struktur waktu.

Pemahaman struktur waktu (*temporal awareness*) menunjuk kepada perkembangan struktur waktu yang memantapkan koordinasi gerak antara mata dan anggota badan secara bersamaan dengan cara yang efektif. Istilah koordinasi mata-tangan dan koordinasi mata-kaki merupakan hasil akhir dari pemahaman struktur waktu, (Gallahue & Ozmun, 2002: 265). Kesadaran struktur waktu memungkinkan koordinasi gerakan antara mata dan anggota tubuh menjadi efisien. Istilah koordinasi mata dan tangan atau mata dan kaki merupakan ungkapan dari kesadaran struktur waktu. Pengembangan kesadaran struktur waktu berkenaan dengan proses belajar untuk menyelaraskan gerak dalam sebuah tata urutan yang tepat. Lari berirama, menari, atau melakukan gerakan lainnya yang berirama sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kesadaran struktur waktu. Contoh gerakan: 1) mengayunkan kedua lengan ke depan dan ke belakang, dengan diiringi hitungan atau irama musik, dan 2) mengayunkan kaki ke depan dan ke belakang secara bergantian, dengan diiringi hitungan atau irama musik.

Menurut Rudolph Laban yang dikutip oleh Rachman (2004:33) kemampuan perseptual motorik seseorang dibentuk oleh: 1) pemahaman tubuh (*body awareness*), 2) pemahaman ruang (*spatial awareness*), 3) kualitas gerak (*qualities of movement*), 4) hubungan dengan objek di luar tubuh (*relationships*). Pemahaman tubuh berkaitan dengan bagaimana tubuh melakukan gerak, pemahaman ruang berkaitan dengan dimana tubuh melakukan gerak, kualitas gerak berkaitan dengan bagaimana tubuh melakukan gerak, sedangkan hubungan dengan objek di luar tubuh berhubungan dengan siapa atau apa yang digerakkan oleh tubuh. Johnstone & Ramon (2011:V) menjelaskan bahwa komponen-komponen dalam pengembangan perseptual motorik meliputi: 1) *laterality*, melalui aktivitas bilateral, aktivitas unilateral, dan aktivitas *cross-lateral*, 2) keseimbangan, 3) *body image*, 4) *tracking*, 5) *spatial relations*, 6) keterampilan lokomotor (jalan, lari, lompat, *hopping*, *galloping*, dan *leaping*), dan 7) keterampilan manipulatif (memantulkan, menangkap, menggiring, menendang, melambungkan, menggelindingkan, dan melempar). Reid (1981:38) program perseptual motor termasuk kegiatan untuk meningkatkan koordinasi mata-tangan, keseimbangan, kesadaran spasial, irama, gambaran tubuh, *laterality*, dan kelincahan. Lebih lanjut Thomas, et.al (1975:505) bentuk program pengembangan perseptual motorik dapat dilakukan melalui aktivitas dalam bentuk koordinasi mata tangan, keseimbangan dinamis, dan pengenalan bentuk.

Berdasarkan uraian di atas, terkait dengan perseptual motorik dapat disimpulkan bahwa perseptual motorik merupakan kemampuan yang dihasilkan oleh adanya interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses pengamatan dan proses bergerak. Perseptual motorik merupakan istilah yang

digunakan untuk mengkaitkan antara fungsi kognitif dan keterampilan gerak pada anak, yang disusun oleh beberapa komponen, diantaranya: pemahaman tubuh, pemahaman ruang, kualitas gerak, pemahaman arah, pemahaman struktur waktu, dan hubungan dengan objek di luar tubuh

D. Pentingnya Aktivitas Perseptual Motorik pada Anak

Perseptual motorik memiliki peran yang penting dalam perkembangan anak. Perseptual motorik yang baik memungkinkan anak dapat menerima dan memahami informasi, serta memberikan tindakan yang tepat. Perseptual motorik berguna untuk memahami segala sesuatu yang ada di sekitar, sehingga seseorang mampu berbuat atau melakukan tindakan tertentu sesuai dengan situasi yang dihadapi. Kemampuan perseptual motorik memungkinkan informasi sensorik dengan berhasil diperoleh dan dipahami dengan reaksi yang tepat. Perseptual berkaitan dengan memperoleh informasi dan motor mengacu pada hasil gerakan. Dengan demikian aktivitas perseptual motorik memaksakan anak-anak untuk menggunakan otak dan tubuh mereka bersama-sama untuk menyelesaikan tugas misalnya, berjalan di balok keseimbangan sambil membaca alfabet.

Untuk tampil dengan baik di sekolah, anak-anak harus melakukan banyak hal yang memerlukan pikiran dan otot-otot mereka untuk bekerja sama sebagai sebuah tim. Bahkan, seluruh kemampuan berkomunikasi mereka, membaca, menulis, berbicara, dan isyarat merupakan kemampuan berbasis perseptual motorik. Kita sering menganggapnya semata-mata sebagai keterampilan akademik, tetapi sebenarnya dalam belajar menulis, seorang anak tidak hanya tahu tentang alfabet dan memahami bagaimana kata-kata dibentuk dengan menggabungkan huruf tetapi juga menerjemahkan

pengetahuan ke dalam tindakan dengan mencengkeram, bergerak, dan menstabilkan pensil saat menggunakan persepsi (pandangan) untuk menyesuaikan dirinya atau gerakan dalam rangka menciptakan pola yang benar. Hal tersebut menuntut pikiran dan tubuh harus bekerja bersama-sama. Partisipasi dalam kegiatan perseptual motorik memungkinkan siswa untuk mengembangkan tingkat kendali tubuh yang lebih besar dan mendorong upaya yang lebih besar dalam semua bidang kurikulum sekolah. Anak yang memiliki keterampilan perseptual motorik yang memadai akan memiliki koordinasi yang lebih baik, kesadaran tubuh yang lebih besar, kemampuan intelektual yang lebih kuat, dan citra diri yang lebih positif. Sebaliknya, anak yang perseptual motorik yang kurang memiliki masalah dengan koordinasi, memiliki kesadaran tubuh yang buruk, dan merasa kurang percaya diri.

Penelitian juga menunjukkan bahwa perkembangan perseptual motorik sangat penting untuk perkembangan anak-anak dari jalur otak yang melintasi belahan otak kanan dan kiri. Karena itu, siswa dengan perkembangan perseptual motorik yang buruk sering mengalami kesulitan dalam belajar membaca dan menulis ketika mereka berada di sekolah dasar. Meningkatkan kemampuan motorik kasar dengan menggunakan lateralities untuk membantu mengembangkan jalur saraf di otak meningkatkan kemampuan anak untuk membaca dan menulis. Membaca dan menulis merupakan kemampuan yang berbasis perseptual motorik yang memerlukan pikiran dan tubuh untuk bekerja sama. Siswa yang belum diperkenalkan gerakan yang tepat (misalnya: berlari, melompat, melempar, dan menangkap) cenderung memiliki masalah kognitif karena jalur di otak belum berkembang. Waktu yang optimal untuk mengembangkan jalur ini adalah antara usia 3 dan 6 tahun. Aktivitas perseptual motorik memberikan cara yang telah terbukti untuk meningkatkan

kesehatan anak-anak dan belajar dalam semua aspek, dan penelitian menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam program perseptual motorik menunjukkan perbaikan yang signifikan di semua bidang pembelajaran. Memenuhi kebutuhan motorik kasar anak meningkatkan kesiapan akademik dan perilaku anak secara keseluruhan. Siswa dengan ketidakmampuan / cacat belajar juga menunjukkan peningkatan yang membantu mereka mencapai potensi penuh mereka, (Johnstone & Ramon, 2011:V).

Perseptual motorik mendorong seseorang untuk mengeksplorasi pengetahuan dari lingkungannya, untuk kemudian memformulasikannya menjadi konsep yang diekspresikan kepada keterampilan gerak. Seorang anak yang bergerak dengan mudah dan menampilkan tugas gerak yang terampil cenderung mempunyai rasa percaya diri dan mempunyai konsep diri yang positif. Thomas, Thomas dan Lee yang dikutip oleh Rachman (2011:13) mengemukakan pengaruh perseptual motorik pada fungsi kognitif, yaitu: 1) terdapat akibat dan keterkaitan langsung antara kemampuan persepsi motorik dan prestasi akademik, 2) perseptual motorik melandasi kesiapan dan penampilan akademis. Sebagai contoh koordinasi mata tangan yang baik merupakan prasyarat untuk kemampuan menulis. Sementara itu pendapat lain menyatakan bahwa, perkembangan perseptual motorik berkaitan erat dengan berbagai keterampilan dasar atau kemampuan yang diyakini mempunyai peran penting dalam membangun dasar yang kuat bagi tercapainya prestasi belajar yang tinggi.

Bullus & Coles (2007: 14) menjelaskan bahwa manfaat program perseptual motorik antar lain: 1) mencegah dari pada mengobati, yaitu untuk

menghindari kebutuhan untuk remediasi/perbaikan, 2) untuk memberikan wilayah dan pengalaman yang berarti di daerah yang telah terbukti berhubungan dengan perkembangan kognitif sebelum terjadinya pembelajaran formal, 3) untuk memberikan dasar untuk alternatif yang berjalan terus pada situasi belajar formal yang biasa, 4) untuk mengembangkan, melalui gerakan, keterampilan motorik yang berhubungan dengan kebutuhan anak itu sendiri, pada mata / tangan, koordinasi mata / kaki, gerak, keseimbangan dan kebugaran, 5) mengembangkan persepsi diri dalam dimensi ruang dan waktu, 6) untuk berinteraksi dengan lingkungan untuk mengembangkan persepsi citra tubuh, lateralitas dan direksionalitas, 7) mengembangkan keterampilan motorik dasar anak yang digunakan dalam keterampilan permainan utama, 8) untuk mengembangkan kemampuan bahasa yang diperlukan untuk keterlibatan aktif pembelajaran formal, 9) untuk mengembangkan kepercayaan diri, dengan rekan-rekan, guru, orang dewasa lainnya, dan peralatan yang digunakan anak, 10) untuk mengembangkan keterampilan memecahkan masalah baik secara individu maupun sebagai bagian dari kelompok, 11) untuk memberikan pengalaman yang akan mengembangkan strategi dalam pengolahan memori, 12) untuk mengembangkan memori berurutan baik auditori dan visual, terutama dalam catatan jangka pendek, 13) untuk mengembangkan keterampilan anak memproses dan menginterpretasikan pendengaran dan informasi visual dengan jangka / rentang memori anak, 14) untuk mengembangkan keterampilan dan strategi pendengaran dan visual untuk mengatasi faktor-faktor yang mengganggu keterampilan- keterampilan, 15) untuk menggabungkan kemampuan pendengaran dan keterampilan visual dalam pelatihan memori dan untuk mengembangkan kemampuan untuk menerima

pesan sambil melakukan aktivitas fisik atau terhadap bilangan pokok (baik pendengaran dan visual), 16) untuk mengembangkan memori motorik, 17) untuk mengembangkan otot mata sehingga anak bisa fokus dan melacak secara efektif sepanjang garis tengah, lateral, diagonal dan dalam gerakan melingkar, 18) untuk mengembangkan kemampuan untuk memusatkan mata secara efektif, 19) untuk mengembangkan keterampilan sosial dalam berbagi, berpartisipasi, membantu dan merawat / dengan anak-anak lainnya, dan 20) mengembangkan siswa yang sukses.

Pada peserta didik di TK, bentuk aktivitas jasmani yang mengandung unsur perseptual motorik dan dikemas dalam bentuk bermain sangat penting. Hal ini didasarkan pada temuan beberapa hasil penelitian, antara lain: 1) hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan perseptual motorik memiliki hubungan dengan kemampuan akademik anak, (Nourbakhsh, 2006:40), 2) hasil penelitian menunjukkan bahwa program pendidikan jasmani yang mengandung unsur perseptual motorik dapat meningkatkan prestasi akademik dalam ujian matematika, membaca dan menulis (Gonzales, Coretes, dan Dobbins (2003) dalam Nourbakhsh, 2006:41), 3) hasil penelitian yang dilakukan oleh Dhingra, et.al (2010:143) menunjukkan bahwa kemampuan perseptual dalam hal visual, auditori dan kinestetik pada anak usia 4-6 tahun memiliki hubungan dengan prestasi akademik dalam hal membaca, mengeja dan matematika, 4) hasil penelitian dari Hosseini, et. al (2011: 764) menyatakan bahwa aktivitas fisik yang terprogram dalam periode tertentu pada masa prasekolah memiliki dampak dalam keterampilan kognitif anak, 5) hasil penelitian Morales, et.al (2011:410) menyatakan bahwa penampilan dalam perseptual motorik berhubungan dengan prestasi akademik, anak yang memiliki perseptual motorik yang baik juga memiliki kognitif yang baik, 6)

Vannier dan Gallahue dalam Rachman (2011:14) menyatakan bahwa perseptual motorik dapat dikembangkan secara optimal pada saat anak berusia 2-6 tahun dan pada masa ini merupakan usia emas meletakkan dasar-dasar keterampilan, dan 7) Johnstone dan Ramon (2011:V) menyatakan bahwa usia 3-6 tahun adalah usia yang optimal untuk mengembangkan perseptual motorik

BAB IV

PENGEMBANGAN AKTIVITAS JASMANI BERBASIS

PERSEPTUAL MOTORIK

Bagian ini akan membahas tentang rancangan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik, penerapan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik di TK, dan penilaian pelaksanaan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik.

A. Rancangan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik.

Rancangan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik untuk anak TK terintegrasi dalam kegiatan belajar dan bermain. Model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik dalam pelaksanaannya bukan merupakan kegiatan terpisah dengan kegiatan yang lain. Penyusunan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan/aspek yang akan dikembangkan.

Tujuan merupakan sasaran atau harapan yang ingin dicapai dalam kegiatan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik. Tujuan yang dimaksud disini yang ingin disampaikan pada masing-masing aktivitas atau permainan. Tujuan tersebut adalah untuk mengembangkan *multiple intelligences* pada anak.

2. Pemilihan bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada bagian ini berisi tentang pemilihan dan menentukan kegiatan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan. Pemilihan kegiatan ini harus

menyesuaikan dengan tingkat perkembangan anak dan karakteristik anak. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menentukan kegiatan antara lain:

- a. Melibatkan seluruh anak untuk dapat berpartisipasi aktif.
 - b. Menyenangkan dan dilakukan melalui bermain.
 - c. Dapat menyalurkan energi dan aspirasi anak.
 - d. Membangkitkan keinginan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
 - e. Mendorong anak untuk kreatif.
 - f. Tidak membosankan.
 - g. Sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
 - h. Sesuai dengan tema dan lingkungan anak.
3. Pemilihan alat dan bahan yang akan digunakan.

Pemilihan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pelaksanaan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik berdasarkan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Bersifat multiguna, artinya alat tersebut dapat dipergunakan untuk pengembangan berbagai kemampuan yang sesuai.
 - b. Bahan yang digunakan mudah didapat di lingkungan sekitar TK dan murah harganya.
 - c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.
 - d. Alat yang digunakan dapat membangkitkan partisipasi dan ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan.
 - e. Sesuai dengan tujuan dan fungsinya.
 - f. Dapat digunakan secara individual, kelompok maupun klasikal.
 - g. Alat dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
4. Pemilihan metode.

Beberapa metode yang dianggap sesuai dan dapat digunakan dalam pembelajaran di TK antara lain metode: pemberian tugas, proyek, karya wisata, praktek langsung, bermain peran, demonstrasi, bercerita, sosiodra dan bercakap-cakap. Pada umumnya dalam pembelajaran motorik di TK atau dalam penerapan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik menggunakan metode demonstrasi, penugasan dan praktek langsung, meskipun tidak tertutup kemungkinan penggunaan metode lainnya baik secara terpisah maupun terintegrasi antara satu metode dengan metode yang lainnya.

B. Penerapan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik di TK.

Tahapan dalam pelaksanaan atau penyajian model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik mencakup 3 tahapan, yaitu pendahuluan (pemanasan), inti, dan penutup (pendinginan).

1. Tahapan Pendahuluan (Pemanasan)

Tahapan ini merupakan awal dari kegiatan belajar mengajar yang merupakan fondasi atau landasan bagi aktivitas berikutnya. Inti aktivitasnya adalah penyampaian informasi dalam bentuk instruksi guru melalui komunikasi dengan siswa, memusatkan perhatian siswa pada topik atau materi yang akan disajikan, dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Pemanasan merupakan tahapan awal yang dilakukan anak dalam suatu pembelajaran motorik. Pemanasan memiliki peran yang sangat penting bagi anak-anak, sebelum masuk dalam kegiatan inti ketika mengikuti pembelajaran. Pemanasan akan membawa anak agar siap mengikuti aktivitas yang akan dilakukan. Disamping itu, pemanasan berguna untuk menghangatkan suhu otot, melancarkan peredaran aliran darah dan memperbanyak aliran oksigen

ke dalam tubuh, memperbaiki kontraksi otot dan kecepatan gerakan refleks, dan juga untuk mencegah kejang otot atau cedera.

2. Tahapan Inti

Setelah bagian pendahuluan disampaikan, tahapan selanjutnya adalah tahapan inti yang merupakan pokok dari materi model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik. Pada tahapan inti terdapat 2 (dua) aktivitas atau permainan.

3. Tahapan Penutup (Pendinginan)

Pada bagian ini guru dapat merumuskan kesimpulan dan menyampaikan materi yang akan disajikan pada pertemuan berikutnya dengan harapan agar siswa mempersiapkan diri sebaik mungkin. Perlu juga disampaikan evaluasi bersifat klasikal sebagai umpan balik bagi siswa berkenaan dengan pelaksanaan tugas gerak yang dicapainya. Siswa berhak untuk menanyakan kekurangan yang dilakukan selama proses kegiatan berlangsung. Pada bagian ini diisi dengan aktivitas penenangan atau relaksasi, agar suhu tubuh anak dapat segera turun seperti sebelumnya. Badan menjadi segar kembali sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran selanjutnya.

C. Evaluasi Pelaksanaan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik.

Evaluasi atau penilaian merupakan tahapan selanjutnya setelah pelaksanaan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik. Evaluasi merupakan proses untuk mengetahui apakah suatu kegiatan, proses kegiatan dan keluaran kegiatan telah mencapai tujuan atau kriteria yang telah ditentukan. Evaluasi terkait dengan *multiple intelligences* dalam pelaksanaan

model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik dilakukan melalui penilaian autentik. Penilaian autentik memiliki ciri antara lain: didasarkan pada perilaku yang ditampakkkan oleh anak, bersumber pada kekuatan anak, didasarkan pada peristiwa nyata sehari-hari, menekankan munculnya keterampilan, berfokus pada tujuan pembelajaran dan berkaitan dengan pengajaran (apa yang telah diajarkan). Alat penilaian *multiple intelligences* pada anak dapat dilakukan dengan berbagai cara antara lain:

1. Pengamatan atau observasi.

Pengamatan merupakan suatu cara untuk mengumpulkan keterangan atau informasi tentang sesuatu dengan cara melihat, mendengarkan dan mengamati semua peristiwa, mencatatnya secara cermat dan teliti yang dilakukan oleh pengamat (observers) terhadap objek/orang yang diamati (observe viewer).

2. Catatan anekdot.

Catatan anekdot merupakan kumpulan catatan tentang sikap dan perilaku anak dalam situasi-situasi tertentu. Kesimpulan catatan tersebut meliputi aktivitas anak yang bersifat positif dan negatif. Catatan anekdot merupakan catatan singkat peristiwa penting yang mengungkapkan perhatian secara individu. Anekdot dapat mengkomunikasikan informasi sehingga fakta, perasaan dapat lebih terbuka. Pencatatan anekdot dapat dilakukan kapan saja dan dapat digunakan setiap saat.

3. Portofolio.

Portofolio merupakan kumpulan atau koleksi sistematis karya baik yang dikembangkan oleh anak dan guru yang dapat berfungsi sebagai dasar untuk menelaah usaha, perbaikan, proses dan pencapaian pada satu bagian atau

lebih aspek. Portofolio juga dapat diartikan sebagai suatu wujud benda fisik, seperti bundle (kumpulan atau dokumen hasil pekerjaan anak yang disimpan dalam satu kumpulan).

4. Daftar periksa (*Checklists*)

Daftar periksa merupakan merupakan format penilaian yang membantu guru dalam memfokuskan pengamatan. Daftar periksa berfokus pada ada dan tidaknya suatu aspek dalam suatu program, seperti: sifat bawaan, keterampilan anak, tingkah laku, minat dan konsep.

Evaluasi terkait dengan *multiple intelligences* dalam pelaksanaan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik ini dilakukan dengan menggunakan daftar ceklis. Penilaian dilakukan dengan cara, guru memberikan tanda pada masing-masing aspek kecerdasan yang diamati. Pada penilaian ini, tersedia 4 (empat) skala penilaian, yaitu: Skala 1 atau Belum Berkembang (BB), Skala 2 atau Mulai Berkembang (MB), Skala 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Skala 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Instrumen penilaian dan kriteria penilaian *multiple intelligences* pada anak dapat dilihat dalam lampiran buku ini.

BAB V
KEEFEKTIFAN MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS
PERSEPTUAL MOTORIK

A. Pengembangan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik untuk Mengembangkan *Multiple Intelligences* bagi Peserta Didik TK

Hasil studi pendahuluan dan kajian yang telah ditemukan, mendorong peneliti untuk mengembangkan suatu model aktivitas jasmani model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik untuk mengembangkan *multiple intelligences* bagi peserta didik TK. Untuk menghasilkan produk akhir, penulis mengikuti prosedur dalam penelitian dan pengembangan, yakni melakukan validasi produk awal, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

1. Validasi Pertama Produk Awal

Sebelum diujicobakan ke lapangan, baik uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar, draf awal model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik untuk mengembangkan *multiple intelligences* bagi peserta didik TK terlebih dahulu divalidasi oleh 2 orang ahli materi dan 3 orang praktisi/guru TK. Validasi produk awal dilakukan sebanyak 2 kali. Setelah dilakukan revisi produk/draf awal tahap kedua, selanjutnya para ahli dan praktisi diminta untuk memberikan penilaian terhadap produk/draf awal. Para ahli dan praktisi memberikan penilaian dari skala 1 sampai dengan skala 4, yaitu: Skala 1 (sangat kurang sesuai/sangat kurang baik/sangat kurang tepat sangat kurang jelas), Skala 2 (kurang sesuai/kurang baik/kurang tepat/kurang jelas), Skala 3 (sesuai/baik/tepat/jelas), dan Skala 4 (sangat sesuai/sangat baik/sangat tepat/sangat jelas). Setelah mendapatkan penilaian dari ahli dan praktisi,

selanjutnya data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan tingkat validitas, dalam penelitian ini menggunakan analisis *Content Validity Ratio* (CVR) dan analisis *Content Validity Index* (CVI). Adapun untuk membuktikan tingkat reliabilitas pada penelitian ini uji koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*.

Hasil uji CVR menunjukkan validitas isi model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik, yang terdiri atas 8 permainan berbasis tema adalah baik atau memiliki validitas isi yang tinggi, dengan hasil CVR masing-masing permainan pada rentang 0,600 – 1,000 yaitu di atas 0,30. Semetara hasil uji CVI memiliki tingkat validitas yang tinggi, seperti pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Hasil Uji CVI Produk/Draf Awal Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik

No	Nama Permainan	CVI
1.	Permainan bertema diriku	0,880
2.	Permainan bertema keluargaku.	0,900
3.	Permainan bertema lingkunganku.	0,880
4.	Permainan bertema binatang.	0,924
5.	Permainan bertema tanaman.	0,905
6.	Permainan bertema kendaraan.	0,880
7.	Permainan bertema alam semesta.	0,900
8.	Permainan bertema tanah airku.	0,900

Hasil uji reliabilitas model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik, yang telah dianalisis dengan menggunakan uji koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*, didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 5.2 Hasil Uji Reliabilitas Produk/Draf Awal Model
Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik**

No	Nama Permainan	Koefisien Korelasi	Keterangan
1.	Permainan bertema diriku	0,908	Reliabel
2.	Permainan bertema keluargaku.	0,894	Reliabel
3.	Permainan bertema lingkunganku.	0,894	Reliabel
4.	Permainan bertema binatang.	0,951	Reliabel
5.	Permainan bertema tanaman.	0,925	Reliabel
6.	Permainan bertema kendaraan.	0,894	Reliabel
7.	Permainan bertema alam semesta.	0,914	Reliabel
8.	Permainan bertema tanah airku.	0,914	Reliabel

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di TK Pertiwi Plawikan, Jogonalan, Klaten dengan jumlah 10 peserta didik.

**Tabel 5.3 Hasil Uji Keterlaksanaan Model Aktivitas Jasmani
pada Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Nama Permainan	TK tempat Uji Coba
		TK Pertiwi Plawikan
1.	Permainan bertema diriku.	3,7
2.	Permainan bertema keluargaku.	3,8
3.	Permainan bertema lingkunganku.	3,8
4.	Permainan bertema binatang.	3,8
5.	Permainan bertema tanaman.	3,8
6.	Permainan bertema kendaraan.	3,8
7.	Permainan bertema alam semesta.	3,9
8.	Permainan bertema tanah airku.	3,8
Rerata		3,8

Tabel 5.3 menunjukkan bahwa hasil uji coba skala kecil model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik telah mencapai angka 3,8 dengan kriteria *Baik*. Ini artinya, model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik dapat ditindaklanjuti dengan uji coba kelompok besar.

3. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan di TK Pertiwi Karangdukuh, TK Pertiwi Sumyang, TK ABA Plawikan, dan TK ABA Ngering.

**Tabel 5.4 Hasil Uji Keterlaksanaan Model Aktivitas Jasmani pada
Uji Coba Kelompok Besar**

No	Nama Permainan	TK tempat Uji Coba			
		Pertiwi Karangdukuh	Pertiwi Sumyang	ABA Plawikan	ABA Ngering
1.	Permainan bertema diriku.	3,9	3,9	3,9	3,9
2.	Permainan bertema keluargaku.	3,9	3,9	3,9	3,9
3.	Permainan bertema lingkunganku.	3,9	3,9	3,9	3,9
4.	Permainan bertema binatang.	3,9	3,9	3,9	3,9
5.	Permainan bertema tanaman.	3,9	3,9	3,9	3,9
6.	Permainan bertema kendaraan.	3,9	3,9	3,9	3,9
7.	Permainan bertema alam semesta.	3,9	3,9	3,9	3,9
8.	Permainan bertema tanah airku.	3,9	3,9	3,9	3,9
Rerata		3,9	3,9	3,9	3,9

Dari Tabel 5.4 diketahui bahwa hasil uji coba kelompok besar model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik telah mencapai angka 3,9 atau dengan kriteria *Baik*. Hasil yang dicapai pada uji coba kelompok besar lebih

baik dibandingkan dengan hasil uji coba kelompok kecil, meskipun secara kriteria sama. Peningkatan hasil uji coba dapat diartikan bahwa model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik makin lama makin banyak memperoleh masukan yang dapat membuat itu menjadi lebih baik lagi.

4. Produk Akhir Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan: 1) model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik yang terdiri atas 8 (delapan) permainan berbasis tema, yaitu: permainan bertema diriku, permainan bertema keluargaku, permainan bertema lingkunganku, permainan bertema binatang, permainan bertema tanaman, permainan bertema kendaraan, permainan bertema alam semesta, dan permainan bertema tanah airku. Model aktivitas jasmani ini dikemas dalam bentuk *Digital Versatile Disk* (DVD) dan juga dilengkapi dengan buku petunjuk pelaksanaan sehingga mudah dipahami dan dilaksanakan oleh guru. 2) Tersusunnya instrumen penilaian *multiple intelligences* untuk peserta didik TK, yang digunakan untuk menilai peserta didik pada saat melakukan permainan. Instrumen penilaian *multiple intelligences* terdiri atas 8 (delapan) macam, yaitu: penilaian *multiple intelligences* untuk permainan bertema diriku, permainan bertema keluargaku, permainan bertema lingkunganku, permainan bertema binatang, permainan bertema tanaman, permainan bertema kendaraan, permainan bertema alam semesta, dan permainan bertema tanah airku

Model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik untuk mengembangkan *multiple intelligences* bagi peserta didik TK terdiri atas 8 (delapan) permainan yaitu: Permainan Bertema Diriku, Permainan Bertema Keluargaku, Permainan Bertema Lingkunganku, Permainan Bertema Binatang, Permainan Bertema

Tanaman, Permainan Bertema Kendaraan, Permainan Bertema Alam Semesta, dan Permainan Bertema Tanah Airku, yang dikemas dalam bentuk *digital versatile disk* (DVD).

B. Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik

Model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik bagi peserta didik TK, untuk mengembangkan *multiple intelligences* meliputi 8 (delapan) permainan, yang terdiri atas: Permainan Bertema Diriku, Permainan Bertema Keluargaku, Permainan Bertema Lingkunganku, Permainan Bertema Binatang, Permainan Bertema Tanaman, Permainan Bertema Kendaraan, Permainan Bertema Alam Semesta, dan Permainan Bertema Tanah Airku. Penjelasan secara lengkap permainan tersebut, dapat dilihat di bawah ini:

PERMAINAN BERTEMA DIRIKU

Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan:

Perseptual motorik	Kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah, dan kesadaran waktu.
Kecerdasan verbal linguistik	Mengenalkan dan menyebutkan anggota tubuh manusia dan fungsinya, memasangkan kata dengan gambar, berkomunikasi, dan memahami perintah guru atau memahami aturan dalam bermain.
Kecerdasan matematis logis	Mengenalkan membilang/menghitung/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 20 dan memasangkan gambar.
Kecerdasan visual	Mengenalkan konsep bentuk gemoteri (lingkaran, segi

spasial	tiga dan segi empat), macam-macam warna, dan arah.
Kecerdasan musikal	Mengenalkan dan menyanyikan lagu, serta gerak dan lagu.
Kecerdasan kinestetik	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai macam gerakan, seperti: berjalan di atas papan titian, memantulkan dan menangkap bola, berjalan jinjit, mengayunkan kedua lengan dan tungkai, serta lempar tangkap bola.
Kecerdasan intrapersonal	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai perilaku, seperti: mentaati peraturan, antusias, kesabaran, tanggung jawab, dan keberanian.
Kecerdasan interpersonal	Mengenalkan interaksi, sosialisasi, dan berkerja sama dengan orang lain.
Kecerdasan eksistensial	Mengkondisikan anak dalam berdoa.

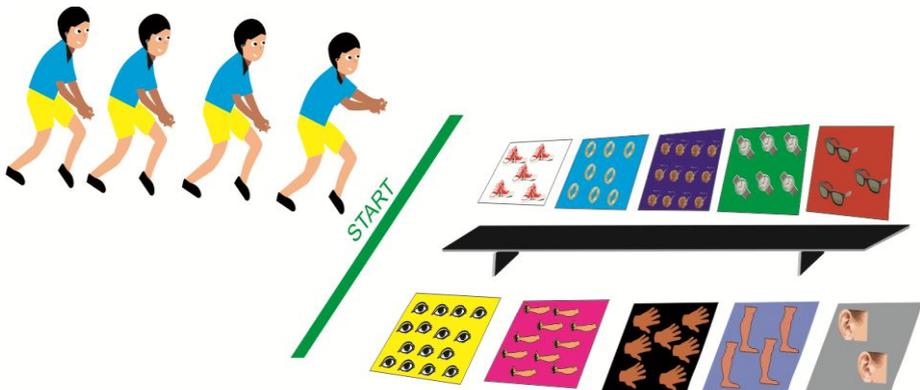
Peralatan

1. Papan titian 1 buah (panjang 3 meter, tinggi 20 cm, dan lebar 15 cm).
2. Bola tenis 8 buah.
3. Bola tangan 1 buah.
4. Gambar anggota bagian tubuh (rambut, mata, telinga, dada, lengan bawah, tangan, lutut, dan kaki).
5. Gambar aksesoris (kaca mata, anting, jam tangan, cincin, dan sepatu).
6. Gambar bentuk geometri (lingkaran, segi tiga dan segi empat).
7. *Cone* kerucut 8 buah tinggi 40 cm.
8. Kardus/kotak 2 buah.

Catatan: Setiap gambar anggota tubuh dan geometri dibuat dengan jumlah gambar 1-20.

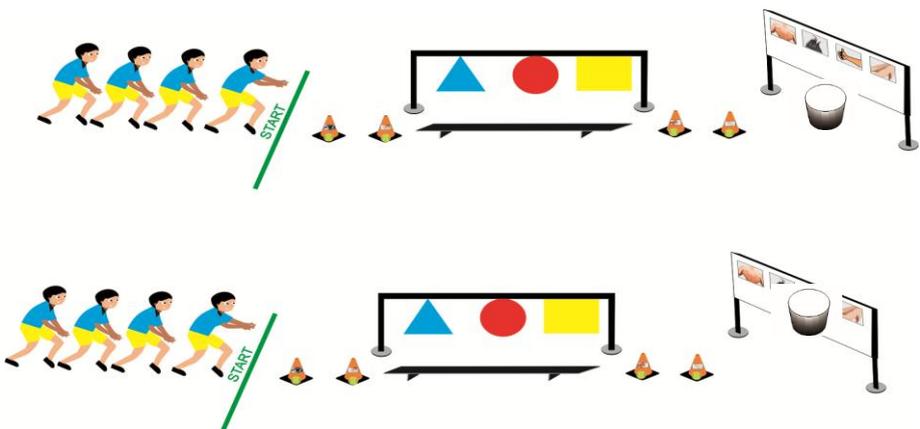
Pengaturan Peralatan

Permainan Menjodohkan: guru meletakkan papan titian sesuai dengan tempatnya. Letakkan 5 buah kertas bergambar anggota bagian tubuh (misal: mata, telinga, tangan, jari, dan kaki) di samping kanan papan titian. Jarak antara gambar satu dengan yang lain di buat sama. Letakkan 5 buah kertas bergambar aksesoris yang biasa digunakan anggota bagian tubuh (misal: kaca mata, anting, jam tangan, cincin, dan sepatu) di samping kiri papan titian. Jarak antara gambar satu dengan yang lain di buat sama. Catatan: Setiap gambar anggota tubuh dibuat dengan jumlah gambar 1-20. (Lihat gambar 5.1).



Gambar 5.1. Pengaturan Alat Permainan Menjodohkan.

Permainan Menempel Kata: guru meletakkan dan mengatur *cone* yang berjumlah 4 buah. *Cone* yang pertama diletakkan di depan garis *start* dengan jarak 1,5 meter. Letakkan *cone* yang kedua dengan jarak 1,5 meter dari *cone* pertama. Letakkan papan titian setelah *cone* yang kedua dengan jarak 1,5 meter dari *cone* kedua. Letakkan *cone* yang ketiga setelah papan titian dengan jarak 1,5 dan letakkan *cone* yang keempat dengan jarak 1,5 meter dari *cone* ketiga. Letakkan papan tulis dengan jarak 1,5 meter dari *cone* keempat. Tempelkan kertas bergambar anggota bagian tubuh pada masing-masing *cone* (misal: gambar mata, telinga, tangan, dan kaki) dan letakkan bola tenis tepat di samping *cone*. Tempelkan gambar anggota tubuh sebanyak 4 buah di papan tulis (misal: gambar dada, rambut, tangan, dan kaki). Letakkan kardus/kotak yang berisi tulisan nama-nama anggota tubuh di samping kanan papan tulis. Tempatkan gambar geometri berwarna (misal: lingkaran berwarna merah, segitiga berwarna biru, dan segi empat berwarna kuning) yang digantung di sebelah kanan papan titian. Catatan: Setiap gambar anggota tubuh dan geometri dibuat dengan jumlah gambar 1-20. (Lihat gambar 5.2).



Gambar 5.2. Pengaturan Alat Permainan Menempel Kata.

Pelaksanaan Permainan

1. Pendahuluan (Waktu: 10 menit).

Anak dikumpulkan, dibariskan, dihitung jumlahnya, dipresensi, dan berdoa. Guru menyampaikan pada anak tentang permainan yang akan dilakukan. Permainan yang akan dilakukan oleh anak adalah permainan yang bertema tentang diriku dengan sub tema tentang anggota tubuhku. Permainan ini terdapat dua bentuk permainan, yaitu: *permainan menjodohkan* dan *menempel kata*. Guru memimpin pemanasan sebelum anak melakukan permainan. Anak membuat lingkaran dan pandangan menghadap ke dalam. Anak menyanyikan lagu yang berjudul: “Tuhan Maha Pencipta” dan bergerak sesuai dengan syair lagu. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Tuhan Maha Pencipta

Tuhan Maha Kuasa

Tuhan Maha Pencipta

Dia memberi kita segala-galanya

Mata telinga tangan

Kaki untuk berjalan

Wajib kita bersyukur

Atas segala nikmat

2. Inti (Waktu: 45 menit).

Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada anak. Permainan ini terdiri dari atas 2 bentuk permainan:

a. Permainan Menjodohkan

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak memegang bola tangan dengan kedua tangan dan berdiri di ujung papan titian, setelah siap anak berjalan ke depan di atas papan titian. Pada saat berjalan di atas papan titian, anak memantulkan bola dan menangkap kembali bola tersebut ke arah kertas bergambar yang pertama (mulai dari gambar mata, telinga, tangan, jari, dan kaki) yang berada di samping kanan papan titian. Pada saat memantulkan bola, anak menyebutkan apa nama gambar anggota tubuh tersebut, berapa jumlahnya, dan apa fungsi anggota tubuh tersebut. Setelah itu mencari pasangan gambar yang merupakan aksesoris yang sering digunakan pada anggota tubuh tersebut di samping kiri papan titian (kaca mata, anting, jam tangan, cincin, dan sepatu). Setelah menemukan, pantulkan bola ke arah gambar tersebut dan tangkap kembali bola tersebut. Pada waktu memantulkan bola, sebutkan apa nama gambar aksesoris tersebut, dan berapa jumlahnya. Setelah itu kembali menuju gambar kedua yang berada di samping kanan papan titian. Pelaksanaan sama seperti pelaksanaan pada gambar pertama tersebut. Apabila anak berada di ujung papan titian, maka untuk menuju gambar berikutnya dilakukan dengan berjalan mundur.

b. Permainan Menempel Kata

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak disuruh melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak dibagi menjadi dua kelompok yang jumlahnya sama. Kegiatan dimulai dari anak urutan yang pertama. Anak berjalan jinjit/angkat tumit menuju *cone* pertama dan kedua. Anak menyentuh *cone* dan menyebutkan nama gambar anggota tubuh dan jumlahnya yang menempel di *cone* tersebut. Setelah itu melambungkan dan menangkap bola tenis yang ada di samping *cone*. Jumlah lambungan bola seperti jumlah gambar anggota tubuh tersebut. Setelah itu letakkan bola kembali sesuai dengan tempatnya dan menuju ke *papan titian*. Setelah itu berjalan di papan titian sambil menyentuh gambar geometri yang digantung di sebelah papan-titian. Sebutkan nama gambar geomteri, jumlah dan warnanya tersebut. Setelah itu ambil satu kertas yang bertuliskan nama anggota badan di kardus/kotak yang berada di samping kanan papan tulis dan tempelkan pada papan tulis di bawah gambar yang sesuai dengan namanya. Setelah anak pertama selesai kemudian lari menuju ke garis *start* dan melakukan *toss* ke teman berikutnya. Anak berikutnya melakukan seperti anak yang pertama sampai semua anak melakukan.

Catatan:

Pada permainan “Menempel Kata” dilakukan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang dapat ditentukan dalam beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam menebak gambar, melakukan lempar tangkap bola, menempelkan kata pada gambar, dan berjalan di papan titian dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

3. Penutup (Waktu: 5 menit)

Pada waktu pendinginan, anak dibariskan dalam bentuk lingkaran menghadap ke dalam lingkaran. Anak menyanyikan lagu yang berjudul: “Kepala Pundak Lutut Kaki”, sambil memegang anggota tubuh sesuai dengan isi lagunya. Setelah selesai, anak disuruh mengayun-ayunkan kedua lengan dalam posisi membungkuk dan menggerakkan kedua tungkai. Anak dikumpulkan kembali oleh guru, dibariskan, dihitung dan diistirahatkan. Guru memberikan koreksi, menggali pesan dan kesan kepada anak berkaitan dengan pelaksanaan *Permainan Bertema Diriku* yang baru saja dilaksanakan. Guru menutup kegiatan dan diakhiri dengan berdoa. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Kepala Pundak Lutut Kaki

Kepala kepala pundak ndak, Lutut lutut kaki 2 X

Daun telinga mata hidung dan pipi 2 X

Pinggulnya digoyang yang-yang, Digoyang goyang 2 X

Goyang kanan goyang kiri goyang kanan 2 X

**) Keterangan: Lirik Lagu Gundul-Gundul Pacul*

4. Penilaian

Pada waktu pelaksanaan permainan, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan daftar ceklis. Daftar ceklis digunakan untuk menilai *multiple intelligences* peserta didik TK, ketika melakukan permainan. Penilaian dilakukan dengan cara guru memberikan tanda pada masing-masing aspek kecerdasan yang diamati. Pada penilaian ini, tersedia 4 (empat) skala penilaian, yaitu: Skala 1 atau Belum Berkembang (BB), Skala 2 atau Mulai Berkembang

(MB), Skala 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Skala 4 atau Berkembang Sangat Baik. (BSB). Lembar penilaian dan pedoman penilaian, lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

PERMAINAN BERTEMA KELUARGAKU

Tujuan

Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan:

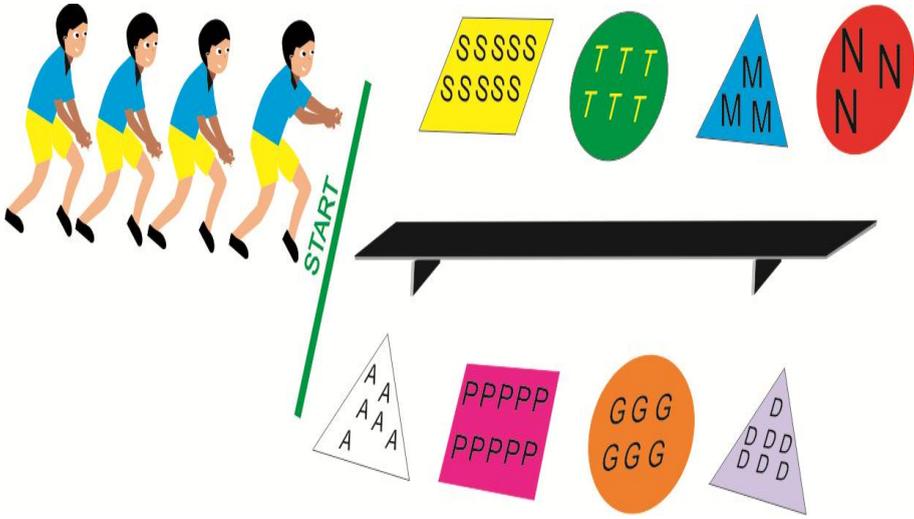
Perseptual motorik	Kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah, dan kesadaran waktu.
Kecerdasan verbal linguistik	Mengenalkan dan menyebutkan jenis pekerjaan, menyebutkan nama huruf, berkomunikasi, dan memahami perintah guru atau memahami aturan dalam bermain.
Kecerdasan matematis logis	Mengenalkan membilang/menghitung/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 20.
Kecerdasan visual spasial	Mengenalkan konsep bentuk geometri (lingkaran, segi tiga dan segi empat) dan macam-macam warna, dan arah.
Kecerdasan musikal	Mengenalkan dan menyanyikan lagu, serta gerak dan lagu
Kecerdasan kinestetik	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai macam gerakan, seperti: engklek, berjalan menyamping di papan titian, dan meloncat.
Kecerdasan intrapersonal	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai perilaku, seperti: mentaati peraturan, antusias, kesabaran, tanggung jawab, dan keberanian.
Kecerdasan interpersonal	Mengenalkan interaksi, sosialisasi dan berkerja sama dengan orang lain.
Kecerdasan eksistensial	Mengkondisikan anak dalam berdoa.

Peralatan

1. Papan titian 1 buah (panjang 3 meter, tinggi 20 cm, dan lebar 15 cm).
2. Simpai 8 buah dengan diameter 43 cm
3. Kardus/kotak 8 buah.
4. Gambar alat perlengkapan suatu profesi pekerjaan, misal: cangkul, sabit, caping, traktor, pistol, peluit, topi polisi, sepatu polisi, timbangan badan, alat suntik, stetoskop, dan termometer, yang ada gambar geometri (lingkaran, segi tiga, dan segi empat) yang berwarna dan berangka 1-20 pada sisi kertas sebaliknya.
5. Kertas berbentuk geometri (lingkaran, segi tiga, dan segi empat) yang berhuruf A, P, G, D, S, T, M, dan N, dengan jumlah huruf pada masing-masing kertas 1-20.
6. Kertas bergambar geometri lingkaran, segi tiga, dan segi empat masing-masing 3 buah.

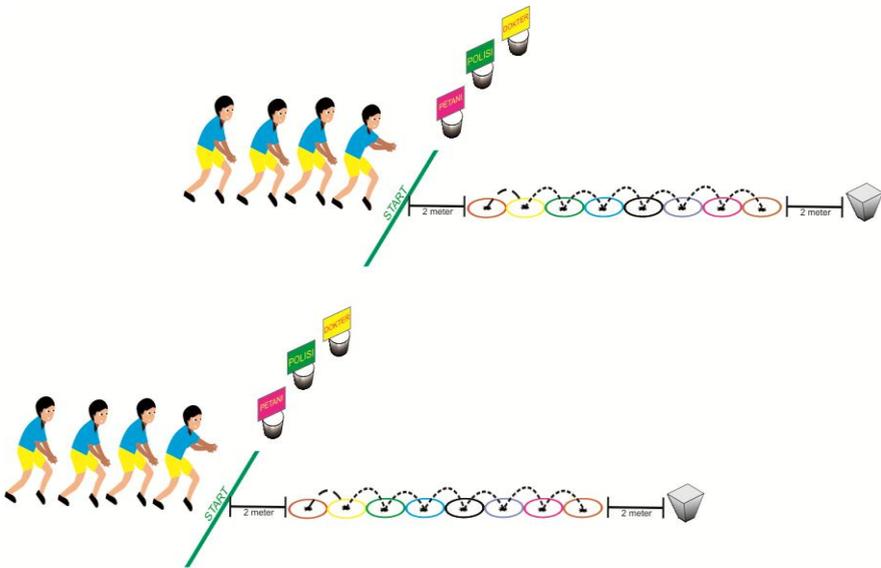
Pengaturan Peralatan

Permainan Macam-Macam Pekerjaan: guru meletakkan dan mengatur papan titian sesuai dengan tempat yang telah ditentukan. Letakkan kertas yang terdapat tulisan huruf di sebelah kanan dan kiri papan titian dalam bentuk geometri, misal: huruf A, P, G, D, S, T, M, dan N, dengan jumlah huruf pada masing-masing gambar 1-20. Jarak antar kertas satu dengan yang lain dibuat sama. (Lihat gambar 5.3).



Gambar 5.3. Pengaturan Alat Permainan Macam-Macam Pekerjaan.

Permainan Mana Alat Kerjaku: guru meletakkan dan mengatur 3 buah kardus di samping garis *start*, yang bertuliskan suatu profesi pekerjaan (polisi, dokter, dan petani). Letakkan 8 buah simpai yang berhimpitan satu sama lain. Jarak simpai dengan garis *start* 2 meter. Letakkan 1 buah kardus/kotak yang berisikan gambar alat-alat perlengkapan yang digunakan pada suatu profesi pekerjaan dengan jarak 2 meter dari simpai terakhir, misal: cangkul, sabit, caping, traktor, pistol, peluit, topi polisi, sepatu polisi, timbangan badan, alat suntik, stetoskop, dan termometer. (Lihat gambar 5.4).



Gambar 5.4. Pengaturan Alat Permainan Mana Alat Kerjaku.

Pelaksanaan Permainan

1. Pendahuluan (Waktu: 10 menit)

Anak dikumpulkan, dibariskan, dihitung jumlahnya, dipresensi, dan berdoa. Guru menyampaikan pada anak tentang permainan yang akan dilakukan. Permainan yang akan dilakukan oleh anak adalah permainan yang bertema tentang keluargaku dengan sub tema tentang macam-macam pekerjaan. Permainan ini terdapat dua bentuk permainan, yaitu: *permainan macam-macam pekerjaan* dan *mana alat kerjaku*. Guru memimpin pemanasan sebelum anak melakukan permainan. Anak membentuk lingkaran dengan bergandengan tangan. Anak melakukan gerakan ke depan dan ke belakang, serta berjalan berputar berlawanan arah jarum jam. Anak secara bersama sama menyanyikan lagu yang berjudul *Profesi*. Lirik lagu dapat di lihat di bawah ini:

Profesi

Petani menanam padi

Nelayan mencari ikan

Guru mengajar murid

Sopir menyetir mobil

Dokter mengobati pasien

Polisi tuk keamanan

Itu semua profesi kamu pilih yang mana

****) Keterangan: Lirik lagu Balonku Ada Lima***

2. Inti (Waktu: 45 menit)

Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada anak. Permainan ini terdiri dari atas 2 bentuk permainan.

a. Permainan Macam-Macam Pekerjaan

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak disuruh berjalan menyamping di papan titian ke arah kiri, kaki kanan melangkah di depan kaki kiri. Sentuh huruf yang ada di depan, sebutkan nama huruf, bentuk kertas dan warnanya, serta berapa jumlah hurufnya. Setelah itu sebutkan salah satu profesi pekerjaan yang diawali dengan huruf tersebut. Sentuh semua huruf yang ada dengan cara yang sama. Setelah sampai pada ujung papan titian, kembali ke awal papan titian dengan jalan mundur ke

belakang. Setelah itu menghadap ke kiri dan berjalan menyamping di papan titian ke arah kanan, kaki kiri melangkah di depan kaki kanan. Sentuh huruf yang ada di depan, sebutkan nama huruf, bentuk kertas dan warnanya, serta berapa jumlah hurufnya. Setelah itu sebutkan salah satu profesi pekerjaan yang diawali dengan huruf tersebut. Setelah selesai melakukan, turun dari papan titian dan lari menuju ke teman berikutnya dan *toss* dengan anak berikutnya, lakukan kegiatan seperti anak yang pertama sampai semua anak melakukan.

b. Permainan Mana Alat Kerjaku

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak dibagi menjadi dua kelompok kelompok yang jumlahnya sama. Kegiatan dimulai dari anak yang berada pada baris pertama pada tiap kelompok. Anak engklek dengan kaki kanan/kiri menuju 8 buah simpai yang berwarna. Setelah sampai di depan simpai pertama, anak membalik badan untuk meloncat dan mendarat di 8 buah simpai yang berwarna dengan cara membelakangi, (ketika meloncati simpai, sebutkan warna simpai). Setelah meloncati 8 buah simpai, balik badan dan engklek dengan kaki kanan/kiri untuk mengambil salah satu gambar alat-alat perlengkapan suatu profesi pekerjaan tertentu di kardus/kotak yang disediakan. Setelah mengambil satu gambar sebutkan apa nama alat perlengkapan pekerjaan tersebut dan sebutkan warna, nama bentuk gambar bidang geometri, dan angka yang tertera di balik gambar alat

perlengkapan. Setelah itu engklek menuju ke simpai lagi dengan kaki yang satunya. Setelah sampai di depan simpai, anak membalik badan dan melompat dan mendarat di 8 buah simpai dengan cara membelakangi seperti tadi. Setelah melewati 8 buah simpai, balik badan dan engklek dengan kaki yang satunya dan letakkan gambar tersebut ke kardus/kotak sesuai dengan jenis profesi pekerjaan (petani, dokter, dan polisi) yang berada di samping garis *start*. Setelah anak baris pertama selesai, anak yang berada di baris kedua melakukan sama seperti anak yang pertama tadi, sampai semua anak selesai melakukan dengan didahului *toss* dengan anak baris berikutnya.

Catatan:

Pada permainan “Mana Alat Kerjaku” dilakukan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang dapat ditentukan beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam engklek, melompat, menyebut nama alat perlengkapan pekerjaan tersebut, warna, nama bentuk gambar bidang geometri, angka dan memasang gambar alat kerja dengan jenis pekerjaan dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

3. Penutup (Waktu: 5 menit)

Pada waktu pendinginan, anak dikumpulkan dan membuat lingkaran sambil bergandengan tangan serta menyanyikan lagu yang berjudul: “Jadi ABRI”, pandangan menghadap lingkaran dan berjalan menyamping ke kanan. Setelah itu, anak dikumpulkan kembali oleh guru, dibariskan, dihitung dan diistirahatkan. Guru memberikan koreksi, menggali pesan dan kesan kepada anak berkaitan dengan pelaksanaan *Permainan Bertema Pekerjaan* yang baru

saja dilaksanakan. Guru menutup kegiatan dan diakhiri dengan berdoa. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Jadi ABRI

Kawan-kawan siapa ingin jadi ABRI

Jadi ABRI sungguh gagah sekali

Putra-putri semua boleh jadi ABRI

Jadi ABRI menjaga ibu pertiwi

Pak polisi OK pak tentara OK

Semuanya gagah perkasa

Yang dilaut OK di udara OK

Semuanya milik kita

4. Penilaian

Pada waktu pelaksanaan permainan, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan daftar ceklis. Daftar ceklis digunakan untuk menilai *multiple intelligences* peserta didik TK, ketika melakukan permainan. Penilaian dilakukan dengan cara guru memberikan tanda pada masing-masing aspek kecerdasan yang diamati. Pada penilaian ini, tersedia 4 (empat) skala penilaian, yaitu: Skala 1 atau Belum Berkembang (BB), Skala 2 atau Mulai Berkembang (MB), Skala 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Skala 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Lembar penilaian dan pedoman penilaian, lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

PERMAINAN BERTEMA LINGKUNGAN KU

Tujuan

Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan:

Perseptual motorik	Kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah, dan kesadaran waktu.
Kecerdasan verbal linguistik	Mengenalkan dan menyebutkan alat rumah tangga dan fungsinya, melengkapi huruf, berkomunikasi, dan memahami perintah guru atau memahami aturan dalam bermain.
Kecerdasan matematis logis	Mengenalkan membilang/menghitung/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 20 dan memasang gambar berdasar pola bentuk geometri.
Kecerdasan visual spasial	Mengenalkan konsep bentuk geometri (lingkaran, segi tiga dan segi empat), macam-macam warna, dan arah.
Kecerdasan musikal	Mengenalkan dan menyanyikan lagu.
Kecerdasan kinestetik	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai macam gerakan, seperti: memainkan balon udara, meloncat dan mendarat di dalam simpai, memantulkan dan menangkap bola, serta menulis huruf.
Kecerdasan	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam

intrapersonal	berbagai perilaku, seperti: mentaati peraturan, antusias, kesabaran, tanggung jawab, dan keberanian.
Kecerdasan interpersonal	Mengenalkan interaksi, sosialisasi, dan berkerja sama dengan orang lain.
Kecerdasan eksistensial	Mengkondisikan anak dalam berdoa.

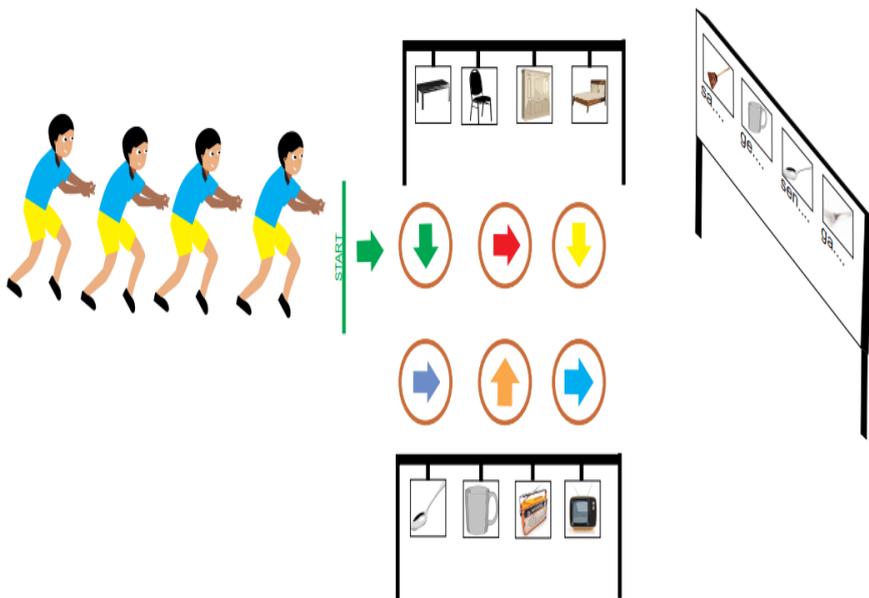
Peralatan

1. Papan tulis 1 buah.
2. Spidol 1 buah.
3. Kertas yang bergambar alat-alat rumah tangga. Contoh alat rumah tangga: meja, kursi, almari, tempat tidur, piring, gelas, sendok, TV, radio, jam dinding, keset, garpu, wajan, panci, ceret, gayung, ember, topi, caping, hanger, dan sapu.
4. Bola tangan sebanyak 2 buah.
5. *Cone* kerucut 16 buah dengan tinggi 40 cm.
6. Simpai 8 buah.
7. Kardus/kotak 8 buah.
8. Tempat menggantungkan kertas 2 buah.
9. Balon udara (sesuai dengan jumlah anak).

Pengaturan Peralatan

Permainan Melengkapi Huruf: guru meletakkan dan mengatur *simpai* sebanyak 8 buah. Gantung kertas bergambar alat-alat rumah tangga 4 buah di sebelah kanan simpai dan 4 buah di sebelah kiri simpai (misal gambar alat

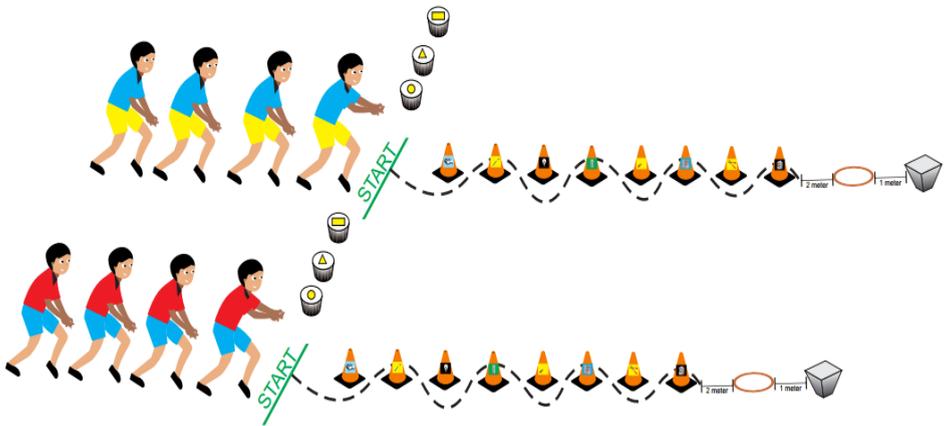
rumah tangga: meja, kursi, almari, tempat tidur, gelas, sendok, , TV, dan radio). Letakkan papan tulis dan tempelkan 4 buah gambar alat-alat rumah tangga (misal: sapu, gelas, sendok, dan garpu). Tuliskan di bawah gambar tersebut nama alat rumah tangga tersebut dengan 2 atau 3 huruf dihilangkan. Catatan: setiap gambar alat rumah tangga dibuat dengan jumlah gambar 1-20. (Lihat gambar 5.5).



Gambar 5.5. Pengaturan Alat Permainan Melengkapi Huruf.

Permainan Memantulkan Bola: guru meletakkan dan mengatur *cone* sebanyak 8 buah. Jarak antara *cone* satu dengan yang lain 1,5 meter. Jarak garis *start* dengan *cone* yang pertama 2 meter. Letakkan 3 buah kardus yang ditandai gambar lingkaran, segi tiga dan segi empat di sebelah kiri garis *start*. Tempelkan kertas bergambar dan berwarna pada masing-masing *cone*, misal: gambar kompor gas, lampu, obeng, tang, paku, kulkas, mesin cuci, sikat gigi,

gunting, dan sabun. Letakkan 1 buah simpai dengan jarak 2 meter dari *cone* yang terakhir. Letakkan 1 buah kardus/kotak yang berisi gambar alat rumah tangga dengan jumlah masing-masing gambar 1-20 dalam satu kertas (misal: gambar bola, jam dinding, TV, radio, caping, *hanger*, topi, dan piring), dengan jarak 1 meter dari simpai. (Lihat gambar 5.6).



Gambar 5.6. Pengaturan Alat Permainan Menggiring Bola.

Pelaksanaan Permainan

1. Pendahuluan (Waktu: 10 menit)

Anak dikumpulkan, dibariskan, dihitung jumlahnya, dipresensi, dan berdoa. Guru menyampaikan pada anak tentang permainan yang akan dilakukan. Permainan yang akan dilakukan oleh anak adalah permainan yang bertema tentang lingkunganku dengan sub tema tentang alat rumah tangga. Permainan ini terdapat dua bentuk permainan, yaitu: *permainan melengkapai huruf* dan *menggiring bola*. Guru memimpin pemanasan sebelum anak melakukan permainan. Anak berpasangan, setelah itu memainkan balon udara secara

bergantian dengan cara memukul balon dengan telapak tangan agar tetap di udara. Sebelum melakukan anak-anak disuruh menyanyikan lagu yang berjudul: “Alat Rumah Tanggaku” dengan bertepuk tangan. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Alat Rumah Tanggaku

Alat rumah tanggaku

Banyak sekali

Meja kursi, sofa, dan almari

Tempat tidur, bantal, dan guling

Piring gelas sendok dan garpu

***) Keterangan: Lirik lagu seperti lagu Lihat Kebunku**

2. Inti (Waktu: 45 menit)

Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada anak. Permainan ini terdiri dari atas 2 bentuk permainan.

a. Permainan Melengkapi Huruf

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Kegiatan dimulai dari anak urutan yang pertama. Siswa melompat ke simpai sesuai dengan tanda arah yang ada di dalam simpai. Pada waktu melompat anak menyebutkan arah (misal: depan, kanan, dan kiri) dan warna sesuai dengan tanda arah yang ada di dalam simpai. Setelah mendarat di dalam simpai, segera menyebutkan nama gambar alat-alat rumah tangga dan jumlahnya yang digantung di kanan atau di kiri simpai. Setelah selesai

melompati semua simpai segera menuju ke papan tulis dan ambil spidol yang ada di kardus/kotak. Setelah itu lengkapilah huruf yang ada di papan tulis di bawah gambar. Sebelum menuliskan huruf sebutkan nama gambar tersebut dan jumlahnya. Setiap anak hanya menuliskan satu huruf. Setelah anak pertama selesai, segera berlari menuju ke anak berikutnya dan melakukan *toss*. Anak berikutnya melakukan seperti anak yang pertama. Setelah permainan selesai dapat dilanjutkan lagi permainannya dengan mengganti gambar alat-alat rumah tangga yang lainnya dan permainan dilakukan seperti semula.

b. Permainan Memantulkan Bola

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak dibagi menjadi dua kelompok yang jumlahnya sama. Anak pertama pada masing-masing kelompok memantulkan bola dengan tangan menuju *cone* yang telah disediakan. Sebutkan nama gambar dan warna pada kertas yang menempel di *cone* dan menggiring bola memutar setiap *cone* tersebut. Lakukan pada seluruh *cone* yang ada. Setelah itu hentikan bola di dalam simpai. Ambil satu gambar yang ada di kardus/kotak. Sebutkan apa nama gambar tersebut dan berapa jumlahnya. Setelah itu ambil bola yang diletakkan di dalam simpai tadi dan serahkan pada teman berikutnya. Setelah itu letakkan kertas yang diambil tadi pada kardus/kotak yang bertanda lingkaran, segi tiga, atau segi empat yang telah disediakan sesuai dengan polanya di sebelah kiri garis *start*. Setelah teman lain menerima bola, lakukan aktivitas

seperti pada anak sebelumnya, sampai semua anak selesai melakukan/gambar yang ada di kotak habis.

Catatan:

Pada permainan “Memantulkan Bola” dilakukan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang dapat ditentukan beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam mengiring bola, menyebut gambar, memasang gambar dengan bentuk geometrinya dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

3. Penutup (Waktu: 5 menit)

Pada waktu pendinginan, anak dibariskan dalam bentuk dua bersaf dan saling berhadapan. Anak saling berpegangan tangan dan melakukan gerakan peregangan, saling menarik berhadapan, menyamping ke arah kanan dan kiri. Anak dikumpulkan kembali oleh guru, dibariskan, dihitung dan diistirahatkan. Guru memberikan koreksi, menggali pesan dan kesan kepada anak berkaitan dengan pelaksanaan *Permainan Bertema Lingkunganku* yang baru saja dilaksanakan. Guru menutup kegiatan dan diakhiri dengan berdoa. Sebelum diakhiri dengan doa anak-anak disuruh menyanyikan lagu yang berjudul: “Rumahku”. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Rumahku

Lihat rumahku catnya warna biru

Di depan rumah ada pagar bambu

Di belakang rumah ada pohon jambu

Kanan kiriku rumah teman temanku

4. Penilaian

Pada waktu pelaksanaan permainan, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan daftar ceklis. Daftar ceklis digunakan untuk menilai *multiple intelligences* peserta didik TK, ketika melakukan permainan. Penilaian dilakukan dengan cara guru memberikan tanda pada masing-masing aspek kecerdasan yang diamati. Pada penilaian ini, tersedia 4 (empat) skala penilaian, yaitu: Skala 1 atau Belum Berkembang (BB), Skala 2 atau Mulai Berkembang (MB), Skala 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Skala 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Lembar penilaian dan pedoman penilaian, lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

PERMAINAN BERTEMA BINATANG

Tujuan

Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan:

Perseptual motorik	Kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah, dan kesadaran waktu.
Kecerdasan verbal linguistik	Mengenalkan dan menyebutkan jenis hewan, memasangkan kata dengan gambar, berkomunikasi, dan memahami perintah guru atau memahami aturan dalam bermain.
Kecerdasan matematis logis	Mengenalkan membilang/menghitung/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 20.
Kecerdasan visual spasial	Mengenalkan konsep bentuk geometri (lingkaran, segi tiga dan segi empat), macam-macam warna, dan mengurutkan benda kecil ke besar.
Kecerdasan musikal	Mengenalkan dan menyanyikan lagu, serta gerak dan lagu
Kecerdasan kinestetik	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai macam gerakan, seperti: engklek, menerobos, meloncat, dan merangkak naik dan turun di atas tangga.
Kecerdasan intrapersonal	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai perilaku, seperti: mentaati peraturan, antusias, kesabaran, tanggung jawab, dan keberanian.
Kecerdasan interpersonal	Mengenalkan interaksi, sosialisasi dan berkerja sama dengan orang lain.

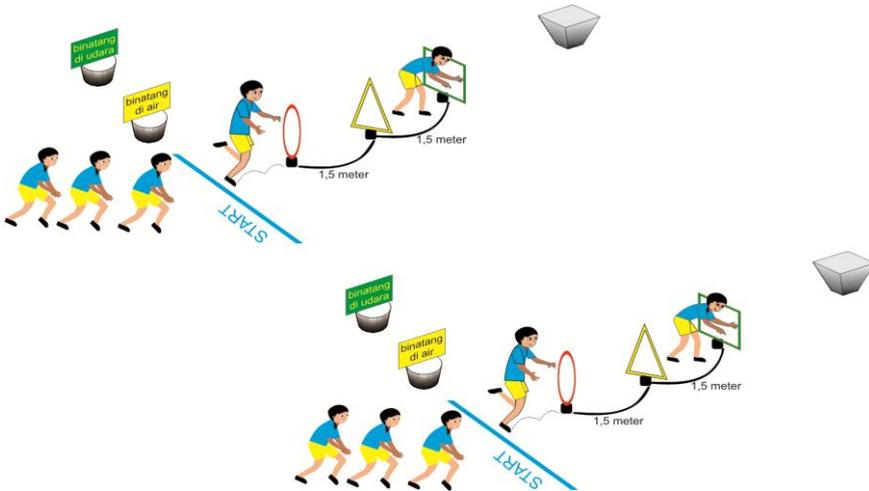
Kecerdasan naturalis	Mengenalkan hewan.
Kecerdasan eksistensial	Mengkondisikan anak dalam berdoa.

Peralatan

1. Kertas bergambar hewan sesuai dengan kebutuhan permainan (misal: gambar hewan ikan lumba-lumba, cumi-cumi, kepiting, kura-kura, pinguin, udang, kelelawar, elang, capung, kupu-kupu, lebah, nyamuk, ayam, bebek, burung unta, pinguin, angsa, pelikan, rusa, kucing, domba, jerapah, babi, dan beruang, dengan jumlah hewan pada masing-masing gambar 1-20).
2. Kertas bertuliskan nama hewan ayam, bebek, burung unta, pinguin, angsa, pelikan, rusa, kucing, domba, jerapah, babi, dan beruang.
3. Tangga 4 buah dengan anak tangga yang berwarna warni (panjang 2,5 meter, lebar 40 cm, dan jumlah anak tangga 6 buah).
4. *Box* 2 buah (lebar 50 cm dan tinggi 50 cm).
5. Bidang geometri yang berbentuk lingkaran 1 buah dengan diameter 43 cm.
6. Bidang geometri yang berbentuk segi tiga 1 buah dengan panjang alas 43 dan lebar samping 43 cm.
7. Bidang geometri yang berbentuk segi empat 1 buah dengan panjang 50 cm dan lebar 50 cm.
8. Kardus/kotak 8 buah.

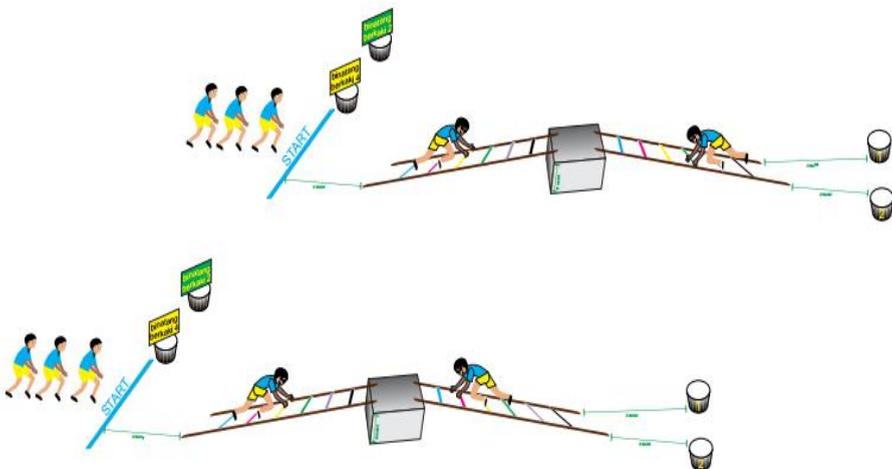
Pengaturan Peralatan

Permainan Binatang di Udara dan Air: guru meletakkan 2 buah kardus/kotak yang sudah ada tulisan (binatang di air dan binatang di udara) di sebelah kiri garis *start*. Pasang bidang geometri yang berbentuk lingkaran, segi tiga, dan segi empat yang berwarna dengan jarak antara bidang geometri yang satu dengan yang lain 1,5 meter. Jarak antara garis *start* dengan bidang geometri pertama adalah 2 meter. Letakkan 1 buah kardus/kotak yang berisi gambar hewan di air atau udara, (misal: ikan lumba-lumba, cumi-cumi, kepiting, kura-kura, penguin, udang, kelelawar, elang, capung, kupu-kupu, lebah, dan nyamuk, dengan jumlah hewan pada masing-masing gambar 1-20) dengan jarak 2 meter dari bidang geometri yang terakhir. (Lihat gambar 5.7).



Gambar 5.7. Pengaturan Alat Permainan Binatang di Udara dan Air.

Permainan Binatang Berkaki Dua dan Empat: guru meletakkan 2 buah kardus/kotak yang sudah ada tulisan (hewan berkaki 2 dan berkaki 4) di samping garis *start*. Pasang 2 buah tangga dengan posisi miring di *box*. Jarak antara garis *start* dengan tangga adalah 2 meter. Letakkan 2 buah kardus/kotak yang diberi angka 1 dan 2. Kardus/kotak angka 1 berisi gambar hewan berkaki 2 dan berkaki 4, (misal: ayam, bebek, burung unta, penguin, angsa, pelikan, rusa, kucing, domba, jerapah, babi, dan beruang, dengan jumlah hewan pada masing-masing gambar 1-20) dan kardus/kotak angka 2 berisi kertas yang bertuliskan nama hewan yang ada di kardus/kotak angka 1), dengan jarak 2 meter dari tangga. (Lihat gambar 5.8).



Gambar 5.8. Pengaturan Alat Permainan Binatang Berkaki Dua dan Empat.

Pelaksanaan Permainan

1. Pendahuluan (Waktu: 10 menit)

Anak dikumpulkan, dibariskan, dihitung jumlahnya, dipresensi, dan berdoa. Guru menyampaikan pada anak tentang permainan yang akan dilakukan. Permainan yang akan dilakukan oleh anak adalah permainan yang bertema tentang binatang dengan sub tema tentang macam-macam binatang. Permainan ini terdapat dua bentuk permainan, yaitu: *permainan binatang di udara dan air* dan *binatang berkaki dua dan empat*. Guru memimpin pemanasan sebelum anak melakukan permainan. Anak membentuk huruf O. Anak melakukan gerak dan lagu, dengan lagu yang berjudul: “Kodok dan Hujan” dan “Katak”. Anak menirukan gerakan kodok sesuai dengan syair lagu. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Kodok dan Hujan

Ada kodok 2 X

Bernyanyi sambil jatuh turun

Mengaoa kodok kok bernyanyi

Karena hatinya gembira

Mengapa hatinya gembira

Karena hujan terus-terusan

Sang kodok mau renang

Katak

Berawal dari telur

Lalu jadi kecebong

Besar jadi berudu

Terus menjadi katak

Teot teblung teot teblung

Katak bernyanyi riang

Teot teblung teot teblung

Katak pandai berenang

2. Inti (Waktu: 45 menit)

Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada anak. Permainan ini terdiri dari atas 2 bentuk permainan.

a. Permainan Binatang di Udara dan Air

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak dibagi menjadi dua kelompok yang jumlahnya sama. Kegiatan dimulai dari anak yang berada pada baris pertama pada tiap kelompok. Anak mengambil kertas bergambar hewan yang berada di kardus/kotak di ujung garis *finish*. yang didahului dengan engklek kaki kanan, kemudian menerobos beberapa bidang geometri (lingkaran, segi tiga, dan segi empat yang berwarna) serta sambil menyebutkan bentuk geometri yang dilewati tersebut dan warnanya. Setelah menerobos bentuk geometri terakhir engklek dengan kaki kanan menuju kardus/kotak. Anak mengambil satu gambar, kemudian sebutkan nama hewan, berapa jumlahnya, apa makanannya, dan cara

berkembang biaknya, setelah itu anak kembali ke garis *start* dengan didahului engklek kaki kiri, kemudian menerobos beberapa bentuk geometri seperti tadi. Setelah menerobos bentuk geometri yang terakhir engklek dengan kaki kiri menuju kardus/kotak di sebelah kiri garis *start*. Letakkan gambar yang diambil tersebut ke dalam kardus/kotak yang telah disediakan sesuai dengan jenis hewan tersebut (binatang di air dan binatang di udara). Setelah anak baris pertama selesai, anak yang berada di baris kedua melakukan sama seperti anak yang pertama tadi, sampai semua anak selesai melakukan, didaului dengan *toss*.

Catatan:

Pada permainan “Binatang di Udara dan Air” dilakukan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang dapat ditentukan beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam menyebutkan warna, nama hewan, jumlahnya, makanannya, cara berkembangbiaknya, dan menerobos bidang geometri serta memasukkan gambar hewan sesuai dengan jenisnya dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

b. Permainan Binatang Berkaki Dua dan Empat

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak dibagi menjadi 2 kelompok yang jumlahnya sama. Kegiatan dimulai dari anak yang berada pada baris pertama pada tiap kelompok. Anak menuju kardus/kotak angka 1 dan 2 yang didahului dengan loncat dua kaki, kemudian

merangkak di atas tangga yang dimiringkan di *box*. Pada waktu merangkak sebutkan warna anak tangga yang dilalui. Setelah sampai di kotak 1 anak mengambil kertas bergambar hewan sebutkan nama hewan, jumlahnya, apa makanannya, dan cara berkembang biaknya, setelah itu cari kertas bertuliskan nama gambar hewan tersebut di kardus/kotak angka 2. Setelah itu anak kembali ke garis *start* dengan didahului meloncat dua kaki, kemudian merangkak di atas tangga yang dimiringkan di *box* seperti tadi. Setelah merangkak tangga, loncat dua kaki menuju kardus/kotak di sebelah kiri garis *start*. Letakkan gambar yang diambil tersebut ke dalam kardus/kotak yang telah disediakan sesuai dengan jenis hewan tersebut (binatang berkaki 2 dan binatang berkaki 4). Setelah anak baris pertama selesai, anak yang berada di baris kedua melakukan sama seperti anak yang pertama tadi, sampai semua anak selesai melakukan dengan didahului *toss* dengan anak baris berikutnya. Setelah semua anak selesai melakukan ambil semua gambar yang ada di kardus, kemudian secara bersama-sama mengurutkan binatang yang berukuran kecil ke besar. Hewan yang paling kecil diletakkan paling atas.

Catatan:

Pada permainan “Binatang Berkaki Dua dan Empat” dilakukan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang dapat ditentukan beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam menyebutkan warna, nama hewan, jumlahnya, makanannya, cara berkembangbiaknya, dan menerobos merangkak tangga, memasukkan gambar hewan sesuai dengan jenisnya, serta mengurutkan bentuk kecil-besar dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

3. Penutup (Waktu: 5 menit)

Pada waktu pendinginan, anak dibariskan dalam bentuk lingkaran sambil menyanyikan lagu yang berjudul: “Kupu-kupu”. Pandangan anak menghadap lingkaran. Anak disuruh mengayunkan kedua lengan ke depan dan belakang, melecutkan kedua kaki secara bergantian, dan memutar pinggang. Setelah itu, anak dikumpulkan kembali oleh guru, dibariskan, dihitung dan diistirahatkan. Guru memberikan koreksi, menggali pesan dan kesan kepada anak berkaitan dengan pelaksanaan *Permainan Bertema Binatang* yang baru saja dilaksanakan. Guru menutup kegiatan dan diakhiri dengan berdoa. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Kupu-Kupu

5 jari tangan kanan

5 jari tangan kiri

Kugabung jadi satu semuanya 10

Menjadi kupu-kupu

Kupu-kupu terbang tinggi

Bunga mekar dihinggapi

Sayapnya warna-warni

Sungguh indah sekali

Kupu-kupu cantik sekali

4. Penilaian

Pada waktu pelaksanaan permainan, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan daftar ceklis. Daftar ceklis digunakan untuk menilai *multiple intelligences* peserta didik TK, ketika melakukan permainan. Penilaian dilakukan dengan cara guru memberikan tanda pada masing-masing aspek

kecerdasan yang diamati. Pada penilaian ini, tersedia 4 (empat) skala penilaian, yaitu: Skala 1 atau Belum Berkembang (BB), Skala 2 atau Mulai Berkembang (MB), Skala 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Skala 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Lembar penilaian dan pedoman penilaian, lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

PERMAINAN BERTEMA TANAMAN

Tujuan

Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan:

Perseptual motorik	Kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah, dan kesadaran waktu.
Kecerdasan verbal linguistik	Mengenalkan dan menyebutkan jenis tanaman, memasang kata dan gambar, berkomunikasi, dan memahami perintah guru atau memahami aturan dalam bermain..
Kecerdasan matematis logis	Mengenalkan membilang/menghitung/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 20 dan memasang gambar.
Kecerdasan visual spasial	Mengenalkan konsep bentuk geometri (lingkaran, segi tiga dan segi empat), macam-macam warna, arah, dan mengurutkan benda kecil ke besar.
Kecerdasan musikal	Mengenalkan dan menyanyikan lagu, serta gerak dan lagu
Kecerdasan kinestetik	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai macam gerakan, seperti: berjalan jinjit,

	berjalan di atas papan titian, menerobos, dan merangkak di papan titian, meloncat palang sejajar.
Kecerdasan intrapersonal	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai perilaku, seperti: mentaati peraturan, antusias, kesabaran, tanggung jawab, dan keberanian.
Kecerdasan interpersonal	Mengenalkan interaksi, sosialisasi dan berkerja sama dengan orang lain.
Kecerdasan naturalis	Mengenalkan tanaman.
Kecerdasan eksistensial	Mengkondisikan anak dalam berdoa.

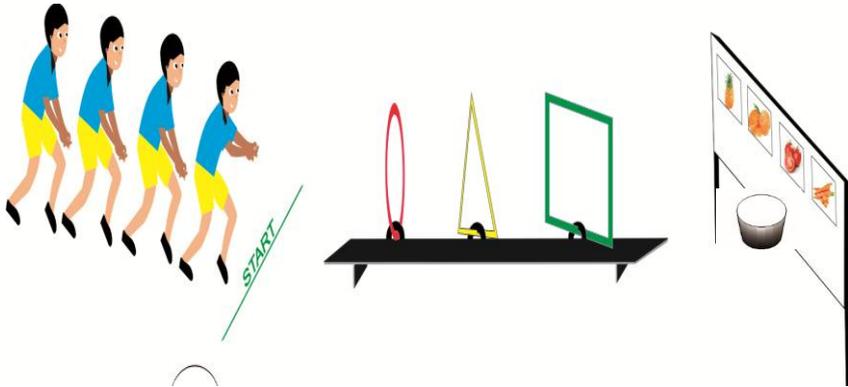
Peralatan

1. Papan titian 1 buah (panjang 3 meter, tinggi 20 cm, dan lebar 15 cm).
2. Papan tulis 1 buah.
3. Palang sejajar/*cross bar* 2 buah dengan tinggi 30 cm dan lebar 40 cm.
4. Gambar buah dan sayur: nanas, jeruk, tomat, wortel, pisang, pepaya, kelapa, durian, belimbing, rambutan, jagung, padi, jambu, talok, sirsak, dan surikaya, dengan jumlah buah/sayuran pada masing-masing gambar 1-20.
5. Gambar pohon: pisang, pepaya, kelapa, durian, belimbing, rambutan, jagung, padi, jambu, talok, sirsak, dan surikaya
6. Kertas bertuliskan buah dan sayuran, misal: nanas, jeruk, tomat, dan wortel.
7. Tangga 2 buah dengan anak tangga yang berwarna warni (panjang 2,5 meter, lebar 40 cm, jumlah anak tangga 6 buah).

8. *Box* 2 buah (lebar 50 cm dan tinggi 50 cm).
9. Simpai 2 buah dengan diameter 43 cm.
10. Bidang geometri yang berbentuk lingkaran 3 buah dengan diameter 43 cm.
11. Bidang geometri yang berbentuk segi tiga 1 buah dengan panjang alas 43 dan lebar samping 43 cm.
12. Bidang geometri yang berbentuk segi empat 1 buah dengan panjang 50 cm dan lebar 50 cm.
13. Kardus/kotak 7 buah.

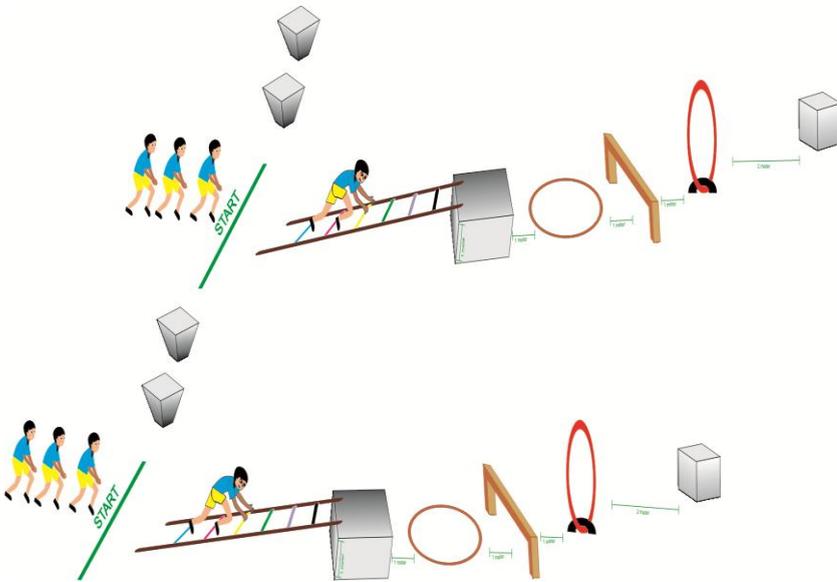
Pengaturan Peralatan

Permainan Gambar Apa Namanya: guru meletakkan kardus/kotak di sebelah kanan garis *start* yang berisi kertas nama-nama buah dan sayuran (misal tulisan nanas, jeruk, tomat, dan wortel). Letakkan papan titian yang ada rintangan bidang geometri (lingkaran, segi tiga dan segi empat yang berwarna, misal merah kuning, dan hijau). Jarak antara papan titian dan *start* 2 meter. Letakkan papan tulis setelah papan titian dengan jarak 2 meter dan tempelkan gambar buah dan sayuran pada papan tulis (misal gambar: nanas, jeruk, tomat, dan wortel). (Lihat gambar 5.9).



Gambar 5.9. Pengaturan Alat Permainan Gambar Apa Namanya.

Permainan Mana Pohonku: guru meletakkan 2 buah kardus di sebelah kiri garis *start*. Satu kardus/kotak nomor 1 berisi gambar pohon buah dan kardus/kotak nomor 2 untuk menaruh gambar pohon dan buahnya yang telah disatukan oleh anak. Jarak antara garis *start* dengan tangga 2 meter. Guru memasang tangga yang dimiringkan pada *box*, setelah itu pasang 1 buah simpai, 1 buah palang rintangan, dan 1 buah geometri lingkaran yang berwarna dengan jarak masing-masing 1 meter. Letakkan 1 buah kardus/kotak yang berisi kertas bergambar macam-macam buah, setelah bidang geometri lingkaran dengan jarak 2 meter. Misal: gambar buah pisang, pepaya, kelapa, durian, belimbing, rambutan, jagung, padi, jambu, talok, sirsak, dan surikaya, dengan jumlah buah pada masing-masing gambar 1-20. (Lihat gambar 5.10).



Gambar 5.10. Pengaturan Alat Permainan Mana Pohonku.

Pelaksanaan Permainan

1. Pendahuluan (Waktu: 10 menit)

Anak dikumpulkan, dibariskan, dihitung jumlahnya, dipresensi, dan berdoa. Guru menyampaikan pada anak tentang permainan yang akan dilakukan. Permainan yang akan dilakukan oleh anak adalah permainan yang bertema tentang tanaman dengan sub tema tentang macam-macam tanaman. Permainan ini terdapat dua bentuk permainan, yaitu: *permainan gambar apa namanya* dan *mana pohonku*. Guru memimpin pemanasan sebelum anak melakukan permainan. Anak membentuk lingkaran, sambil menyanyikan lagu yang berjudul: “*Buah-buahan*” dan “*Sayuran*”. Anak berjalan jinjit ke depan dan ke belakang, sesuai aba-aba guru. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Buah-Buahan

Jeruk bali 2 X

Pepaya 2 X

Mangga, jambu, pisang 2 X

Buah-buahan 2 X

Sayuran

Kacang panjang 2 X

Brokoli 2 X

Tomat, wortel, bayam 2 X

Sayuran 2 X

****) Keterangan: Lirik lagu seperti lagu Are You Sleeping***

2. Inti (Waktu: 45 menit)

Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada anak. Permainan ini terdiri dari atas 2 bentuk permainan.

a. Permainan Gambar Apa Namanya

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak disuruh melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Guru menanyakan gambar apa yang terpasang di papan tulis pada anak. Setelah itu setiap anak disuruh mengambil satu kertas yang bertuliskan nama

buah atau sayuran. Setiap anak secara bergantian menempelkan kertas yang diambil tersebut di bawah gambar yang sesuai dengan namanya di papan tulis, dengan didahului berjalan di atas papan titian yang ada rintangannya bidang geometri (lingkaran, segi tiga dan segi empat) dengan badan membungkuk dan kedua tangan memegang papan titian. Sebutkan nama dan warna bidang geometri yang dilewati. Setelah selesai, guru menanyakan pada anak. Misal: siapa tadi yang menempelkan nanas?. Suruh anak membuat kelompok sesuai dengan apa yang ditempelkan tadi dan suruh menghitung jumlah anak dalam kelompoknya.

b. Permainan Mana Pohonku

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak disuruh melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak dibagi menjadi dua kelompok yang jumlahnya sama. Kegiatan dimulai dari anak yang berada pada baris pertama pada tiap kelompok dari garis *start*. Jarak garis *start* dengan tangga 2 meter. Anak mengambil gambar buah yang berada di kardus/kotak di garis *finish*. Anak mengambil satu gambar buah pada kardus/kotak yang telah ditentukan yang didahului berjalan di atas tangga yang dimiringkan pada *box* sambil menyebut warna anak tangga, melompat dan mendarat di simpai, kemudian meloncati palang dan melewati lingkaran serta sambil menyebutkan bentuk geometri yang dilewati tersebut dan warnanya. Jarak kardus dengan bidang geometri terakhir 2 meter. Setelah mengambil satu gambar buah sebutkan nama gambar tersebut dan berapa jumlahnya, setelah itu anak kembali ke garis *start* dengan melakukan cara

seperti sebelumnya. Setelah itu cari gambar pohon dari buah tersebut di kardus/kotak nomor 1 yang ada di sebelah kiri garis *start* dan jadikan satu. Pasangkan gambar buah dan pohonnya dengan karet yang disediakan. Letakkan gambar yang telah dipasangkan tadi ke dalam kardus/kotak nomor 2 yang telah disediakan di sebelah kiri garis *start*. Setelah semua anak selesai melakukan, ambil semua gambar yang ada di kardus/kotak nomor 2, kemudian secara bersama-sama mengurutkan buah yang berukuran kecil ke besar.

Catatan:

Pada permainan “Mana Pohonku” dilakukan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang dapat ditentukan beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam menyebutkan warna, nama buah/pohon, jumlahnya, merangkak tangga, menyebutkan nama geometri, melompat dan mendarat, menerobos, dan memasang gambar buah dan pohonnya, serta mengurutkan bentuk kecil-besar dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang

3. Penutup (Waktu: 5 menit)

Pada waktu pendinginan, anak dibariskan dalam bentuk lingkaran, pandangan menghadap lingkaran Anak disuruh bergandengan tangan dengan temannya, berjalan menyamping kanan dan kiri sambil menyanyikan lagu yang berjudul: “*Di Kebun Ada Pohon*”. Setelah itu, anak dikumpulkan kembali oleh guru, dibariskan, dihitung dan diistirahatkan. Guru memberikan koreksi, menggali pesan dan kesan kepada anak berkaitan dengan pelaksanaan *Permainan Bertema Tanaman* yang baru saja dilaksanakan. Guru menutup kegiatan dan diakhiri dengan berdoa. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Di Kebun Ada Pohon

Di kebun ada pohon

Di bawah ada akarnya

Di atas ada batang dan daunnya

Ditiup angin

Bergoyang-goyang

Anginnya kencang lalu tumbang

***) Keterangan: Lirik lagu seperti lagu Apuse**

4. Penilaian

Pada waktu pelaksanaan permainan, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan daftar ceklis. Daftar ceklis digunakan untuk menilai *multiple intelligences* peserta didik TK, ketika melakukan permainan. Penilaian dilakukan dengan cara guru memberikan tanda pada masing-masing aspek kecerdasan yang diamati. Pada penilaian ini, tersedia 4 (empat) skala penilaian, yaitu: Skala 1 atau Belum Berkembang (BB), Skala 2 atau Mulai Berkembang (MB), Skala 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Skala 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Lembar penilaian dan pedoman penilaian, lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran. Lembar penilaian dan pedoman penilaian, lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

PERMAINAN BERTEMA KENDARAAN

Tujuan

Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan:

Perseptual motorik	Kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah, dan kesadaran waktu.
Kecerdasan verbal linguistik	Mengenalkan dan menyebutkan jenis alat transportasi, berkomunikasi, dan memahami perintah guru atau memahami aturan dalam bermain.
Kecerdasan matematis logis	Mengenalkan membilang/menghitung/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 20.
Kecerdasan visual spasial	Mengenalkan konsep bentuk geometri (lingkaran, segi tiga dan segi empat), macam-macam warna, dan arah.
Kecerdasan musikal	Mengenalkan dan menyanyikan lagu, serta gerak dan lagu.
Kecerdasan kinestetik	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai macam gerakan, seperti: merantingkan bola, melompat dan mendarat di simpai, memantulkan dan menangkap bola, berjalan di atas papan titian, engklek, dan menendang bola.
Kecerdasan intrapersonal	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai perilaku, seperti: mentaati peraturan, antusias, kesabaran, tanggung jawab, dan keberanian.
Kecerdasan interpersonal	Mengenalkan interaksi, sosialisasi dan berkerja sama dengan orang lain.

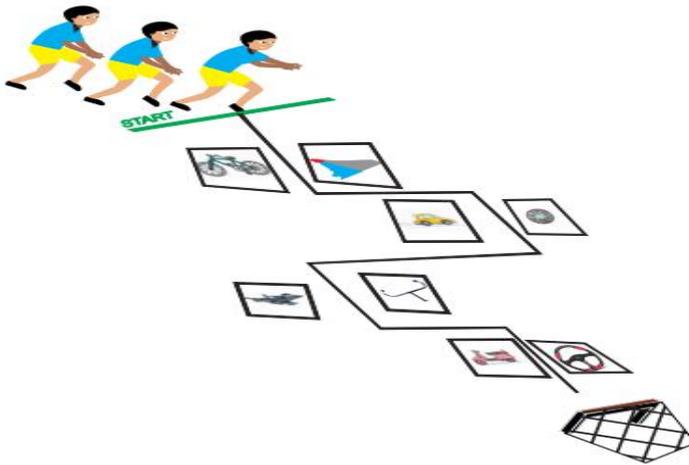
Kecerdasan eksistensial	Mengkondisikan anak dalam berdoa.
-------------------------	-----------------------------------

Peralatan

1. Papan titian 1 buah (panjang 3 meter, tinggi 20 cm, dan lebar 15 cm).
2. Bola tangan 3 buah.
3. Tali panjang 10 meter.
4. Simpai 6 buah yang berwarna dengan diameter 43 cm
5. Palang sejajar/*cross bar* 4 buah dengan tinggi 30 cm dan lebar 40 cm.
6. Kertas bergambar alat transportasi sesuai dengan kebutuhan, misal: mobil, bus, kereta api, sepeda, sepeda motor, bajaj, becak, pesawat terbang, dan kapal.
7. Kertas bergambar bagian alat transportasi, misal: roda sepeda motor, baling-baling, stang mobil, stang sepeda, dan sayap pesawat yang ada angka 1-20.

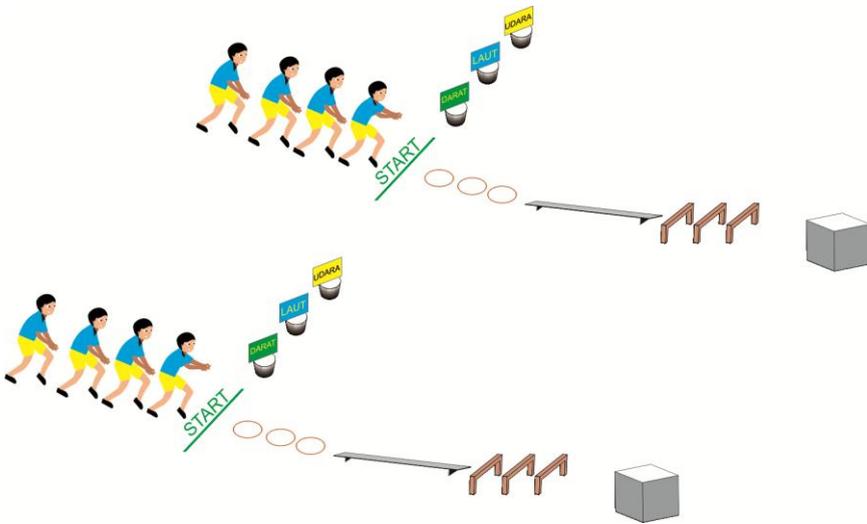
Pengaturan Peralatan

Permainan Mencari Pasangan: guru meletakkan tali yang berbelok-belok. Letakkan di sebelah kanan tali kertas bergambar anggota/bagian dari alat transportasi yang ada angkanya 1-20, misal: roda sepeda motor, baling-baling, stir mobil, stang sepeda, dan sayap pesawat. Letakkan kertas bergambar dan tulisan alat transportasi yang ada angkanya 1-20 di sebelah kiri tali, misal: sepeda, sepeda motor, mobil, helikopter, dan pesawat. Letakkan gawang kecil setelah tali dengan jarak 2 meter dari ujung tali. (Lihat gambar 5.11).



Gambar 5.11. Pengaturan Alat Permainan Mencari Pasangan.

Permainan Kendaraan Darat Laut dan Udara: guru meletakkan dan mengatur 3 buah kardus/kotak di samping garis *start*, yang bertuliskan darat, laut, dan udara. Letakkan 3 buah simpai dengan jarak antar simpai 0,5 meter (jarak simpai pertama dengan garis *start* 2 meter), letakan papan titian dan 3 buah gawang kecil, dengan jarak antar gawang kecil 1 meter. Letakkan 1 buah kardus/kotak setelah gawang terakhir dengan jarak 2 meter. Masukkan berbagai macam gambar alat transportasi pada kardus/kotak tersebut. Misal: gambar sepeda, sepeda motor, mobil, bus, truck, bajaj, becak, kapal, kapal selam, pesawat terbang, helikopter, dan balon udara. (Lihat gambar 5.12).



Gambar 5.12. Pengaturan Alat Permainan Kendaraan Darat Laut dan Udara.

Pelaksanaan Permainan

1. Pendahuluan (Waktu: 10 menit)

Anak dikumpulkan, dibariskan, dihitung jumlahnya, dipresensi, dan berdoa. Guru menyampaikan pada anak tentang permainan yang akan dilakukan. Permainan yang akan dilakukan oleh anak adalah permainan yang bertema tentang kendaraan dengan sub tema tentang macam-macam kendaraan. Permainan ini terdapat dua bentuk permainan, yaitu: *permainan mencari pasangan* dan *kendaraan darat laut dan udara*. Guru memimpin pemanasan sebelum anak melakukan permainan. Anak dibariskan menjadi dua saf. Setiap safnya supaya menempati tempat yang telah ditentukan. Anak merentangkan kedua tangan. Setelah itu anak-anak diminta menghadap ke kanan. Anak yang berada di barisan paling depan masing-masing saf memegang bola. Tugas anak adalah melakukan perlombaan dengan cara: merantingkan bola ke teman

yang berada di belakang dari arah kanan, kiri, bawah, dan atas kepala, bola dipegang dengan dua tangan. Setelah merantingkan bola, segera membalikkan badan. Setelah bola berada di anak paling belakang, bola dirantingkan seperti tadi sampai berhenti pada anak urutan pertama tadi. Pemenangnya adalah regu yang paling cepat merantingkan bola. Sebelum melakukan perlombaan didahului dengan menyanyikan lagu yang berjudul: “Tepuk Naik”. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Pesawat Jet

Lihatlah Pak, lihatlah Bu

Pesawat pemburu

Pesawat jet, pesawat jet

Di udara tinggi

Menukik melenggang

Berguling-guling di atas

Sangatlah berani

2. Inti (Waktu: 45 menit)

Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada anak. Permainan ini terdiri dari atas 2 bentuk permainan.

a. Permainan Mencari Pasangan

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak berjalan di atas tali yang telah disediakan. Pantulkan bola dan tangkap kembali dengan dua tangan ke gambar pertama tentang bagian dari alat transportasi yang berada di sebelah kanan tali (memantulkan dan menangkap bola sebanyak angka yang terdapat pada gambar), sebutkan nama bagian alat transportasi tersebut dan warna gambar tersebut. Setelah itu cari pasangan pada gambar alat transportasi yang berada di sebelah kiri tali, yang didahului dengan memantulkan dan menangkap bola dengan dua tangan pada gambar tersebut (memantulkan dan menangkap bola sebanyak angka yang terdapat pada gambar). Sebutkan nama alat transportasi tersebut dan warna gambar tersebut. Setelah selesai kembali menuju kembali ke gambar kedua/berikutnya di sebelah kanan tali. Lakukan seperti pada kegiatan sebelumnya sampai semua gambar habis. Pada waktu kembali dari ujung tali, lakukan dengan gerakan berjalan mundur. Setelah selesai melakukan tendang bola yang digunakan ke arah gawang kecil yang telah ditentukan dengan jarak 2 meter. Setelah menendang bola lari menuju ke garis *start* dan melakukan *toss* dengan anak berikutnya. Lakukan seperti tadi sampai semua anak selesai melakukan.

b. Permainan Kendaraan Darat Laut dan Udara

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak dibagi menjadi 2 kelompok yang jumlahnya sama. Kegiatan dimulai dari anak yang berada pada baris pertama pada tiap kelompok. Anak mengambil kertas gambar yang berada di kardus/kotak di ujung garis *finish* (semua kertas berbentuk geometri). Anak mengambil satu gambar kendaraan atau alat transportasi pada kardus/kotak yang telah disediakan yang didahului dengan

lari dari garis *start* ke simpai, kemudian meloncati 3 buah simpai yang berwarna (sebutkan warna simpainya), berjalan mundur di atas papan titian, meloncati 3 buah gawang kecil, dan lari menuju kardus/kotak. Setelah mengambil satu gambar, sebutkan bentuk geometri dan nama gambar kendaraan atau alat transportasi, setelah itu anak engklek menuju kardus/kotak di samping garis *start*. Letakkan gambar yang diambil tersebut ke dalam kardus/kotak yang telah disediakan sesuai dengan jenis jenis alat transportasi, darat, udara dan laut yang berada di samping garis *start*. Setelah anak baris pertama selesai, anak yang berada di baris kedua melakukan sama seperti anak yang pertama tadi, sampai semua anak selesai melakukan dengan didahului *toss* dengan anak baris berikutnya.

Catatan:

Pada permainan “Kendaraan Darat Laut Udara” dilakukan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang dapat ditentukan beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam menyebutkan bentuk geometri, nama gambar, warna, meniti, engklek, dan memasang gambar kendaraan dengan jenis kendaraan dan 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

3. Penutup (Waktu: 5 menit)

Pada waktu pendinginan, anak dikumpulkan dan disuruh berjalan mengikuti guru sambil menyanyikan lagu yang berjudul: “Naik Kereta Api”. Setelah itu anak dikumpulkan dan dibariskan menjadi dua bersaf, kemudian masing masing saf menghadap ke kanan. Anak disuruh bermain bisikan berantai. Guru memperlihatkan membisikkan kata, misal: salah satu kendaraan, kepada anak

yang berada paling belakang masing-masing saf. Anak yang paling belakang membisikkan kepada teman di depannya didahului menepuk punggung teman di depannya. Setelah itu anak yang paling depan menyebutkan kata tersebut. Setelah itu, anak dikumpulkan kembali oleh guru, dibariskan, dihitung dan diistirahatkan. Guru memberikan koreksi, menggali pesan dan kesan kepada anak berkaitan dengan pelaksanaan *Permainan Bertema Kendaraan* yang baru saja dilaksanakan. Guru menutup kegiatan dan diakhiri dengan berdoa. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Naik Kereta Api

Naik kereta api ... tut ... tut ... tut

Siapa hendak turut

Ke Bandung ... Surabaya

Bolehlah naik dengan percuma

Ayo temanku lekas naik

Keretaku tak berhenti lama

Cepat kretaku jalan ...tut...tut...tut

Banyak penumpang turut

K'retaku sudah penat

Karena beban terlalu berat

Di sinilah ada stasiun

Penumpang semua turun

4. Penilaian

Pada waktu pelaksanaan permainan, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan daftar ceklis. Daftar ceklis digunakan untuk menilai *multiple intelligences* peserta didik TK, ketika melakukan permainan. Penilaian dilakukan dengan cara guru memberikan tanda pada masing-masing aspek kecerdasan yang diamati. Pada penilaian ini, tersedia 4 (empat) skala penilaian, yaitu: Skala 1 atau Belum Berkembang (BB), Skala 2 atau Mulai Berkembang (MB), Skala 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Skala 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Lembar penilaian dan pedoman penilaian, lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran. Lembar penilaian dan pedoman penilaian, lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

PERMAINAN BERTEMA ALAM SEMESTA

Tujuan

Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan:

Perseptual motorik	Kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah, dan kesadaran waktu.
Kecerdasan verbal linguistik	Mengenalkan dan menyebutkan benda di langit dan di bumi, berkomunikasi, dan memahami perintah guru atau memahami aturan dalam bermain.
Kecerdasan matematis logis	Mengenalkan membilang/menghitung/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 20.
Kecerdasan visual spasial	Mengenalkan konsep bentuk geometri (lingkaran, segi tiga dan segi empat), macam-macam warna, dan arah.
Kecerdasan musikal	Mengenalkan dan menyanyikan lagu, serta gerak dan lagu.
Kecerdasan kinestetik	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai macam gerakan, seperti: menirukan gerak Kangguru, meloncat dan mendarat di dalam simpai, memantulkan dan menangkap bola, dan menggulirkan bola.
Kecerdasan intrapersonal	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai perilaku, seperti: mentaati peraturan, antusias, kesabaran, tanggung jawab, dan keberanian.
Kecerdasan	Mengenalkan interaksi, sosialisasi dan

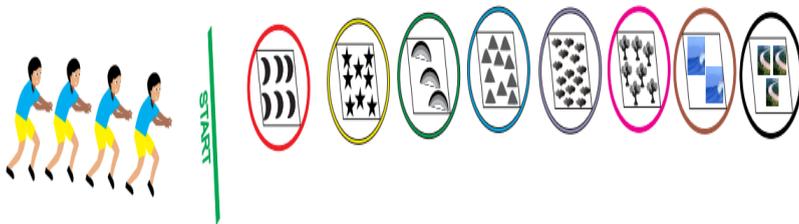
interpersonal	berkerja sama dengan orang lain.
Kecerdasan eksistensial	Mengkondisikan anak dalam berdoa.

Peralatan

1. Simpai 8 buah.
2. Gambar benda di langit dan alam, misal: gambar bulan, bintang, awan, pelangi, gunung, laut, pohon, dan sungai.
3. Tali berwarna merah, biru, dan hijau, dengan panjang 8 meter. Masing-masing 2 buah.
4. Kotak/kardus biasa 4 buah.
5. Kotak/kardus bertuliskan langit dan alam masing-masing 2 buah.

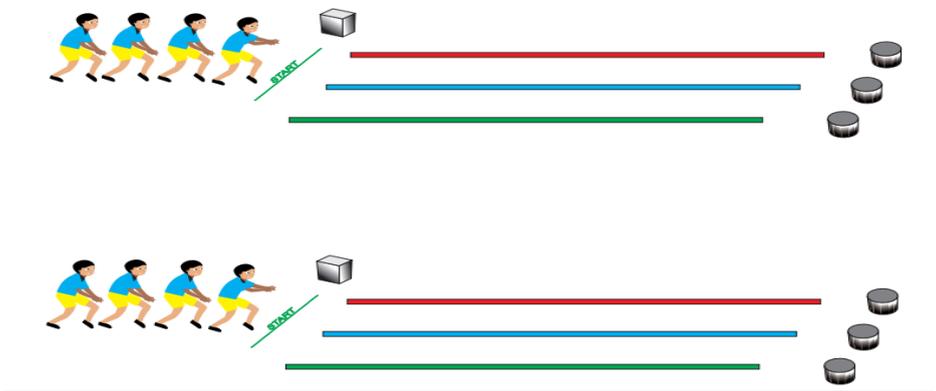
Pengaturan Peralatan

Permainan Tebak Gambar: guru meletakkan dan mengatur simpai berwarna secara berhimpitan dengan yang lain sebanyak 8 buah. Letakkan kertas bergambar benda di langit dan alam, misal: gambar bulan, bintang, awan, pelangi, gunung, laut, pohon, dan sungai. (Lihat gambar 5.13).



Gambar 5.13. Pengaturan Alat Permainan Tebak Gambar.

Permainan Menggulirkan Bola: Guru meletakkan kotak/kardus/kaleng di samping kiri garis *start*. Setelah itu letakkan dan atur 3 buah tali yang berwarna (merah, biru, hijau), masing-masing panjangnya 8 meter dengan jarak antara tali yang lain 30 cm. Letakkan 3 buah kotak secara sejajar dengan jarak 1 meter dari ujung tali. Kotak yang tengah berisi kertas bergambar gambar bulan, bintang, awan, pelangi, gunung, laut, pohon, dan sungai, yang bagian belakang kertas ada gambar bidang geometri yang berwarna (segitiga, lingkaran, dan segi empat). Kotak yang sebelah kiri diberi tulisan Langit dan sebelah kanan diberi tulisan Alam. (Lihat gambar 5.14).



Gambar 5.14. Pengaturan Alat Permainan Menggulirkan Bola.

Pelaksanaan Permainan

1. Pendahuluan (Waktu: 10 menit)

Anak dikumpulkan, dibariskan, dihitung jumlahnya, dipresensi, dan berdoa. Guru menyampaikan pada anak tentang permainan yang akan dilakukan.

Permainan yang akan dilakukan oleh anak adalah permainan yang bertema tentang alam semesta dengan sub tema tentang benda di langit dan alam. Permainan ini terdapat dua bentuk permainan, yaitu: *permainan tebak gambar* dan *menggulirkan bola*. Guru memimpin pemanasan sebelum anak melakukan permainan. Anak bergerak menirukan gerakan hewan Kangguru, yaitu meloncat-loncat ke depan dengan kedua tangan di depan. Setelah itu anak dikumpulkan dan bersama-sama menyanyikan lagu dengan judul: “Bintang Kejora” sambil bertepuk tangan. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Bintang Kejora

Ku pandang langit

Penuh bintang bertaburan

Berkelap-kelip

Seumpama intan berlian

Tampak sebuah

Lebih terang cahayanya

Itulah bintangku

Bintang kejora yang indah selalu

2. Inti (Waktu: 45 menit)

Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada anak. Permainan ini terdiri dari atas 2 bentuk permainan.

a. Permainan Tebak Gambar

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak disuruh memantulkan bola ke arah gambar yang berada di dalam simpai dan tangkap kembali. Setelah itu sebutkan warna simpai, nama gambar dan jumlah gambar tersebut. Lakukan gerakan yang sama seperti gerakan pertama, sampai semua simpai habis.

b. Permainan Menggulirkan Bola

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak dibagi menjadi dua kelompok yang sama jumlahnya. Kegiatan dimulai dari anak yang berada pada baris pertama pada tiap kelompok. Anak berdiri di atas garis *start*, setelah itu pegang bola tangan yang telah disediakan. Ambil kertas berwarna di kaleng yang telah disediakan di samping garis *start*. Sebutkan warna kertas yang diambil tersebut. Setelah itu gulirkan bola dengan tangan sesuai dengan tali yang disediakan. Tali yang ditempati untuk menggulirkan bola sesuai dengan warna kertas yang diambil. Setelah selesai menggulirkan bola, ambil satu kertas bergambar pada kotak tengah. Setelah itu sebutkan nama gambar, jumlahnya, dan sebutkan nama gambar geometri di sisi kertas yang satunya. Setelah itu letakkan kertas bergambar tersebut pada kotak di sebelah kiri (Kotak bertuliskan Langit) atau kanan (kotak bertuliskan alam) dari kotak tengah. Setelah itu gulirkan bola kembali di atas tali seperti semula, tali yang ditempati untuk memggulirkan bola sesuai dengan warna gambar bidang geomteri yang didapatkan. Setelah anak pertama selesai lakukan toss pada anak kedua dan lakukan seperti pada anak pertama tadi. Lakukan sampai semua anak melakukan.

Catatan:

Pada permainan “Menggulirkan Bola” dilakukan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang dapat ditentukan beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam menyebutkan warna, nama dan jumlah gambar, dan bentuk geometri, 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

3. Penutup (5 menit)

Pada waktu pendinginan, anak dikumpulkan dan disuruh membuat lingkaran, pandangan menghadap lingkaran. Anak disuruh mengayun-ayunkan kedua lengan ke depan dan belakang dengan badan membungkuk, memutar badan ke kanan dan ke kiri dengan kedua lengan lurus ke atas dan tangan saling menyatu. Setelah itu, anak dikumpulkan kembali oleh guru, dibariskan, dihitung dan diistirahatkan. Guru memberikan koreksi, menggali pesan dan kesan kepada anak berkaitan dengan pelaksanaan *Permainan Bertema Alam Semesta* yang baru saja dilaksanakan. Setelah itu bersama-sama menyanyikan lagu dengan judul: “Alam Semesta”. Guru menutup kegiatan dan diakhiri dengan berdoa. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Alam Semesta

Aku sudah belajar

Tentang alam semesta

Bumi dan segala isinya

Planet yang di angkasa

Siangnya matahari

Malam bulan dan bintang

Semua-semua ciptaan Allah yang Esa 2 X

***) Keterangan: Lirik lagu seperti lagu Naik Becak**

4. Penilaian

Pada waktu pelaksanaan permainan, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan daftar ceklis. Daftar ceklis digunakan untuk menilai *multiple intelligences* peserta didik TK, ketika melakukan permainan. Penilaian dilakukan dengan cara guru memberikan tanda pada masing-masing aspek kecerdasan yang diamati. Pada penilaian ini, tersedia 4 (empat) skala penilaian, yaitu: Skala 1 atau Belum Berkembang (BB), Skala 2 atau Mulai Berkembang (MB), Skala 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Skala 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Lembar penilaian dan pedoman penilaian, lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

PERMAINAN BERTEMA TANAH AIRKU

Tujuan

Tujuan permainan ini adalah untuk mengembangkan:

Perseptual motorik	Kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran arah, dan kesadaran waktu.
Kecerdasan verbal linguistik	Mengenalkan dan menyebutkan sila dan lambang negara, berkomunikasi, dan memahami perintah guru atau memahami aturan dalam bermain.
Kecerdasan matematis logis	Mengenalkan membilang/menghitung/mengenal konsep bilangan dengan benda-benda 1 sampai 20.
Kecerdasan visual spasial	Mengenalkan konsep bentuk geometri (lingkaran, segi tiga dan segi empat), macam-macam warna, dan arah.
Kecerdasan musikal	Mengenalkan dan menyanyikan lagu, serta gerak dan lagu.
Kecerdasan kinestetik	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai macam gerakan, seperti: engklek, berjalan menyamping di papan titian, melempar dan mengayunkan lengan, dan memutar badan.
Kecerdasan intrapersonal	Mengenalkan dan mengkondisikan anak dalam berbagai perilaku, seperti: mentaati peraturan, antusias, kesabaran, tanggung jawab, dan keberanian.
Kecerdasan	Mengenalkan interaksi, sosialisasi dan berkerja

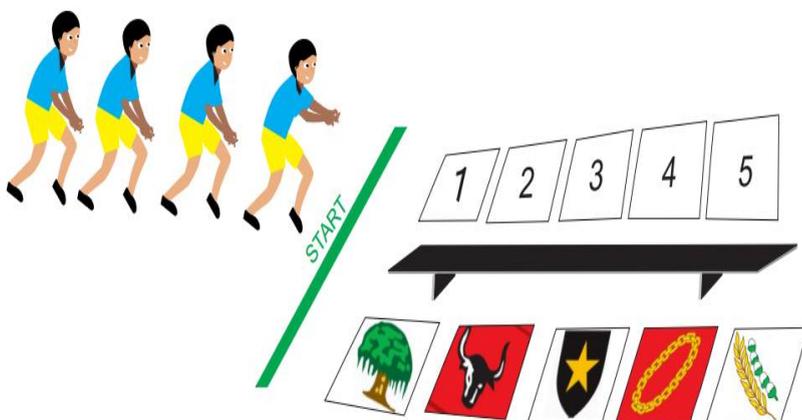
interpersonal	sama dengan orang lain.
Kecerdasan eksistensial	Mengkondisikan anak dalam berdoa.

Peralatan

1. Papan titian panjang 3 meter lebar 10 cm, tinggi 20 cm sebanyak 2 buah.
2. Gambar lambang negara dan kertas berukuran A4 yang bertuliskan angka 1-5.
3. Bidang geometri segitiga, lingkaran, bujur sangkar dan persegi panjang masing-masing 2 buah. .
4. Kotak/kardus yang ditemeli lambang negara sebanyak 10 buah, masing-masing lambang negara dibuat 2..
5. Kotak/kardus biasa 2 buah.
6. Lakban secukupnya.

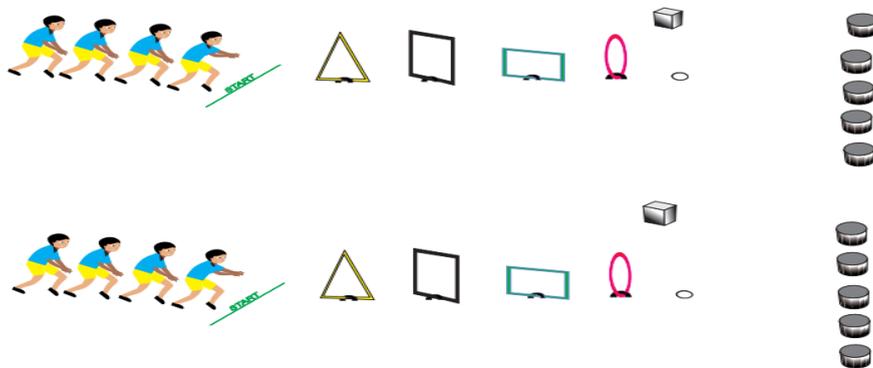
Pengaturan Peralatan

Permainan Aku Nomor Berapa: guru meletakkan papan titian di tempat yang telah ditentukan. Letakkan gambar lambang negara di sebelah kanan papan titian dan letakkan angka 1 – 5 di sebelah kiri papan titian dengan jarak yang sama antara gambar satu dengan yang lainnya (Lihat gambar 5.15).



Gambar 5.15. Pengaturan Alat Permainan Aku Nomor Berapa.

Permainan Lempar Target: guru membuat garis *start*, letakkan bidang geometri segitiga, lingkaran, bujur sangkar dan persegi panjang secara menyamping. Jarak antara bidang geometri satu dengan yang lainnya 1 meter. Letakkan 1 kardus di belah kanan bidang geometri yang terakhir yang berisikan bola tenis yang diberi angka 1 – 5. Letakkan 5 buah kardus dengan masing-masing kardus ditemeli gambar lambang negara, dengan jarak antara kardus satu dengan yang lain 20 cm. Jarak kardus adalah 2 meter dari bidang geometri terakhir. (Lihat gambar 5.16).



Gambar 5.16. Pengaturan Alat Permainan Lempar Target.

Pelaksanaan Permainan

1. Pendahuluan (Waktu: 10 menit)

Anak dikumpulkan, dibariskan, dihitung jumlahnya, dipresensi, dan berdoa. Guru menyampaikan pada anak tentang permainan yang akan dilakukan. Permainan yang akan dilakukan oleh anak adalah permainan yang bertema tentang tanah airku dengan sub tema tentang lambang negara. Permainan ini terdapat dua bentuk permainan, yaitu: *permainan aku nomor berapa* dan *lempar target*. Guru memimpin pemanasan sebelum anak melakukan permainan. Secara bersama-sama menyanyikan lagu dengan judul: “Garuda Pancasila”. Setelah itu, anak berpasangan dan saling berpegangan dengan salah satu tangannya, kemudian melakukan engklek bersama dengan pasangannya. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Garuda Pancasila

Garuda pancasila

Akulah pendukungmu

Patriot proklamasi

Sedia berkorban untukmu

Pancasila dasar negara

Rakyat adil makmur sentosa

Pribadi bangsaku

Ayo maju maju

Ayo maju maju

Ayo maju maju

2. Inti (Waktu: 45 menit)

Setelah pemanasan, guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan kepada anak. Permainan ini terdiri dari atas 2 bentuk permainan.

a. Permainan Aku Nomor Berapa.

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak berdiri di atas balok titian dan menghadap ke kanan. Sebutkan warna papan titian yang diinjak, setelah itu sentuh gambar lambang sila Pancasila di depannya, sebutkan namanya dan cari angka yang sesuai dengan silanya di sebelah kiri balok titian. Anak harus membalik badan ke arah kiri. Pada waktu mencari angka, anak berjalan menyamping dengan cara melangkahkan salah satu kaki di depan kaki satunya. Setelah menemukan, anak kembali lagi untuk

melanjutkan gambar yang berikutnya dengan didahului membalikkan badan ke arah kanan. Lakukan seperti gerakan sebelumnya.

b. Permainan Lempar Target.

Persiapan

Guru menerangkan cara pelaksanaan permainan dan memberikan contoh sebelum anak melakukan. Setelah anak jelas dan siap, permainan bisa dimulai.

Pelaksanaan

Anak dibagi menjadi dua kelompok yang sama jumlahnya. Kegiatan dimulai dari anak yang berada pada baris pertama pada tiap kelompok. Anak berdiri di atas garis *start*, setelah aba-aba mulai anak menerobos bentuk bidang geometri yang diletakkan menyamping. Anak menerobos dari bidang segitiga, lingkaran, bujur sangkar dan persegi panjang. Sebutkan nama bidang geometri dan warnanya. Setelah itu ambil dua bola berwarna seukuran bola tenis yang ada angkanya di kotak yang telah disediakan. Sebutkan warna dan angka pada bola tersebut. Setelah itu lemparkan bola pertama dengan tangan kanan dan bola kedua dengan tangan kiri ke arah kotak yang telah disediakan. Arah lemparan sesuai dengan angka yang diambil dengan lambang Pancasila yang ditempel di masing-masing kotak. Sebutkan nama lambang sila Pancasila yang menempel di kotak. Setelah selesai kembali ke garis *star* dengan menerobos bidang geometri seperti semula. Sebutkan nama bidang geometri dan warnanya. Setelah anak pertama selesai lakukan *toss* pada anak kedua dan lakukan seperti pada anak pertama tadi. Lakukan sampai semua anak melakukan.

Catatan:

Pada permainan “Lempar Target” dilakukan dalam bentuk perlombaan secara kelompok. Penentuan pemenang dapat ditentukan beberapa kategori berdasarkan: 1) kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang paling cepat selesai dan tidak ada kesalahan atau sedikit kesalahan dalam menyebutkan lambang sila Pancasila, warna, bentuk geometri, dan jumlah bola masuk di kotak, 2) kelompok yang paling semangat dan menyemangati teman kelompoknya sebagai pemenang.

3. Penutup (5 menit)

Pada waktu pendinginan, anak dikumpulkan dan disuruh membuat lingkaran, pandangan menghadap lingkaran. Anak disuruh mengayun-ayunkan kedua lengan ke depan dan belakang dengan badan membungkuk, memutar badan ke kanan dan ke kiri dengan kedua lengan lurus ke atas dan tangan saling menyatu. Setelah itu, anak dikumpulkan kembali oleh guru, dibariskan, dihitung dan diistirahatkan. Guru memberikan koreksi, menggali pesan dan kesan kepada anak berkaitan dengan pelaksanaan *Permainan Bertema Tanah Airku* yang baru saja dilaksanakan. Setelah itu bersama-sama menyanyikan lagu dengan judul: “Hari Merdeka”. Guru menutup kegiatan dan diakhiri dengan berdoa. Lirik lagu dapat dilihat di bawah ini:

Hari Merdeka

Tujuh belas agustus tahun empat lima

Itulah hari kemerdekaan kita

Hari merdeka nusa dan bangsa

Hari lahirnya bangsa Indonesia

Merdeka

Sekali merdeka tetap merdeka

Selama hayat masih di kandung badan

Kita tetap setia tetap setia

Mempertahankan Indonesia

Kita tetap setia tetap setia

Membela negara kita

4. Penilaian

Pada waktu pelaksanaan permainan, guru dapat melakukan penilaian dengan menggunakan daftar ceklis. Daftar ceklis digunakan untuk menilai *multiple intelligences* peserta didik TK, ketika melakukan permainan. Penilaian dilakukan dengan cara guru memberikan tanda pada masing-masing aspek kecerdasan yang diamati. Pada penilaian ini, tersedia 4 (empat) skala penilaian, yaitu: Skala 1 atau Belum Berkembang (BB), Skala 2 atau Mulai Berkembang (MB), Skala 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Skala 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB). Lembar penilaian dan pedoman penilaian, lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran. Lembar penilaian dan pedoman penilaian, lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

BAB VI

KEUNGGULAN DAN KEBARUAN MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK

A. Keunggulan Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik.

Model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik bagi peserta didik TK, memiliki beberapa keunggulan antara lain:

1. Mudah disajikan.

Model ini disusun secara sistematis, dilengkapi dengan panduan penggunaan serta DVD sebagai pedoman untuk menggunakan model aktivitas jasmani. Sistematis dalam pelaksanaan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik, terdiri atas 3 tahapan, yaitu: tahapan pendahuluan (pemanasan), tahapan inti, dan tahapan penutup (pendinginan). Pada kegiatan pendahuluan, kegiatan yang dilakukan meliputi: membariskan siswa, menghitung siswa, berdoa, presensi, apersepsi dan pemanasan. Pada kegiatan pemanasan berupa aktivitas ringan untuk mempersiapkan kondisi anak, baik jasmani maupun rohani sehingga mampu menerima kegiatan yang akan dilakukan. Kegiatan yang dilakukan dalam pemanasan adalah aktivitas fisik yang ringan dengan menggerakkan anggota tubuh dan melakukan berbagai macam gerak dan lagu. Lagu yang digunakan dalam kegiatan pemanasan, merupakan lagu yang sudah ada maupun lagu yang diciptakan oleh guru dan peneliti yang dimodifikasi atau digubah sesuai dengan tema, yang mudah diingat oleh anak untuk dinyanyikan. Lagu-lagu yang digunakan dalam kegiatan pemanasan pada kedelapan permainan berbasis tema, yaitu: *“Tuhan Maha Pencipta”*, *“Profesi”*, *“Alat Rumah Tanggaku”*, *“Kodok dan Hujan”*, *“Katak”*

“Buah-Buahan”, “Sayuran”, “Pesawat Jet”, “Bintang Kejora”, dan “Garuda Pancasila”.

Pada kegiatan inti setiap permainan berbasis tema terdapat dua permainan, yaitu: 1) permainan bertema diriku, terdiri atas: permainan menjodohkan dan menempel kata, 2) permainan bertema keluargaku, terdiri atas: permainan macam-macam pekerjaan dan mana alat kerjaku, 3) permainan bertema lingkunganku, terdiri atas: melengkapi huruf dan memantulkan bola, 4) permainan bertema tanaman, terdiri atas: permainan binatang di udara dan air dan permainan binatang berkaki dua dan empat, 5) permainan bertema tanaman, terdiri atas: permainan gambar apa namanya dan mana pohonku, 6) permainan bertema kendaraan, terdiri atas: permainan mencari pasangan dan permainan kendaraan darat, laut, dan udara, 7) permainan bertema alam semesta, terdiri atas: tebak gambar dan menggulirkan bola, dan 8) permainan bertema tanah airku, terdiri atas: permainan aku nomor berapa dan lempar target. Setiap permainan yang terdapat dalam kegiatan inti dikemas dalam bentuk permainan yang dilakukan secara individu dan kelompok (dilombakan). Pada permainan yang mengandung unsur perlombaan, dilakukan dalam bentuk kelompok dengan jumlah masing-masing kelompok diusahakan sama. Setiap berakhirnya permainan yang dikemas dalam bentuk perlombaan, akan ditentukan kelompok yang memenangkan permainan. Kelompok yang memenangkan perlombaan diberikan *reward* atau penghargaan berupa bintang, yang digambarkan atau dengan stempel di tangan anak.

Pada kegiatan penutup, kegiatan yang dilakukan meliputi: membariskan siswa, menghitung siswa, pesan dan kesan pada anak serta pendinginan. Pada

kegiatan pendinginan berupa aktivitas ringan atau *cooling down* untuk memulihkan kondisi anak, baik jasmani maupun rohani sehingga mampu menerima kegiatan yang akan dilakukan berikutnya. Kegiatan yang dilakukan dalam pendinginan adalah aktivitas fisik yang ringan dengan menggerakkan anggota tubuh dan melakukan berbagai macam gerak dan lagu. Lagu yang digunakan dalam kegiatan pendinginan, merupakan lagu yang sudah ada maupun lagu yang diciptakan oleh guru dan peneliti yang dimodifikasi atau digubah sesuai dengan tema, yang mudah diingat oleh anak untuk dinyanyikan. Lagu-lagu yang digunakan dalam kegiatan penutup pada kedelapan permainan berbasis tema, yaitu: *"Kepala Pundak Lutut Kaki"*, *"Jadi ABRI"*, *"Rumahku"*, *"Kupu-Kupu"*, *"Di Kebun Ada Pohon"*, *"Naik Kereta Api"*, *"Alam Semesta"*, dan *"Hari Merdeka"*.

2. Menimbulkan kesenangan.

Model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik yang telah dilaksanakan di beberapa TK, menunjukkan adanya rasa senang pada siswa yang terlibat dalam permainan. Hal ini sesuai dengan prinsip pelaksanaan kegiatan fisik motorik di TK, dari Rismayanthi (2013:67) antara lain: menciptakan suasana gembira dan menyenangkan, gerakannya bervariasi, berencana dan bertahap, serta diatur sesuai dengan kebutuhan anak untuk bermain dan bergerak. Kesenangan ini timbul karena bentuk-bentuk aktivitas yang dilakukan merupakan sesuatu hal baru dan jarang dilakukan oleh anak. Bentuk permainan yang dikemas dalam bentuk perlombaan dalam kelompok, membuat anak merasa senang dan menuntut adanya kerjasama serta saling memberikan semangat kepada teman yang lainnya dalam satu kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutapa (2005:28) melalui bermain secara berkelompok diharapkan sifat individualistik anak prasekolah dapat dikurangi,

tanggung rasa dan toleransi dapat diterima yang pada akhirnya akan menjadi kebiasaan anak. Lebih lanjut sesuai pendapat, Rustiana (2011:200) menyatakan bahwa melalui permainan atau olahraga akan memberikan dampak psikologis pada siswa. Hal ini diakibatkan adanya interaksi sosial antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru.

3. Menggunakan alat dan fasilitas yang menarik.

Model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik dalam pelaksanaan menggunakan berbagai macam alat dan fasilitas yang menarik. Penggunaan alat dan fasilitas yang menarik membuat anak berkesan. Hal ini sesuai pendapat Hastuti (2005:54) cara bermain yang mudah dengan sarana/alat yang murah, mudah diperoleh, bervariasi, dan tidak membahayakan membuat anak berkesan. Disamping itu, dalam pembuatan alat dan fasilitas yang digunakan juga memperhatikan prinsi-prinsip penggunaan sarana bermain untuk anak TK dari Utama (2005:77) sebagai berikut: 1) aman dan tidak membahayakan anak, 2) sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut, 3) memenuhi unsur keindahan dan kerapian, 4) menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan, 5) dapat digunakan secara individual, kelompok atau klasikal, dan 6) dapat menimbulkan kreativitas anak. Capon, (1979:92) menyatakan penggunaan alat dan fasilitas dalam pendidikan jasmani agar dibuat yang menantang sehingga menyenangkan dan seru/menarik bagi semua anak. Peralatan dibuat bervariasi dan bisa dirubah atau dimanipulasi dan pelajaran dapat diurutkan untuk pengembangan kemampuan yang tepat.

Alat dan fasilitas yang digunakan dalam aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik antara lain: 1) papan titian, 2) bidang geometri yang

berbentuk lingkaran, segitiga, segi empat, dan empat persegi panjang, 3) *cone* besar dan kecil, 4) simpai, 5) papan tulis, 6) bola kecil, 7) bola tangan, 8) tali, 9) kardus, 10) tangga, 11) tiang untuk penggantung gambar, dan 12) gambar-gambar, seperti: anggota tubuh, peralatan pekerjaan, alat-alat rumah tangga, hewan, tanaman dan buah-buahan, kendaraan, benda alam semesta, dan lambang negara. Alat dan fasilitas tersebut di atas dikemas dengan berbagai macam warna yang menarik, seperti: papan titian yang dicat warna-warni, simpai yang dicat warna-warni, *cone* yang dicat warna-warni, tangga yang dicat warna-warni, dan kardus yang diberi warna-warni. Disamping itu, alat dan fasilitas seperti: papan titian, tangga, dan bidang geometri dibuat secara *portable* atau bisa dilepas dan dipasang, sehingga memudahkan guru dan anak-anak untuk mengangkat atau memindahkan.

4. Menumbuhkan partisipasi peserta didik.

Partisipasi atau keterlibatan anak-anak merupakan salah satu indikator dari keberhasilan keterlaksanaan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik. Pengamatan selama penerapan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik di beberapa TK, menunjukkan bahwa anak-anak secara keseluruhan melakukan aktivitas dengan rasa senang dan sukarela melakukan sampai berakhirnya pelaksanaan kegiatan. Bahkan ada beberapa anak yang masih ingin melakukan aktivitas lagi, meskipun permainan yang dilakukan telah selesai.

5. Menimbulkan pengalaman sukses.

Model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik dikemas dalam bentuk menarik dan menantang. Seperti pada aktivitas meniti papan titian, berjalan di anak tangga yang dimiringkan, dan bentuk aktivitas yang lainnya.

Pengalaman yang berhasil atau sukses pada anak, ketika dalam melakukan permainan tersebut secara tidak langsung akan menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Sementara bentuk permainan yang dikemas dalam perlombaan, juga akan memberikan pengalaman sukses pada anak ketika memenangkan perlombaan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Suherman, dkk (2017:222) bahwa pembelajaran di TK seharusnya bersifat atraktif dan edukatif. Pembelajaran bersifat atraktif dan edukatif merupakan proses pembelajaran yang diselenggarakan secara interaktif, menyenangkan, mendorong, menantang, memotivasi anak untuk berperan aktif, dan memberikan kesempatan bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian anak selaras dengan bakat, minat, dan tahapan perkembangannya.

6. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak.

Model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik, selain mengembangkan fisik motorik anak juga mengembangkan aspek yang lainnya dengan mengacu pada Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTP). Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTP) merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi perkembangan anak yang mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.

Nilai-nilai agama dan moral, meliputi: mengenal agama yang dianut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, menjaga kebersihan diri dan lingkungan, mengetahui hari besar agama, dan menghormati (toleransi) agama orang lain. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik anak dihadapkan pada kesempatan untuk mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan, melalui kegiatan berdoa sebelum kegiatan dan setelah selesai kegiatan.

Fisik motorik, meliputi: 1) motorik kasar: memiliki kemampuan gerakan tubuh secara terkoordinasi, lentur, seimbang, dan lincah dan mengikuti aturan, 2) motorik halus: memiliki kemampuan menggunakan alat untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri dalam berbagai bentuk, dan 3) kesehatan dan perilaku keselamatan: memiliki berat badan, tinggi badan, lingkaran kepala sesuai usia serta memiliki kemampuan untuk berperilaku hidup bersih, sehat, dan peduli terhadap keselamatannya. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik anak dihadapkan pada kesempatan untuk melakukan aktivitas fisik, seperti: berlari, berjalan, melompat, meloncat, menangkap, melempar, menendang, memantulkan, merangkak, meniti, menerobos bidang bidang geometri, jinjit, engklek, memukul, menarik, memutar tubuh, dan menekuk tubuh.

Kognitif, meliputi: 1) belajar dan pemecahan masalah: mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial dan menerapkan pengetahuan ataupun pengalaman dalam konteks yang baru, 2) berpikir logis: mengenal berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab akibat, dan 3) berpikir simbolik: mengenal, menyebutkan, dan menggunakan lambang bilangan 1-10, mengenal abjad, serta mampu merepresentasikan berbagai benda dalam bentuk gambar. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik anak dihadapkan pada kesempatan untuk melakukan kegiatan seperti: berhitung, menghitung jumlah gambar, mengelompokkan benda yang sesuai/sama, memasang benda atau gambar yang sesuai

bentuk atau polanya, mengurutkan benda dari kecil ke besar, menyebutkan macam-macam warna, dan menyebutkan macam-macam bentuk geometri.

Bahasa, meliputi: 1) memahami (reseptif) bahasa: memahami cerita, perintah, aturan, dan menyenangkan serta menghargai bacaan, 2) mengekspresikan bahasa: mampu bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali apa yang diketahui, dan 3) keaksaraan: memahami hubungan bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik anak dihadapkan pada kesempatan untuk melakukan kegiatan seperti: berkomunikasi dengan guru atau teman, memahami instruksi atau perintah guru, memahami dan melaksanakan aturan permainan, menyebutkan nama benda, melengkapi huruf, memasangkan kata dengan gambarnya, menjelaskan fungsi dari anggota bagian tubuh, dan menjelaskan cara berkembang biak hewan.

Sosial-emosional, meliputi: 1) kesadaran diri: memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, 2) rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain: mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama, dan 3) perilaku prososial: mampu bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespons, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain; bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik anak dihadapkan pada kesempatan untuk melakukan

kegiatan seperti: bekerjasama dengan teman, berbagi dengan teman, berteman dengan siapapun, keberanian, berhati-hati dalam bermain, tanggung jawab, mematuhi peraturan, mengembalikan alat/fasilitas, kesabaran, melaksanakan tugas sampai selesai, dan berhenti bermain pada waktunya.

Seni, meliputi: mengeksplorasi dan mengekspresikan diri, berimajinasi dengan gerakan, musik, drama, dan beragam bidang seni lainnya (seni lukis, seni rupa, kerajinan), serta mampu mengapresiasi karya seni. Sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak, pada model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik anak dihadapkan pada kesempatan untuk melakukan kegiatan seperti: bernyanyi bersama-sama dan anak mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu.

7. Pengembangan Unsur Dasar Gerak dalam Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik.

Perkembangan gerak dasar dan penyempurnaannya merupakan hal penting di masa usia prasekolah. Semua anak normal mampu mengembangkan dan mempelajari berbagai macam gerak dan yang lebih rumit. Gerakan-gerakan dasar merupakan gerak pengulangan yang dilakukan terus-menerus dari kebiasaan serta menjadikannya sebagai dasar dari pengalaman dan lingkungan mereka. Pengembangan gerak dasar adalah merupakan suatu proses untuk memperoleh gerak yang senantiasa berkembang berdasarkan: 1) proses pengembangan syaraf dan otot yang juga dipengaruhi oleh keturunan, 2) akibat dari pengalaman gerak sebelumnya, 3) pengalaman gerak saat ini, dan 4) gerak yang digambarkan dalam kaitannya dengan pola gerak tertentu. Hasil penelitian Aryamanesh & Sayyah, (2014:648) menyatakan bahwa anak usia dini adalah masa kritis bagi perkembangan kemampuan gerak dasar. Kemampuan gerakan dasar yang dimiliki tergantung pada beberapa faktor

internal dan eksternal, seperti: biologis, psikologis, sosial, motivasional, kognitif, dan lain-lain. Intervensi kemampuan gerak dasar pada prasekolah, berpengaruh pada penguasaan gerak dasar di sekolah dasar. Lebih lanjut Giannakidou, et.al., (2014:53) kemampuan gerak dasar pada usia prasekolah sangat dibutuhkan dalam keterlibatan aktivitas fisik yang terstruktur maupun tidak terstruktur. Latihan kemampuan gerak dasar pada awal-awal di prasekolah memainkan peran penting dan menggambarkan perkembangan fisik, sosial dan kognitif anak. Pendapat senada juga disampaikan dalam penelitian Fisher, et.al., (2005:684) bahwa kemampuan gerak dasar memiliki hubungan yang signifikan dengan aktivitas fisik sehari-hari. Hands & McIntyre (2015:1) perkembangan kemampuan gerak dasar pada anak, memiliki peran penting untuk perkembangan fisik, kognitif dan sosial, dan untuk membangun fondasi bagi gaya hidup aktif. Pendapat senada juga disampaikan pada penelitian Iivonen, (2013:643-644) bahwa ada hubungan antara kemampuan gerak dasar dengan aktivitas fisik sehari-hari pada anak prasekolah. Pendapat Nurtajudin, Rahayu, & Sulaiman, (2015:155) menyatakan bahwa usia dini merupakan kesempatan ideal bagi anak-anak belajar mengembangkan kontrol atas otot dan gerakan mereka. Anak pada masa ini masih menyukai gerakan-gerakan yang bentuknya sederhana seperti melompat, meloncat, berlari, melempar dan menendang. Sujarwo (2010:36) anak usia 3-6 tahun dapat dianggap sebagai masa belajar keterampilan dan pengembangan keterampilan kasar dan halus. Hartono, dkk (2003:72) bagi anak yang masih duduk di TK, yang secara alamiah gemar mengeksplorasi gerak dan kegiatan sehari-harinya didominasi oleh aktivitas gerak, perlu diberikan pengalaman dan keterampilan gerak-gerak dasar (lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif) melalui pendidikan jasmani. Rumini (2014:102) menyatakan aktivitas fisik pada masa

kanak-kanak berupa gerak dasar, yang meliputi gerak lokomotor, stabilitas dan gerak manipulatif yang dikemas dalam bentuk *game*/permainan akan menyenangkan. Sumantri (2015:36) pengembangan gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif berperan dalam pembentukan bakat anak. Pada masa anak prasekolah perlu diberikan aktivitas multilateral yang mengembangkan semua aspek fisik. Lebih lanjut Komputerisna & Diana, (2016:2) menyatakan berbagai macam keterampilan motorik kasar pada anak memberikan peran yang penting untuk aktivitas fisik dalam kehidupannya. Permana, (2013:25) kemampuan motorik kasar sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Bila mengalami keterlambatan pada kemampuan motorik, maka anak akan mengalami keterlambatan perkembangan dan pertumbuhan anak. Lebih lanjut Smith (2014:10-11) bahwa sebelum mempelajari keterampilan dasar dalam suatu permainan, anak membutuhkan penguasaan kemampuan gerak dasar. Sementara itu Sutapa (2002:86) menyatakan bahwa penguasaan pola gerak dasar yang benar akan sangat menguntungkan pada saat mempelajari gerakan-gerakan yang kompleks. Gerak dasar yang benar merupakan fondasi untuk gerak pada tahap penghalusan dan penampilan sehingga akan mendapatkan kualitas gerak yang terbaik.

Pengembangan unsur gerak dasar dalam model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik meliputi gerak lokomotor, gerak non lokomotor dan manipulatif. Gerak lokomotor adalah gerakan berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu bergerak atau berpindah. Gerak non lokomotor adalah gerakan tidak berpindah tempat, di mana sebagian anggota tubuh tertentu saja yang digerakkan namun tidak berpindah. Sedangkan gerak manipulatif adalah gerak yang melibatkan sesuatu objek untuk digerakkan atau dimanipulasi. Pengembangan unsur gerak dasar yang terdapat dalam model

aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik, antara lain: 1) gerak dasar lokomotor yang distimulasi dalam model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik diantaranya: berlari, berjalan, melompat, meloncat, dan engklek, 2) gerak dasar non lokomotor yang distimulasi dalam model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik diantaranya: menarik, memutar dan menekuk, dan 3) gerak dasar manipulatif yang distimulasi dalam model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik diantaranya: melempar, menangkap, memantulkan, memukul, dan menendang

8. Stimulasi *Multiple Intelligences* (Kecerdasan Majemuk) melalui Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik.

Masa usia dini merupakan masa awal perkembangan setelah anak dilahirkan. Masa ini merupakan masa keemasan untuk melakukan stimulasi fungsi otak melalui berbagai aktivitas yang dapat menstimulasi organ penginderaan berupa kemampuan visual, auditori, sensori dan motorik. Otak terbagi menjadi dua bagian, yaitu: belahan otak kiri dan otak kanan. Masing-masing otak mempunyai fungsi yang berbeda-beda, belahan otak kiri mempunyai fungsi yang bersifat logis, analistis, bertahap dan linier, berpikir konvergen, mengarah pada satu jawaban ya/tidak atau benar/salah, serta rasional. Sedangkan belahan otak kanan mempunyai fungsi intuitif, holistik, *gestalt*, non linier, berpikir divergen, mengarah pada jawaban yang menyebar/toleran terhadap kedwiarifan, dan irrasional, (Semiawan dalam Sujiono, 2010: 49-50). Lebih lanjut dijelaskan bahwa belahan otak kiri berhubungan dengan kecerdasan linguistik, matematis logis, visual spasial, dan kinestetik. Sedangkan belahan otak kanan berhubungan dengan pengembangan kecerdasan interpersonal, intrapersonal, musikal, naturalis, dan spiritual.

Perkembangan otak yang diberi rangsangan melalui stimulus yang masuk melalui panca indra maka otak itu akan terus bekerja dan sebaliknya apabila otak tidak dirangsang maka akan dimusnahkan. Berkaitan dengan hal tersebut, maka stimulasi otak pada anak usia dini mengacu pada proses kerja otak, yaitu mengindra segala sesuatu yang ada di lingkungan melalui seluruh alat-alat indra kemudian melalui serabut-serabut otak menjadi gelombang listrik dan disimpan dalam otak menjadi memori atau ingatan yang kemudian dapat dimunculkan kembali persis seperti aslinya. Sehubungan dengan potensi kecerdasan yang dibawa anak sejak lahir tidaklah akan berarti apa-apa apabila lingkungan tidak memberikan stimulus. Bahkan di dalam perkembangannya, otak yang selalu diberi stimulus akan semakin memperbanyak dan memperkuat jaringan sel neuronnya dan sebaliknya apabila tidak mendapat stimulus maka pertumbuhan otak akan berhenti sama sekali. Pada dasarnya keberfungsian dari kedua belahan otak tersebut tidak dapat dijelaskan satu dengan lainnya, tetapi keduanya dapat saling berkaitan. Artinya perkembangan belahan otak kanan akan mempengaruhi perkembangan belahan otak kiri dan sebaliknya.

Pengembangan atau stimulasi kecerdasan anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Berkaitan dengan hal ini, pengembangan kecerdasan dalam penelitian ini melalui sebuah pendekatan aktivitas jasmani yang berbasis perseptual motorik. Aktivitas jasmani yang berbasis perseptual motorik ini, merupakan aktivitas yang dibentuk oleh komponen-komponen gerak yang meliputi: kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kualitas gerak, kesadaran arah, kesadaran struktur waktu, dan hubungan dengan obyek di luar tubuh. Pertimbangan penerapan aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik sebagai media dalam mengembangkan *multiple intelligences* pada anak,

didasarkan pada beberapa penelitian diantaranya: 1) kemampuan perseptual motorik memiliki hubungan dengan kemampuan akademik anak, (Nourbakhsh, 2006:40), 2) Gonzales, Coretes, dan Dobbins (2003) dalam Nourbakhsh, (2006:41) menyatakan bahwa dalam program pendidikan jasmani yang mengandung unsur perseptual motorik dapat meningkatkan prestasi akademik dalam ujian matematika, membaca, dan menulis, 3) penelitian yang dilakukan oleh Dhingra, et.al (2010:143) menunjukkan bahwa kemampuan perseptual dalam hal visual, auditori dan kinestetik pada anak usia 4-6 tahun memiliki hubungan dengan prestasi akademik dalam hal membaca, mengeja, dan matematika, 4) Hosseini, et. al (2011:764) melalui sebuah penelitiannya menyatakan bahwa aktivitas fisik yang terprogram dalam periode tertentu pada masa prasekolah memiliki dampak dalam keterampilan kognitif anak, 5) hasil penelitian Morales, et.al (2011:410) menyatakan bahwa penampilan dalam perseptual motorik berhubungan dengan prestasi akademik, anak yang memiliki perseptual motorik yang baik juga memiliki kognitif yang baik, 6) hasil penelitian Cobb, Chissom, & Davis (1975:545) kemampuan perseptual motorik memiliki hubungan yang signifikan dengan kemampuan akademik pada semua tiga tingkatan anak TK, 7) Thomas & Chissom (1974:152) menyatakan bahwa beberapa penelitian menunjukkan hubungan antara perseptual motorik dengan intelektual pada berbagai tingkatan usia mulai anak-anak sampai dewasa, dimana hubungan yang paling baik ditunjukkan pada anak-anak, 8) hasil penelitian Lipton (1970) menyatakan program pendidikan jasmani yang menekankan tentang kesadaran arah (*directionality of movement*) memiliki pengaruh terhadap pengembangan perseptual motorik, persepsi visual, dan kesiapan membaca, 9) hasil penelitian yang dilakukan oleh Belka & Williams (1980:463), pada 63 anak TK menunjukkan bahwa ada hubungan perseptual

motorik dengan perilaku kognitif, 10) hasil penelitian McCormick, et.al (1968:632-633) terhadap anak yang diberikan program perseptual motorik 1,5 jam/minggu selama tujuh minggu menunjukkan bahwa program perseptual motorik bisa menjadi tambahan yang berguna pada pendidikan jasmani, karena memiliki kontribusi terhadap peningkatan kapasitas anak untuk meraih prestasi akademik, 11) hasil penelitian Smith (1970:44) tentang perseptual motorik dan kemampuan membaca pada anak TK, menunjukkan bahwa perseptual motorik memiliki hubungan langsung dengan pembelajaran dan meningkatkan kesiapan membaca anak. Program perseptual motorik yang diberikan, berupa: melompat ke lingkaran, berjalan seperti binatang, menyentuh dan mengidentifikasi bagian tubuh, meniti balok keseimbangan, dan memanipulasi bola, 12) hasil penelitian Barnet, et.al, (2008:10) menyatakan bahwa dalam pembelajaran yang berupa aktivitas berpindah ruang dan kemampuan merubah arah yang merupakan unsur dalam perseptual motorik, serta kemampuan dalam memberikan reaksi terhadap sinyal audio dan video merupakan keterampilan motorik yang dibutuhkan dalam interaksi sosial dan juga untuk berpartisipasi dalam olahraga, 13) Vannier dan Gallahue dalam Rachman (2011:14), menyatakan bahwa perseptual motorik dapat dikembangkan secara optimal pada saat anak berusia 2-6 tahun dan pada masa ini merupakan usia emas meletakkan dasar-dasar keterampilan, 14) Johnstone & Ramon (2011:V), menyatakan bahwa usia 3-6 tahun adalah usia yang optimal untuk mengembangkan perseptual motorik, 15) Muslimah & Sukoco (2017:173) keterlibatan unsur-unsur perseptual motorik dalam tugas gerak, melalui sebuah bentuk permainan sangat perlu dilakukan oleh guru, agar menarik dan membuat siswa senang, 16) Ward & Lerch, (1975:67) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini

harus memuat program perseptual motorik, 17) hasil penelitian Setiawan & Setiowati, (2015:21) keterampilan motorik memiliki suatu keterikatan terhadap *Intelligence Quotient* anak. Dimana anak yang aktif akan selalu memiliki tingkat atau cara berikir yang sangat luas. Kedua aspek ini sangat menunjang perkembangan anak. Anak yang memiliki keterampilan gerak (*motor skill*) dan tingkat IQ yang baik akan dapat dengan mudah merespon segala bentuk perintah serta aktif dalam pelajaran, 18) hasil penelitian Shonhadi, dkk (2013:54) hubungan antara keterampilan motorik dengan IQ anak sangat berpengaruh satu sama lain. Jika seorang anak memiliki keterampilan motorik yang baik akan mampu beraktivitas dengan lincah, tentunya anak tersebut lebih berpotensi untuk mampu belajar dengan baik pula, 19) hasil penelitian Julianur, dkk (2017:172) menyatakan bahwa kecerdasan memberikan pengaruh terhadap kemampuan gerak dasar manipulatif pada anak usia dini. Anak yang IQ nya tinggi menunjukkan perkembangan motorik yang lebih cepat dibandingkan anak yang IQ nya normal atau dibawah normal, 20) Anak yang memiliki keterampilan motorik yang tinggi cenderung lebih percaya diri dan memiliki harga diri lebih tinggi ketika bergaul dengan teman sebayanya, (Andriyani, 2014:61), dan 21) Hidayah (2011:110) menyatakan anak yang memiliki kemampuan motorik tinggi akan lebih mudah untuk melakukan tugas gerak dibandingkan anak yang memiliki kemampuan motorik rendah.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian dan pengembangan tentang model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik, maka hal tersebut berimplikasi pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Upaya bagi pengembangan model, temuan dan hasil penelitian dan pengembangan ini telah sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak TK khususnya usia 5-6 tahun, sehingga model yang telah dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan fisik motorik di TK, khususnya TK kelompok B. Berdasarkan keorisinalitasnya, model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik ini, merupakan inovasi baru yang dapat digunakan dalam kegiatan aktivitas fisik motorik di TK kelompok B. Model ini memiliki keunikan atau keunggulan diantaranya: 1) dalam kegiatan aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik ini mengintegrasikan unsur-unsur kecerdasan majemuk, seperti: kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan logis matematis, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial, 2) model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik ini terdiri atas delapan (8) permainan berbasis tema, yaitu: permainan bertema diriku, permainan bertema keluargaku, permainan bertema lingkunganku, permainan bertema binatang, permainan bertema tanaman, permainan bertema kendaraan, permainan bertema alam semesta, dan permainan bertema tanah airku, 3) model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik ini di desain secara menarik, menyenangkan dan menantang bagi anak.
2. Upaya bagi pendidik/guru TK, sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator dalam pelaksanaan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik ini, haruslah benar-benar memahami cara penggunaan dalam menerapkan model ini pada anak sekolah TK. Disamping itu guru TK, perlu menyediakan waktu yang cukup bagi anak dalam menerapkan model aktivitas jasmani

berbasis perseptual motorik ini. Disamping itu, pihak sekolah TK juga menyediakan tempat/halaman/areal yang mencukupi untuk pelaksanaan kegiatan ini. Meskipun tidak semua sekolah TK memiliki halaman sekolah yang cukup untuk melaksanakan kegiatan ini, maka pihak sekolah TK bisa melakukan kerjasama dengan pihak lain yang memiliki halaman yang cukup digunakan untuk pelaksanaan kegiatan ini, seperti: *hall/gedung* olahraga atau pertemuan milik kelurahan atau halaman/tanah lapang yang lain.

3. Upaya pengkajian model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik, temuan dan hasil penelitian ini kemungkinan besar berimplikasi pada berbagai pihak yang berkepentingan dalam pengembangan dan pengkajian model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik ini, diantaranya lembaga pendidikan penghasil guru TK atau instansi pemerintah atau non pemerintah serta khususnya sekolah TK yang kesemuanya bertanggung jawab terhadap pembinaan tenaga pendidik TK. Hendaknya berbagai pihak tersebut dapat menginformasikan hasil dan temuan dari penelitian dan pengembangan ini. Selanjutnya dapat menjadikan model ini sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan fisik motorik yang memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut. Selain itu, perlu adanya fasilitasi dari berbagai pihak yang tersebut di atas dalam bentuk pertemuan ilmiah ataupun dalam bentuk pelatihan/*workshop* bagi guru TK.

C. Saran

Berdasarkan temuan dan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dipaparkan di atas, maka saran yang bisa disampaikan peneliti sebagai berikut:

1. Saran bagi guru yang hendak melaksanakan model aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik ini, perlu memiliki pemahaman secara

menyeluruh terhadap seperangkat pedoman dan tahapan pelaksanaan dari model ini, sehingga kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam pelaksanaan model di lapangan dapat dihindari.

2. Saran bagi guru, diharapkan dapat mengembangkan aktivitas jasmani berbasis perseptual motorik dalam bentuk kegiatan lain atau berbasis tema atau sub tema yang lain, serta memfasilitasi dan mengadakan pembinaan bagi guru agar dapat menerapkan model ini di sekolah masing-masing.
3. Hal lain yang berkaitan dengan anggapan orang tua yang memiliki pola pikir tradisional dalam memandang kecerdasan, bahwa anak yang cerdas hanyalah anak yang pandai baca, tulis, dan hitung saja. Untuk itu disarankan perlu adanya kegiatan berupa seminar atau dialog interaktif untuk mengubah pola pikir yang kurang tepat tersebut, sehingga tuntutan orang tua yang selama ini agar anak harus cepat dapat menguasai baca, tulis, dan hitung yang merupakan perwujudan kecerdasan matematis logis dan linguistik saja segera dapat dibenahi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F A. 2014. Physical Activity Guidelines for Children. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10 (1): 61-67.
- Armstrong, T. 2009. *Multiple Intelligences in the Classroom*. USA: ASCD.
- Armtrongs, T. 2003. *Sekolah para Juara (Menerapkan Multiple Intelligences di Dunia Pendidikan)*. Terjemahan: Yudhi Murtanto. Bandung: Kaifa.
- Aryamanesh, S., & Sayyah, M. 2014. "Effect of Some selected Games on the Development of Locomotor Skills in 4-6 Year-Old Preschool Boys". *International Journal of Sport Studies*, 4 (6): 648-652.
- Barnett, L.M., Morgan, P.J., Van B.E., & Beard, R.J. 2008. "Perceived Sports Competence Mediates the Relationship Between Childhood Motor Skill Proficiency and Adolescent Physical Activity and Fitness: A Longitudinal Assessment". *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 5 (40): 1-12.
- Belka, D.E., & Williams, H.G. 1980. "Canonical Relationships among Perceptual-Motor, Perceptual, and Cognitive Behaviors in Children". *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 51 (3): 463-477.
- Capon, J. 1979. "Perceptual Motor Learning Stations". *Journal of Physical Education and Recreation*, 50 (4): 92-92.
- Caspersen, C. J, Powell, K. E, & G.M. 2014. *Physical activity, exercise, and physical fitness: definitions and distinctions for health related research*. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1424733/> (diunduh 2 Desember 2014).

- Castelli, D.M., Hillman, C.H., Buck, S.M., & Erwin, H.E. 2007. "Physical Fitness and Academic Achievement in Third- and Fifth-Grade Students". *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 29: 239-252.
- Castelli, D. M., Glowacki, E., Barcelona, J. M., Calvert, H. G., & Hwang, J. 2015. *Active Education: Growing Evidence on Physical Activity and Academic Performance*. Active Living Research. A National Program of Robert Wood Johnson Foundation. www.activelivingresearch.org.
- Chatib, M. 2013. *Sekolahnya Manusia, Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*. Bandung: Kaifa.
- Chen, A. 2013. "Top 10 Research Questions Related to Children Physical Activity Motivation". *Reserch Quarterly for Exercise and Sport, Journal Taylor& Francis Group*. 84 (4): 441-447.
- Claude, S & William. 2007. *Physical Activity and Health*. USA: Human Kinetic.
- Cobb, P.R., Chissom, B.S., & Davis, M.W. 1975. "Relationships Among Perceptual-Motor, Self-Concept, and Academic Measures for Children in Kindergarten, Grades One and Two". *Journal of Perceptual and Motor Skills*, 41: 539-546.
- Cools, W., Martelaer, K.D., Samaey, C., & Andries, C. 2009. "Movement Skill Assessment of Typically Developing Preschool Children: a Review of Seven Movement Skill Assessment Tools". *Journal of Sports Science and Medicine*, 8: 154-168.
- Crane, J.R., Naylor, P.J., Cook, R., & Temple, V.A. 2015. "Do Perceptions of Competence Mediate the Relationship between Fundamental Motor Skill Proficiency and Physical Activity Levels of Children in Kindergarten?". *Journal of Physical Activity and Health*, 12: 954-961.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

- Dhingra, R., Manhas, S., & Kohli, N. 2010. "Relationship of Perceptual Abilities with Academic Performance of Children". *Journal Soc. Sci.*, 23 (2): 143-147.
- Dolati, Z. & Tahriri, A. 2017. EFL Teachers' Multiple Intelligences and Their Classroom Practice. *Journal SAGE*. July-September: 1-2.
- Dubbert, M.P. 2002. "Physical activity and exercise: Recent advances and Current Challenges". *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 70 (3): 526-536.
- Dwyer, T., Sallis, J.F., Blizzard, L., Lazarus, N., & Dean, K. 2001. "Relation of Academic Performance to Physical Activity and Fitness in Children". *Pediatric Exercise Science*, 13: 225-237.
- Eberle, S.G. 2011. Playing with the Multiple Intelligences. *American Journal of Play*, 4 (1): 19.
- Fadlillah, M. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Kencana.
- Fisher, A., Reilly, J.J., Kelly, L.A., Montgomery, C., Williamson, A., Paton, J.Y., & Grant, S. 2005. "Fundamental Movement Skills and Habitual Physical Activity in Young Children." *Medicine & Science in Sports & Exercise*, 684-688.
- Fretz, B.R., Johnson, W.R., & Johnson, J.A. 1969. "Intellectual and Perceptual Motor Development as a Function of Therapeutic Play". *Research Quarterly American Association for Health, Physical Education and Recreation*, 40 (4): 687-691.
- Gallahue, D. L. dan Ozmun, J. C. 2002. *Understanding Motor Development (Infants, Children, Adolescents, Adults)*. New York: Mac Graw Hill.
- Gardner, H. 2011. *the Theory of Multiple Intelligences. Frames of Mind*. USA: Basic Books, a Member of the Perseus Books Group.

- Gardner, H. 2013. *Multiple Intelligences (Memaksimalkan Potensi & Kecerdasan Individu dari Masa Kanak-Kanak hingga Dewasa)*. Penerjemah: Yelvi Andri Zainur. Jakarta: Daras Books.
- Giannakidou, D.M., Nastou, K., Karanatsiou, F., Paulidou, S., & Antonis, K. 2014. "A Review of the Relationship Between Physical Activity and Motor Proficiency in Children". *European Psychomotricity Journal*, 6 (1): 52-59.
- Gusril. 2003. "Anak dan Bermain". *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan (National Journal of Physical Education and Sport Science)*, 2 (2): 42-49.
- Hands, B., & McIntyre, F. 2015. Assessment of fundamental movement skills in Australian children: the validation of a Fundamental Motor Skills Quotient (FMSQ). *Malaysian Journal of Sport Science and Recreation*, 11 (1), 1-12.
- Hartono, M., Rahayu, T., Rustiadi, T., & Soegiyanto, K.S. 2003. "Model Belajar Gerak di Kanak-Kanak". *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan (National Journal of Physical Education and Sport Science)*, 2 (1): 53-61.
- Hastuti, T.A. 2005. "Aktivitas Bermain dengan Bola untuk Anak Prasekolah". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2 (1): 53-62.
- Hastuti, T.A. 2010. Internlisasi Kecerdasan Emosional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8 (1): 36-40.
- Hidayah, T. 2011. "Latihan Multilateral Alternatif untuk Meningkatkan Kondisi Fisik Pemain Bola Basket". *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 1 (2): 105-111.
- Hosseini, S.S., Panahi, M., Naghilo, Z., & Ramandi, L. D. 2011. The Effect of Exercise Training on Perceptual Motor Skills and Physical Fitness Factors in Preschool Children". *Middle-East Journal of Scientific Research*, 9 (6): 764-768.
- Iivonen, K.S., Sääkslahti, A. K., Mehtälä, A., Villberg, J. J., Tammelin, T. H., Kulmala, J. S., & Poskiparta, M. 2013. "Relationship Between

Fundamental Motor Skills and Physical Activity in 4-Year-Old Preschool Children". *Perceptual & Motor Skills: Physical Development & Measurement*, 117 (2): 627-646.

Jasmnine, J. 2012. *Metode Mengajar Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Johnstone, J. A. & Ramon, M. 2011. *Perceptual-Motor Activities for Children*. USA: Human Kinetic.

Julianur, Hidayah, T., & Handayani, O.W.K. 2017. "Pengaruh Metode Permainan dan Intelligence Quotient (IQ) terhadap Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif pada Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)". *Journal of Physical Education and Sports*, 6 (2): 172-178.

Kemdiknas. (2010). *Kurikulum Taman Kanak-kanak. (Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kemdiknas Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.

Kennedy, K.M., Partridge, T. & Raz, N. 2008. Age-Related Differences in Acquisition of Perceptual-Motor Skills: Working Memory as a Mediator. *Aging, Neuropsychology, and Cognition*, 15: 165–183.

Khamidun. 2012. "Environmentally Awareness Behaviour Increase in Early Childhood Using Story Telling Method". *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 1: 32-36.

Komarudin. 2014. Meningkatkan Kecerdasan Emosi Siswa Remaja melalui Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10 (1): 54-60.

Komputerisna, A.A. & Diana. 2016. "Gross Motor Skills of the Children's Group a Judging from Demonstration Method of Motion and Song in Kindergarten Pertiwi Nusa Indah". *Early Childhood Education Papers (Belia)*, 5 (1): 1-5.

Kyriaki, L., Sofia, K., Flora, A., Georgios, N., Karolina, S., Soultana, P., Ioannis, F., & Theofilos, P. 2012. "Motor Skills Performance and Pedometer-

Determined Physical Activity in Young Children". *European Psychomotricity Journal*, 4 (1): 16-21.

Lipton, E.D. 1970. A Perceptual-Motor Development Program's Effect on Visual Perception and Reading Readiness of First-Grade Children, *Research Quarterly. American Association for Health, Physical Education and Recreation*, 41:3, 402-405

Lutan, R., Hartoto, J., & Tomoliyus. 2001. *Pendidikan Keguguran Jasmani: Orintasi Pembinaan Sepanjang Hayat*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas.

Lutan, R. 2001. *Asas-asas Pendidikan Jasmani: Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Bandung: FPOK UPI.

Lwin, K., Khoo, A., Lyen, K., & Sim, C. 2008. *How to Multiply Your Child's Intelligence. (Cara Mengembangkan Berbagai Kecerdasan)*. Alih Bahasa: Christine Sujana. Jakarta: PT. Indeks.

Mahendra, A. 2005. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Ma'mum, A. & Saputra, Y. M. 2000. *Perkembangan dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdiknas, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.

Mc Cormick, C.C., Schnobrich, J.N., Footlik, S.W., & Poetker, B. 1968. "Improvement in Reading Achievement Through Perceptual-Motor Training". *Research Quarterly. American Association for Health, Physical Education and Recreation*, 39 (3): 627-633.

Morales, Jose., Gonzales, L. M., Guerra, C. V., Virgili, C., & Unnithan, V. 2011. "Physical Activity, Perceptual Motor Performance, and Academic Learning in 9 to 16 Years Old School Children". *International Journal of Sport Psychology*, 42: 401-415.

Mulyasa, H.E. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Musfiroh, T. 2008a. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, T. 2008b. *Cerdas melalui Bermain*. Yogyakarta: Grasindo.
- Muslimah, N.F., & Sukoco, P. 2017." Pengembangan Model Permainan untuk Meningkatkan Perseptual Motorik dan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah". *Jurnal Keolahragaan*, 5 (2): 170-182.
- Niederer, I., Kriemler, S., gut, J., Hartmann, T., Schindler, C., Barral, J., & Puder, J. J. 2011. "Relationship of Aerobic Fitness and Motor Skills with Memory and Attention in Preschoolers (Ballabenia): a cross-Sectional and Longitudinal Study". *Journal of BMC Pediatrics*, 11 (34): 1-9.
- Nourbakhsh, P. 2006. "Perceptual Motor Abilities and Their Relationships with Academic Performance of Fifith Grade Pupils in Comparison with Oseretsky Scale". *Journal of Kiensiology*, 38 (1): 40-48.
- Nurtajudin, Rahayu, T. & Sulaiman. 2015. "Pengaruh Latihan Koordinasi Mata-Kaki-Tangan dan Tingkat Keseimbangan terhadap Motorik Kasar Anak Usia Dini". *Journal of Physical Education and Sports*, 4 (2): 154-158.
- Pate, R.R., Pfeiffer, K.A., Trost, S.G., Ziegler, P., & Dowda, M. 2004. "Physical Activity Among Children Attending Preschools". *Pediatrics*, 114 (5): 1258-1263.
- Permana, D.F.W. 2013. "Perkembangan Keseimbangan pada Anak Usia 7 s/d 12 Tahun Ditinjau dari Jenis Kelamin". *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 3 (1): 25-29.
- Permendikbud. 2014. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum PAUD*. Jakarta: Kemendikbud.
- Pertiwi, Y. F. 2014. *Optimalisasi Potensi Multiple Intelligences pada Anak Usia Dini di TK Islam Tunas Melati Yogyakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. Skripsi*. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

- Prasetyo, J.J. R & Andriani, Y. 2009. *Multipliy Your Multiple Intelligences (Melatih 8 Kecerdasan Majemuk pada Anak dan Dewasa)*. Yogyakarta: Andi.
- Prawira, P.A. 2014. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rachman, H.A. 2004. "Perkembangan Persepsi Motorik: Konsep dan Implementasi dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah". *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*, 3 (2): 30-40.
- Rachman, H.A. & Muhamad, M. 2010. Membangun Kembali Jembatan antara Kreativitas dan Pendidikan Jasmani. *Jurnal Motion*, 1 (1):11-12.
- Rahyubi, H. 2012. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Reid, G. 1981. "Perceptual-Motor Training: Has the Term Lost its Utility ?". *Journal of Physical Education and Recreation*, 52 (6): 38-39.
- Rettig, M. 2005. Using the Multiple Intelligences to Enhance Instruction for Young Children and Young Children with Disabilities. *Early Childhood Education Journal*, 32 (4): 255-256.
- Rismayanthi, C. 2013. Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar sebagai Stimulasi Motorik bagi Anak TK melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9 (1): 64-72.
- Romero, I., Warnberg, J., Pozo, T., & Marcos, A. 2010. "Role of Physical Activity on Immune Function Physical Activity, Immunity and Infection". *Proceedings of the Nutrition Society*. 69: 390-399.
- Rosalie, S. M., & Müller, S. 2012. "A Model for the Transfer of Perceptual Motor Skill Learning in Human Behaviors. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 83 (3), 413–421.
- Rumini. 2014. "Pembelajaran Permainan Kids' Athletics sebagai Wujud Pengembangan Gerak Dasar Atletik pada Anak-Anak". *Journal of Physical Education, Health and Sport*, 1 (2): 98-107.

- Rustiana, E. R. 2011. "Efek Psikologis dari Pendidikan Jasmani ditinjau dari Teori Neurosains dan Teori Kognitif Sosial" *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 1 (2): 197-200.
- Safitri, N. & Agustinus. 2017. "Stimulation Dance Creations Art on Gross Motor Development Children Aged 5-6 Years in Islamic Al-Huda TK Semarang". *Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies*, 6 (1): 39-42.
- Saputra, Y. M. 2001. *Pembelajaran Atletik di Sekolah Dasar: Sebuah Pendekatan Pembinaan Gerak Dasar melalui Permainan*. Bandung: FPOK UPI.
- Setiawan, A & Setiowati, A. 2015. "Sumbangan Kecerdasan *Intelligence Quotient* terhadap Keterampilan Motorik pada Siswa Kelas SD". *Journal of Sport Sciences and Fitness*, 4 (4): 18-22.
- Shepherd, A.J., Pintado, I.T., & Bean, M.H. 2011. "Physical Education and Academic Achievement: A Review". *Delta Journal Education*, 1 (1): 16-23.
- Shonhadi, Nugroho, P, & Sumartiningsih, S. 2013. "Sumbangan Keterampilan Motorik terhadap Kecerdasan *Intelligence Quotient* Siswa Kelas Iii Putra SDN Kawengen 02". *Journal of Sport Sciences and Fitness*, 2 (1): 49-55.
- Smith, P. 1970. "Perceptual-Motor Skills and Reading Readiness of Kindergarten Children". *Journal of Health, Physical Education, Recreation*. 41 (4): 43-44.
- Smith, W. 2014. "Fundamental Movement Skills and Fundamental Games Skills are Complementary Pairs and Should Be Taught in Complementary Ways at All Stages of Skill Development". *Sport, Education and Society*, 1-2014: 12.
- Sugiyanto. 2007. *Teori Kepelatihan Dasar*. Jakarta: Kemenegpora.
- Suherman, W.S., Nopembri, S., & Muktiani, N.R. 2015. "Piloting Model of Educative Physical Activities Based on Dolanan Anak". *Jurnal Kependidikan*, 45 (2): 1-11.

- Suherman, W.S., Sutapa, P., & Dapan. 2017. "Peningkatan Kegembiraan dan Keaktifan Siswa TK dalam Pembelajaran dengan "Majeda" Berbasis Dolanan Anak". *Jurnal Kependidikan*, 1 (1): 1-11.
- Suherman, W.S., Nopembri, S., & Muktiani, N.R. 2017. "Pengembangan "Majeda" Berbasis Dolanan Anak untuk Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Siswa Taman Kanak-Kanak". *Cakrawala Pendidikan*, 36 (2): 220-232.
- Sujarwo. 2010. Upaya Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Aktivitas Bermain pada Anak Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8 (1): 36-40.
- Sujiono, Y.N. & Sujiono, B. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Surya, S. 2007. *Melejitkan Multiple Intelligence Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Andi.
- Susanti, Werdiningsih, F. & Sujiyanti (2014). *Mencetak Anak Juara*. Yogyakarta: Kata Hati.
- Sumantri, M.S. (2015). Learning Model of Fundamental Long Jump Movement Based on Game Approach. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 4 (1): 35-41.
- Sutapa, P. 2002. "Pengamatan Pola Perkembangan Motorik Anak Sebagai Langkah Awal Pemninaan Calon Olahragawan". *Majalah Ilmiah Olahraga*, 8 (1):79-89.
- Sutapa, P. 2005. "Model Pengembangan Motorik Anak Prasekolah". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2 (1): 27-38.
- Suyadi & Ulfah, M. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Thomas, J.R., & Chissom, B.S. 1974. "Prediction of First Grade Academic Performance from Kindergarten Perceptual-Motor Data". *Research Quarterly American Alliance for Health, Physical Education and Recreation*. 45 (2): 148-153.

- Thomas, J.R., Chissom, B.S., Stewart, C., & Shelley, F. 1975. "Effects of Perceptual-Motor Training on Preschool Children: A Multivariate Approach". *Research Quarterly. American Alliance for Health, Physical Education and Recreation*, 46 (4): 505-513.
- Trudeau, F., & Shephard, R. J. 2009. "Relationships of Physical Activity to Brain Health and the Academic Performance of School Children". *American Journal of Lifestyle Medicine*, 10 (10): 1-13.
- Trust, S.G. 2007. *Active Education: Physical Education, Physical Activity, and Academic Performance*. Active Living Research. A National Program of Robert Wood Johnson Foundation. www.activelivingresearch.org.
- Umaroh. 2013. "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Bahasa Melalui Model Cooperative Learning pada Siswa Kelompok B di RA Muslimat NU Desa Kandang Kecamatan Comal Kabupaten Pematang". *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2 (1): 64-70.
- Utama, AM B. 2005. "Sarana Bermain di Taman Kanak-Kanak sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 2 (1): 13-25.
- Wantoro, D, & Pranoto, Y.K.S. 2014. "The Application Language Ability Development on 3-5 Year Children with Hearing Dissability". *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 3 (2): 134-138.
- Ward, B.M. & Lerch, H.A. 1975. "Early Childhood Education Workshop in Perceptual-Motor Learning". *Journal of Physical Education and Recreation*, 46 (2): 66-68.
- Williams, H.G., Pfeiffer, K.A., O'Neill, J.R., Dowda, M., McIver, K.L., Brown, W.H., & Pate, R.R. 2008. "Motor Skill Performance and Physical Activity in Preschool Children". *Obesity*, 16 (6): 1421–1426.
- Wiyani, N. A. & Barnawi. 2014. *Format PAUD: Konsep Karakteristik, & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Yaumi, M. 2012. *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*. Jakarta: Dian Rakyat.

- Yaumi, M. & Ibrahim, N. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yudanto. 2006. "Upaya Mengembangkan Kemampuan Motorik Anak Prasekolah". *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3 (3): 31-39.
- Yudanto. 2010. "Upaya Guru Penjas dalam Mendeteksi Gangguan Perseptual Motorik pada Siswa Sekolah Dasar". *Medikora*, VI (1): 41-52.

Lampiran 1. Contoh Rencana Kegiatan Harian (RKH).

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok : B
 Semester/Minggu :
 Tema/Sub Tema : Diriku / mengenal anggota tubuh.
 Jumlah Siswa :
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	METODE	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (KE). - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM) 	I. Pendahuluan /pemanasan ± 10 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Dibariskan, berhitung, berdoa, presensi, dan apersepsi. - Pemanasan 	Komando dan demonstrasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan perintah guru (KVL). - Berkomunikasi (KVL). - Menjelaskan fungsi anggota tubuh (KVL). - Memasangkan gambar anggota tubuh dengan aksesorisnya (KML). - Berhitung sesuai urutannya (KML). - Menghitung jumlah gambar (KML). 	II. Kegiatan inti ± 45 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Bermain permainan menjodohkan. - Bermain permainan menempel kata. 	Komando dan demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Papan titian 1 buah (panjang 3 meter, tinggi 20 cm, dan lebar 15 cm). - Bola tenis 8 buah. - Bola tangan 1 buah. - Gambar anggota bagian tubuh (rambut, mata, telinga, dada, lengan bawah, tangan, lutut, dan kaki). - Gambar aksesoris 	<ul style="list-style-type: none"> - Daftar periksa (ceklis). 	

<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan warna (KVS). - Menyebutkan bentuk geometri (KVS). - Menyebutkan arah (KVS). - Memantulkan dan menangkap bola (KK). - Melempar dan menangkap bola (KK). - Berjalan ke depan di atas papan titian (KK). - Berjalan mundur di atas papan titian (KK). - Berjalan jinjit/mengangkat tumit (KK). - Mengayunkan kedua lengan (KK). - Menggerakkan kedua tungkai (KK). - Bekerjasama (Kinter). - Berbagi dengan teman (KInter). - Berteman dengan siapapun (Kinter) - Menunjukkan keberanian (Kintra). - Menunjukkan kehati-hatian (Kintra). - Bertanggung jawab (Kintra). - Mematuhi peraturan (Kintra). - Mengembalikan alatfasilitas (Kintra). - Antusias/sema 			<ul style="list-style-type: none"> (kaca mata, anting, jam tangan, cincin, dan sepatu). - Gambar bentuk geometri (lingkaran, segi tiga dan segi empat). - Cone kerucut 8 buah tinggi 40 cm. - Kardus/kotak 2 buah. 		
--	--	--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> - ngat (Kintra). - Kesabaran (Kintra). - Melaksanakan tugas sampai selesai (Kintra). - Berhenti bermain pada waktunya (Kintra). 					
<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM). - Mengucapkan doa dan menirukan sikap doa (KE). 	<p>III. Penutup / pendingian ± 5 menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membariskan. - Berhitung - Tanya jawab. - Evaluasi. - Kesan dan pesan. - Berdoa dan menutup. 	<p>Komando, demonstrasi, dan ceramah</p>			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok : B
 Semester/Minggu :
 Tema/Sub Tema : Keluargaku / macam-macam pekerjaan.
 Jumlah Siswa :
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	METODE	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (KE). - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspressikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM) 	I. Pendahuluan /pemanasan ± 10 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Dibariskan, berhitung, berdoa, presensi, dan apersepsi. - Pemanasan 	Komando dan demonstrasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan perintah guru (KVL). - Berkomunikasi (KVL). - Menyebutkan nama-nama profesi pekerjaan (KVL). - Menyebutkan nama-nama alat profesi pekerjaan (KVL). - Menyebutkan nama huruf (KVL). - Memasang gambar 	II. Kegiatan inti ± 45 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Bermain permainan macam-macam pekerjaan. - Bermain permainan mana alat kerjaku. 	Komando dan demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Papan titian 1 buah (panjang 3 meter, tinggi 20 cm, dan lebar 15 cm). - Simpai 8 buah dengan diameter 43 cm - Kardus/kotak 8 buah. - Gambar alat perlengkapan suatu profesi pekerjaan, misal: cangkul, sabit, caping, traktor, pistol, peluit, topi polisi, sepatu polisi, 	- Daftar periksa (ceklis).	

<p>suatu alat pekerjaan dengan profesi pekerjaan (KML).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berhitung sesuai urutannya (KML). - Menghitung jumlah gambar (KML). - Menyebutkan warna (KVS). - Menyebutkan bentuk geometri (KVS). - Menyebutkan arah (KVS). - Berjalan menyamping ke arah kanan di atas papan titian (KK). - Berjalan menyamping ke arah kiri di atas papan titian (KK). - Engklek dengan kaki kanan (KK). - Engklek dengan kaki kiri (KK). - Meloncat ke belakang dan mendarat di dalam simpai (KK). - Bekerjasama (Kinter). - Berbagi dengan teman (KInter). - Berteman dengan siapapun 			<p>timbangan badan, alat suntik, stetoskop, dan termometer, yang ada gambar geometri (lingkaran, segi tiga, dan segi empat) yang berwarna dan berangka 1-20 pada sisi kertas sebaliknya.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kertas berbentuk geometri (lingkaran, segi tiga, dan segi empat) yang berhuruf A, P, G, D, S, T, M, dan N, dengan jumlah huruf pada masing-masing kertas 1-20. - Kertas bergambar geometri lingkaran, segi tiga, dan segi empat masing-masing 3 buah. 		
---	--	--	---	--	--

<p>(Kinter)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan keberanian (Kintra). - Menunjukkan kehati-hatian (Kintra). - Bertanggung jawab (Kintra). - Mematuhi peraturan (Kintra). - Mengembalikan alat/fasilitas (Kintra). - Antusias/semangat (Kintra). - Kesabaran (Kintra). - Melaksanakan tugas sampai selesai (Kintra). - Berhenti bermain pada waktunya (Kintra). 					
<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM). - Mengucapkan doa dan menirukan sikap doa (KE). 	<p>III. Penutup pendingian ± 5 / menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membariskan. - Berhitung - Tanya jawab. - Evaluasi. - Kesan dan pesan. - Berdoa dan menutup. 	<p>Komando, demonstrasi, dan ceramah</p>			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok : B
 Semester/Minggu :
 Tema/Sub Tema : Lingkunganku / alat rumah tangga.
 Jumlah Siswa :
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	METODE	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (KE). - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM) 	I. Pendahuluan /pemanasan ± 10 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Dibariskan, berhitung, berdoa, presensi, dan apersepsi. - Pemanasan 	Komando dan demonstrasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan perintah guru (KVL). - Berkomunikasi (KVL). - Menyebutkan nama-nama alat rumah tangga (KVL). - Membaca nama-nama alat profesi pekerjaan (KVL). - Menulis/melengkapi (KVL). - Memasang gambar alat rumah tangga berdasarkan pola bentuk geometri (KML). - Berhitung sesuai 	II. Kegiatan inti ± 45 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Bermain permainan melengkapi huruf. - Bermain permainan memantulkan bola. 	Komando dan demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Papan tulis 1 buah. - Spidol 1 buah. - Kertas yang bergambar alat-alat rumah tangga. Contoh alat rumah tangga: meja, kursi, almari, tempat tidur, piring, gelas, sendok, TV, radio, jam dinding, keset, garpu, wajan, panci, ceret, gayung, ember, topi, caping,	<ul style="list-style-type: none"> - Daftar periksa (ceklists). 	

<p>urutannya (KML).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghitung jumlah gambar (KML). - Menyebutkan warna (KVS). - Menyebutkan bentuk geometri (KVS). - Menyebutkan arah (KVS). - Berjalan menyamping ke arah kanan di atas papan titian (KK). - Berjalan menyamping ke arah kiri di atas papan titian (KK). - Engklek dengan kaki kanan (KK). - Engklek dengan kaki kiri (KK). - Meloncat ke belakang dan mendarat di dalam simpai (KK). - Bekerjasama (Kinter). - Berbagi dengan teman (KInter). - Berteman dengan siapapun (Kinter). - Menunjukkan keberanian (Kintra). - Menunjukkan kehati-hatian (Kintra). - Bertanggung jawab (Kintra). - Mematuhi peraturan (Kintra). - Mengembalikan alatfasilitas (Kintra). 			<p>hanger, dan sapu.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bola tangan sebanyak 2 buah. - Cone kerucut 18 buah dengan tinggi 40 cm. - Simpai 2 buah. - Kardus/kotak 8 buah. - Tempat menggantung kertas 2 buah. - Balon udara (sesuai dengan jumlah anak). 		
---	--	--	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> - Antusias/semanangat (Kintra). - Kesabaran (Kintra). - Melaksanakan tugas sampai selesai (Kintra). - Berhenti bermain pada waktunya (Kintra). 					
<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM). - Mengucapkan doa dan menirukan sikap doa (KE). 	<p>III. Penutup / pendingian ± 5 menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membariskan. - Berhitung - Tanya jawab. - Evaluasi. - Kesan dan pesan. - Berdoa dan menutup. 	<p>Komando, demonstrasi, dan ceramah</p>			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok : B
 Semester/Minggu :
 Tema/Sub Tema : Binatang / macam-macam binatang.
 Jumlah Siswa :
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	METODE	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (KE). - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM) 	I. Pendahuluan /pemanasan ± 10 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Dibariskan, berhitung, berdoa, presensi, dan apersepsi. - Pemanasan 	Komando dan demonstrasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan perintah guru (KVL). - Berkomunikasi (KVL). - Membaca tulisan nama hewan dan memasangkan dengan gambar hewan (KVL). - Mengelompokkan hewan di udara dan air (KML). - Mengelompokkan hewan berkaki dua dan empat (KML). - Mengurutkan gambar hewan dari terkecil ke besar (KML). - Berhitung sesuai urutannya 	II. Kegiatan inti ± 45 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Bermain permainan binatang di udara dan air. - Bermain permainan binatang berkaki dua dan empat. 	Komando dan demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Kertas bergambar hewan sesuai dengan kebutuhan permainan (misal: gambar hewan ikan lumba-lumba, cumi-cumi, kepiting, kura-kura, pinguin, udang, kelelawar, elang, capung, kupu-kupu, lebah, nyamuk, ayam, bebek, burung unta, pinguin, angsa, pelikan, rusa, kucing, domba, jerapah, babi, dan beruang, dengan jumlah hewan pada masing-masing 	<ul style="list-style-type: none"> - Daftar periksa (ceklis). 	

<p>(KML).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghitung jumlah gambar (KML). - Menyebutkan warna (KVS). - Menyebutkan bentuk geometri (KVS). - Menyebutkan arah (KVS). - Menirukan loncat katak (KK). - Engklek kaki kanan (KK). - Engklek kaki kiri (KK). - Merangkak menerobos bidang geometri (KK). - Meloncat dengan dua kaki (KK). - Merangkak ke depan (naik) di atas tangga (KK). - Merangkak ke belakang (naik) di atas tangga (KK). - Bekerjasama (Kinter). - Berbagi dengan teman (KInter). - Berteman dengan siapapun (Kinter). - Mengenali nama-nama hewan (KN). - Mengetahui cara berkembang biak hewan (KN). - Menunjukkan keberanian (Kintra). - Menunjukkan kehati-hatian (Kintra). 			<p>gambar 1-20).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kertas bertuliskan nama hewan ayam, bebek, burung unta, pinguin, angsa, pelikan, rusa, kucing, domba, jerapah, babi, dan beruang. - Tangga 4 buah dengan anak tangga yang berwarna warni (panjang 2,5 meter, lebar 40 cm, dan jumlah anak tangga 6 buah). - <i>Box</i> 2 buah (lebar 50 cm dan tinggi 50 cm). - Bidang geometri yang berbentuk lingkaran 1 buah dengan diameter 43 cm. - Bidang geometri yang berbentuk segi tiga 1 buah dengan panjang alas 43 dan lebar samping 43 cm. - Bidang geometri yang berbentuk segi empat 1 buah dengan panjang 50 cm dan lebar 50 cm. - Kardus/kotak 8 buah 		
---	--	--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> - Bertanggung jawab (Kintra). - Mematuhi peraturan (Kintra). - Mengembalikan alat/fasilitas (Kintra). - Antusias/semangat (Kintra). - Kesabaran (Kintra). - Melaksanakan tugas sampai selesai (Kintra). - Berhenti bermain pada waktunya (Kintra). 					
<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM). - Mengucapkan doa dan menirukan sikap doa (KE). 	<p>III. Penutup / pendingian ± 5 menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membariskan. - Berhitung - Tanya jawab. - Evaluasi. - Kesan dan pesan. - Berdoa dan menutup. 	<p>Komando, demonstrasi, dan ceramah</p>			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok : B
 Semester/Minggu :
 Tema/Sub Tema : Tanaman / macam-macam tanaman.
 Jumlah Siswa :
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	METODE	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (KE). - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM) 	I. Pendahuluan /pemanasan ± 10 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Dibariskan, berhitung, berdoa, presensi, dan apersepsi. - Pemanasan 	Komando dan demonstrasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan perintah guru (KVL). - Berkomunikasi (KVL). - Menyebutkan nama-nama buah dan sayuran (KVL). - Membaca tulisan nama buah dan sayuran dan memasangkan dengan gambarnya (KVL). - Memasangkan gambar buah dengan gambar pohonnya (KML). - Mengurutkan gambar buah dari terkecil ke besar (KML). - Berhitung sesuai urutannya (KML). - Menghitung 	II. Kegiatan inti ± 45 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Bermain permainan gambar apa namanya. - Bermain permainan mana pohonku. 	Komando dan demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Papan titian 1 buah (panjang 3 meter, tinggi 20 cm, dan lebar 15 cm). - Papan tulis 1 buah. - Palang sejajar/cross bar 2 buah dengan tinggi 30 cm dan lebar 40 cm. - Gambar buah dan sayur: nanas, jeruk, tomat, wortel, pisang, pepaya, kelapa, durian, belimbing, rambutan, jagung, padi, jambu, talok, 	- Daftar periksa (ceklis).	

<p>jumlah gambar (KML).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan warna (KVS). - Menyebutkan bentuk geometri (KVS). - Menyebutkan arah (KVS). - Berjalan jinjit ke depan (KK). - Berjalan jinjit ke belakang (KK). - Merangkak dan menerobos bidang geometri di atas papan titian (KK). - Berjalan naik di anak tangga (KK). - Berjalan turun di anak tangga (KK). - Meloncat dan mendarat di tengah-tengah simpai (KK). - Melompati gawang kecil (KK). - Menerobos bidang geometri berbentuk lingkaran (KK). - Berjalan menyamping ke kanan (KK). - Berjalan menyamping ke kiri (KK). - Bekerjasama (Kinter). - Berbagi dengan teman (KInter). - Berteman dengan siapapun (Kinter). - Mengenali nama-nama buah dan sayuran (KN). - Mengenali pohon buah atau sayuran (KN). - Menunjukkan keberanian (Kintra). 			<p>sirsak, dan surikaya, dengan jumlah buah/sayuran pada masing-masing gambar 1-20.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gambar pohon: pisang, pepaya, kelapa, durian, belimbing, rambutan, jagung, padi, jambu, talok, sirsak, dan surikaya - Kertas bertuliskan buah dan sayuran, misal: nanas, jeruk, tomat, dan wortel. - Tangga 2 buah dengan anak tangga yang berwarna warni (panjang 2,5 meter, lebar 40 cm, jumlah anak tangga 6 buah). - <i>Box</i> 2 buah (lebar 50 cm dan tinggi 50 cm). - Simpai 2 buah dengan diameter 43 cm. - Bidang geometri yang berbentuk lingkaran 3 buah dengan diameter 43 cm. 		
--	--	--	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukkan kehati-hatian (Kintra). - Bertanggung jawab (Kintra). - Mematuhi peraturan (Kintra). - Mengembalikan alat/fasilitas (Kintra). - Antusias/semangat (Kintra). - Kesabaran (Kintra). - Melaksanakan tugas sampai selesai (Kintra). - Berhenti bermain pada waktunya (Kintra). 			<ul style="list-style-type: none"> - Bidang geometri yang berbentuk segi tiga 1 buah dengan panjang alas 43 dan lebar samping 43 cm. - Bidang geometri yang berbentuk segi empat 1 buah dengan panjang 50 cm dan lebar 50 cm. - Kardus/kotak 7 buah 		
<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM). - Mengucapkan doa dan menirukan sikap doa (KE). 	<p>III. Penutup / pendingian ± 5 menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membariskan. - Berhitung - Tanya jawab. - Evaluasi. - Kesan dan pesan. - Berdoa dan menutup. 	<p>Komando, demonstrasi, dan ceramah</p>			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok : B
 Semester/Minggu :
 Tema/Sub Tema : Kendaraan / macam-macam kendaraan.
 Jumlah Siswa :
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	METODE	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (KE). - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM) 	I. Pendahuluan /pemanasan ± 10 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Dibariskan, berhitung, berdoa, presensi, dan apersepsi. - Pemanasan 	Komando dan demonstrasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan perintah guru (KVL). - Berkomunikasi (KVL). - Mneyebutkan nama-nama kendaraan/alat transportasi (KVL). - Memasangkan gambar bagian alat transportasi dengan jenis alat transportasi (KML). - Mengelompokkan alat transportasi darat, laut, dan udara (KML). - Berhitung sesuai urutannya (KML). - Menghitung jumlah gambar (KML). - Menyebutkan 	II. Kegiatan inti ± 45 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Bermain permainan mencari pasangan. - Bermain permainan kendaraan darat, laut, dan udara. 	Komando dan demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Papan titian 1 buah (panjang 3 meter, tinggi 20 cm, dan lebar 15 cm). - Bola tangan 3 buah. - Tali panjang 10 meter. - Simpai 6 buah yang berwarna dengan diameter 43 cm - Palang sejajar/cross bar 4 buah dengan tinggi 30 cm dan lebar 40 cm. - Kertas bergambar alat transportasi sesuai dengan kebutuhan, misal: mobil, bus, kereta api, 	- Daftar periksa (ceklis).	

<ul style="list-style-type: none"> warna (KVS). - Menyebutkan bentuk geometri (KVS). - Menyebutkan arah (KVS). - Menerima dan merantingkan bola dari kanan, kiri, atas, dan bawah (KK). - Memantulkan dan menangkap bola (KK). - Menendang bola ke gawang (KK). - Meloncat dan mendarat di tengah-tengah simpai (KK). - Berjalan mundur di papan titian (KK). - Meloncati gawang kecil (KK). - Bekerjasama (Kinter). - Berbagi dengan teman (KInter). - Berteman dengan siapapun (Kinter). - Menunjukkan keberanian (Kintra). - Menunjukkan kehati-hatian (Kintra). - Bertanggung jawab (Kintra). - Mematuhi peraturan (Kintra). - Mengembalikan alatfasilitas (Kintra). - Antusias/semangat (Kintra). - Kesabaran (Kintra). - Melaksanakan tugas sampai selesai (Kintra). - Berhenti bermain pada waktunya (Kintra). 			<ul style="list-style-type: none"> sepeda, sepeda motor, bajaj, becak, pesawat terbang, dan kapal. - Kertas bergambar bagian alat transportasi, misal: roda sepeda motor, baling-baling, stang mobil, stang sepeda, dan sayap pesawat yang ada angka 1-20 		
--	--	--	---	--	--

<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM). - Mengucapkan doa dan menirukan sikap doa (KE). 	<p>III. Penutup / pendingian ± 5 menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membariskan. - Berhitung - Tanya jawab. - Evaluasi. - Kesan dan pesan. - Berdoa dan menutup. 	<p>Komando, demonstrasi, dan ceramah</p>			
---	---	--	--	--	--

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok : B
 Semester/Minggu :
 Tema/Sub Tema : Alam semesta / benda di langit dan alam.
 Jumlah Siswa :
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	METODE	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (KE). - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM) 	I. Pendahuluan /pemanasan ± 10 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Dibariskan, berhitung, berdoa, presensi, dan apersepsi. - Pemanasan 	Komando dan demonstrasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan perintah guru (KVL). - Berkomunikasi (KVL). - Menyebutkan nama-nama benda di bumi (KVL). - Menyebutkan nama-nama benda di langit (KVL). - Mengelompokkan benda di langit dan bumi (KML). - Berhitung sesuai urutannya (KML). - Menghitung jumlah gambar (KML). - Menyebutkan warna (KVS). - Menyebutkan bentuk geometri (KVS). - Menyebutkan arah (KVS). - Menirukan gerakan meloncat seperti hewan kangguru 	II. Kegiatan inti ± 45 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Bermain permainan tebak gambar. - Bermain permainan menggulirkan bola. 	Komando dan demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Simpai 8 buah. - Gambar benda di langit dan alam, misal: gambar bulan, bintang, awan, pelangi, gunung, laut, pohon, dan sungai. - Tali berwarna merah, biru, dan hijau, dengan panjang 8 meter. Masing-masing 2 buah. - Kotak/kardus biasa 4 buah. - Kotak/kardus bertuliskan langit dan alam masing-masing 2 buah. 	- Daftar periksa (ceklis).	

<p>(KK).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meloncat dan mendarat di dalam simpai (KK). - Memantulkan dan menangkap bola (KK). - Menggulirkan bola (KK). - Mengayunkan kedua lengan (KK). - Memutar badan ke arah kanan dan kiri (KK). - Bekerjasama (Kinter). - Berbagi dengan teman (Kinter). - Berteman dengan siapapun (Kinter). - Menunjukkan keberanian (Kintra). - Menunjukkan kehati-hatian (Kintra). - Bertanggung jawab (Kintra). - Mematuhi peraturan (Kintra). - Mengembalikan alat/fasilitas (Kintra). - Antusias/semangat (Kintra). - Kesabaran (Kintra). - Melaksanakan tugas sampai selesai (Kintra). - Berhenti bermain pada waktunya (Kintra). 			-		
<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM). - Mengucapkan doa dan menirukan sikap doa (KE). 	<p>III. Penutup / pendingian ± 5 menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membariskan. - Berhitung - Tanya jawab. - Evaluasi. - Kesan dan pesan. - Berdoa dan menutup. 	<p>Komando, demonstrasi, dan ceramah</p>			

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Kelompok : B
 Semester/Minggu :
 Tema/Sub Tema : Tanah airku / lambang negara.
 Jumlah Siswa :
 Hari, Tanggal :
 Waktu :

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	METODE	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (KE). - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu (KM) 	I. Pendahuluan /pemanasan ± 10 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Dibariskan, berhitung, berdoa, presensi, dan apersepsi. - Pemanasan 	Komando dan demonstrasi			
<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan perintah guru (KVL). - Berkomunikasi (KVL). - Menyebutkan sila Pancasila (KVL). - Menyebutkan lambang sila Pancasila (KVL). - Memasangkan angka 1 – 5 dengan lambang sila Pancasila (KML). - Berhitung sesuai urutannya (KML). - Menghitung jumlah gambar (KML). - Menyebutkan warna (KVS). - Menyebutkan bentuk geometri (KVS). - Menyebutkan 	II. Kegiatan inti ± 45 menit. <ul style="list-style-type: none"> - Bermain permainan aku nomor berapa. - Bermain permainan lempar target. 	Komando dan demonstrasi	<ul style="list-style-type: none"> - Papan titian panjang 3 meter lebar 10 cm, tinggi 20 cm sebanyak 2 buah. - Gambar lambang negara dan kertas berukuran A4 yang bertuliskan angka 1-5. - Bidang geometri segitiga, lingkaran, bujur sangkar dan persegi panjang masing-masing 2 buah. . - Kotak/kardus yang ditempel lambang negara 	- Daftar periksa (ceklis).	

<p>arah (KVS).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menirukan gerakan meloncat seperti hewan kangguru (KK). - Meloncat dan mendarat di dalam simpai (KK). - Memantulkan dan menangkap bola (KK). - Menggulirkan bola (KK). - Mengayunkan kedua lengan (KK). - Memutar badan ke arah kanan dan kiri (KK). - Bekerjasama (Kinter). - Berbagi dengan teman (Kinter). - Berteman dengan siapapun (Kinter). - Menunjukkan keberanian (Kintra). - Menunjukkan kehati-hatian (Kintra). - Bertanggung jawab (Kintra). - Mematuhi peraturan (Kintra). - Mengembalikan alat/fasilitas (Kintra). - Antusias/semangat (Kintra). - Kesabaran (Kintra). - Melaksanakan tugas sampai selesai (Kintra). - Berhenti bermain pada waktunya (Kintra). 			<p>sebanyak 10 buah, masing-masing lambang negara dibuat 2..</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kotak/kardus biasa 2 buah. - Lakban secukupnya 		
<ul style="list-style-type: none"> - Menyanyikan lagu (KM). - Mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama 	<p>III. Penutup / pendingian ± 5 menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membariskan. - Berhitung 	<p>Komando, demonstrasi, dan ceramah</p>			

<p>lagu (KM).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan doa dan menirukan sikap doa (KE). 	<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab. - Evaluasi. - Kesan dan pesan. - Berdoa dan menutup. 				
---	--	--	--	--	--

Lampiran 2. Instrumen penilaian *multiple intelligences*.

ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK

**“MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK UNTUK
MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* BAGI PESERTA DIDIK**

TAMAN KANAK-KANAK (TK) PERMAINAN BERTEMA DIRIKU”

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Nama Sekolah :

No	Kecerdasan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	
1.	Kecerdasan verbal linguistik	1	Anak dapat melaksanakan perintah guru.				
		2	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan gurunya.				
		3	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan temannya				
		4	Anak dapat menjelaskan fungsi anggota tubuh.				
		5	Anak dapat melafalkan nama-nama gambar anggota tubuh.				
		6	Anak dapat memasang kata sesuai dengan gambarnya.				

2.	Kecerdasan matematis logis	7	Anak dapat memasang gambar anggota bagian tubuh dengan aksesorisnya.				
		8	Anak dapat berhitung sesuai urutannya.				
		9	Anak dapat menghitung jumlah gambar.				
3.	Kecerdasan visual Spasial	10	Anak dapat menyebutkan warna.				
		11	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri.				
		12	Anak dapat mengetahui berbagai macam arah.				
4.	Kecerdasan musikal	13	Anak dapat menyanyikan lagu.				
		14	Anak dapat mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu.				
5.	Kecerdasan kinestetik	15	Anak dapat memantulkan dan menangkap bola.				
		16	Anak dapat melempar dan menangkap bola.				
		17	Anak dapat berjalan ke depan di atas papan titian.				
		18	Anak dapat berjalan mundur di atas papan titian.				
		19	Anak dapat jinjit/mengangkat tumit.				

		20	Anak dapat melakukan gerakan mengayunkan kedua lengan.				
		21	Anak dapat menggerakkan kedua tungkai.				
6.	Kecerdasan interpersonal	22	Anak dapat bekerja sama dengan teman.				
		23	Anak dapat berbagi dengan teman.				
		24	Anak dapat berteman dengan siapapun.				
7.	Kecerdasan intrapersonal	25	Anak menunjukkan keberanian dalam bermain.				
		26	Anak menunjukkan kehati-hatian dalam bermain.				
		27	Anak bertanggung jawab dalam bermain.				
		28	Anak senang melakukan permainan.				
		29	Anak mematuhi peraturan permainan.				
		30	Anak mengembalikan alat/fasilitas pada tempatnya				
		31	Anak antusias/semangat mengikuti permainan.				
		32	Anak sabar menunggu giliran.				
		33	Anak melaksanakan tugas sampai selesai.				

		34	Anak berhenti bermain pada waktunya.				
8.	Kecerdasan eksistensial	35	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa sebelum melakukan kegiatan.				
		36	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa setelah melakukan kegiatan.				

ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK

“MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK UNTUK MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* BAGI PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK (TK) PERMAINAN BERTEMA KELUARGAKU”

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Nama Sekolah :

No	Kecerdasan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	
1.	Kecerdasan verbal linguistik	1	Anak dapat melaksanakan perintah guru.				
		2	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan temannya.				
		3	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan temannya.				
		4	Anak dapat dapat menyebutkan nama-nama profesi pekerjaan.				
		5	Anak dapat menyebutkan nama-nama alat profesi pekerjaan.				
		6	Anak dapat mengenali dan menyebutkan nama huruf.				

2.	Kecerdasan matematis logis	7	Anak dapat memasang gambar suatu alat pekerjaan dengan profesi pekerjaan.				
		8	Anak dapat berhitung sesuai urutannya.				
		9	Anak dapat menghitung jumlah gambar.				
3.	Kecerdasan visual spasial	10	Anak dapat menyebutkan warna.				
		11	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri.				
		12	Anak dapat mengetahui berbagai macam arah.				
4.	Kecerdasan musikal	13	Anak dapat menyanyikan lagu.				
		14	Anak dapat mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu.				
5.	Kecerdasan kinestetik	15	Anak dapat berjalan menyamping ke arah kanan di atas papan titian.				
		16	Anak dapat berjalan menyamping ke arah kiri di atas papan titian.				
		17	Anak dapat engklek dengan kaki kanan.				
		18	Anak dapat engklek dengan kaki kiri.				
		19	Anak dapat meloncat dan mendarat ke belakang di dalam				

			simpai.				
6.	Kecerdasan interpersonal	20	Anak dapat bekerja sama dengan teman.				
		21	Anak dapat berbagi dengan teman.				
		22	Anak dapat berteman dengan siapapun.				
7.	Kecerdasan intrapersonal	23	Anak menunjukkan keberanian dalam bermain.				
		24	Anak menunjukkan kehati-hatian dalam bermain.				
		25	Anak bertanggung jawab dalam bermain.				
		26	Anak senang melakukan permainan.				
		27	Anak mematuhi peraturan permainan.				
		28	Anak mengembalikan alat/fasilitas pada tempatnya.				
		29	Anak antusias/semangat mengikuti permainan.				
		30	Anak sabar menunggu giliran.				
		31	Anak melaksanakan tugas sampai selesai.				
		32	Anak berhenti bermain pada waktunya.				
8.	Kecerdasan	33	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa				

	eksistensial		sebelum melakukan kegiatan.				
		34	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa setelah melakukan kegiatan.				

ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK

“MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK UNTUK MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* BAGI PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK (TK) PERMAINAN BERTEMA LINGKUNGANKU”

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Nama Sekolah :

No	Kecerdasan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	
1.	Kecerdasan verbal linguistik	1	Anak dapat melaksanakan perintah guru.				
		2	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan temannya.				
		3	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan temannya.				
		4	Anak dapat dapat menyebutkan nama-nama alat rumah tangga.				
		5	Anak dapat membaca nama-nama alat rumah tangga.				
		6	Anak dapat dapat menuliskan/melengkapi kata.				
2.	Kecerdasan matematis	7	Anak dapat memasang benda berdasarkan pola bentuk				

	logis		geometri.				
		8	Anak dapat berhitung sesuai urutannya.				
		9	Anak dapat menghitung jumlah gambar.				
3.	Kecerdasan visual spasial	10	Anak dapat menyebutkan warna.				
		11	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri.				
		12	Anak dapat mengetahui berbagai macam arah.				
4.	Kecerdasan musikal	13	Anak dapat menyanyikan lagu.				
		14	Anak dapat mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu.				
5.	Kecerdasan kinestetik	15	Anak dapat memainkan balon udara dengan telapak tangan.				
		16	Anak dapat meloncat ke arah depan dan mendarat ke di dalam simpai.				
		17	Anak dapat meloncat ke arah kanan dan mendarat ke di dalam simpai.				
		18	Anak dapat meloncat ke arah kiri dan mendarat ke di dalam simpai.				
		19	Anak dapat memantulkan dan menangkap bola.				

		20	Anak dapat menuliskan huruf sesuai dengan tempatnya.				
6.	Kecerdasan interpersonal	21	Anak dapat bekerja sama dengan teman.				
		22	Anak dapat berbagi dengan teman.				
		23	Anak dapat berteman dengan siapapun.				
7.	Kecerdasan intrapersonal	24	Anak menunjukkan keberanian dalam bermain.				
		25	Anak menunjukkan kehati-hatian dalam bermain.				
		26	Anak bertanggung jawab dalam bermain.				
		27	Anak senang melakukan permainan.				
		28	Anak mematuhi peraturan permainan.				
		29	Anak mengembalikan alat/fasilitas pada tempatnya				
		30	Anak antusias/semangat mengikuti permainan.				
		31	Anak sabar menunggu giliran.				
		32	Anak melaksanakan tugas sampai selesai.				
		33	Anak berhenti bermain pada waktunya.				

8.	Kecerdasan eksistensial	34	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa sebelum melakukan kegiatan.				
		35	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa setelah melakukan kegiatan.				

ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK

“MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK UNTUK MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* BAGI PESERTA DIDIK

TAMAN KANAK-KANAK (TK) PERMAINAN BERTEMA BINATANG”

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Nama Sekolah :

No	Kecerdasan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	
1.	Kecerdasan verbal linguistik	1	Anak dapat melaksanakan perintah guru.				
		2	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan gurunya				
		3	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan temannya				
		4	Anak dapat menyebutkan nama-nama hewan.				
		5	Anak dapat membaca tulisan nama hewan dan memasangkan dengan gambar hewan.				
2.	Kecerdasan matematis logis	6	Anak dapat mengelompokkan hewan di udara atau di air.				
		7	Anak dapat mengelompokkan				

			hewan berkaki dua atau empat.				
		8	Anak dapat mengurutkan gambar hewan dari terkecil ke besar.				
		9	Anak dapat berhitung sesuai urutannya.				
		10	Anak dapat menghitung jumlah gambar.				
3.	Kecerdasan visual spasial	11	Anak dapat menyebutkan warna.				
		12	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri.				
		13	Anak dapat mengetahui berbagai macam arah.				
4.	Kecerdasan musikal	14	Anak dapat menyanyikan lagu.				
		15	Anak dapat mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu.				
5.	Kecerdasan kinestetik	16	Anak dapat menirukan loncat katak.				
		17	Anak dapat melakukan engklek dengan kaki kanan.				
		18	Anak dapat melakukan engklek dengan kaki kiri.				
		19	Anak dapat merangkak menerobos bidang geometri.				
		20	Anak dapat melakukan loncat dengan dua kaki.				
		21	Anak dapat merangkak ke depan				

			(naik) di atas tangga.				
		22	Anak dapat merangkak ke belakang (turun) di atas tangga.				
6.	Kecerdasan interpersonal	23	Anak dapat bekerja sama dengan teman.				
		24	Anak dapat berbagi dengan teman.				
		25	Anak dapat berteman dengan siapapun.				
7.	Kecerdasan naturalis	26	Anak dapat mengenali nama-nama hewan.				
		27	Anak dapat mengetahui cara berkembang biak hewan.				
8.	Kecerdasan intrapersonal	28	Anak menunjukkan keberanian dalam bermain.				
		29	Anak menunjukkan kehati-hatian dalam bermain.				
		30	Anak bertanggung jawab dalam bermain.				
		31	Anak senang melakukan permainan.				
		32	Anak mematuhi peraturan permainan.				
		33	Anak mengembalikan alat/fasilitas pada tempatnya..				
		34	Anak antusias/semangat mengikuti permainan.				
		35	Anak sabar menunggu giliran.				

		36	Anak melaksanakan tugas sampai selesai.				
		37	Anak berhenti bermain pada waktunya.				
9.	Kecerdasan eksistensial	38	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa sebelum melakukan kegiatan.				
		39	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa setelah melakukan kegiatan.				

ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK

“MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK UNTUK MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* BAGI PESERTA DIDIK

TAMAN KANAK-KANAK (TK) PERMAINAN BERTEMA TANAMAN”

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Nama Sekolah :

No	Kecerdasan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	
1.	Kecerdasan verbal linguistik	1	Anak dapat melaksanakan perintah guru.				
		2	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan temannya.				
		3	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan temannya.				
		4	Anak dapat menyebutkan nama-nama buah atau sayuran.				
		5	Anak dapat membaca tulisan nama buah atau sayuran dan memasangkan dengan gambarnya.				
2.	Kecerdasan	6	Anak dapat memasangkan gambar buah dengan gambar				

	matematis logis		pohonnya.				
		7	Anak dapat mengurutkan gambar buah dari terkecil ke besar.				
		8	Anak dapat berhitung sesuai urutannya.				
		9	Anak dapat menghitung jumlah gambar.				
3.	Kecerdasan visual spasial	10	Anak dapat menyebutkan warna.				
		11	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri.				
		12	Anak dapat mengetahui berbagai macam arah.				
4.	Kecerdasan Musikal	13	Anak dapat menyanyikan lagu.				
		14	Anak dapat mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu.				
5.	Kecerdasan kinestetik	15	Anak dapat berjalan dengan jinjit ke depan.				
		16	Anak dapat berjalan dengan jinjit ke belakang.				
		17	Anak dapat merangkak dan menerobos bidang geometri di atas papan titian.				
		18	Anak dapat berjalan naik di anak tangga.				

		19	Anak dapat berjalan turun di anak tangga.				
		20	Anak dapat meloncat dan mendarat di tengah-tengah simpai.				
		21	Anak dapat melompati palang.				
		22	Anak dapat menerobos bidang geometri berbentuk lingkaran.				
		23	Anak dapat berjalan menyamping ke kanan.				
		24	Anak dapat berjalan menyamping ke kiri.				
6.	Kecerdasan interpersonal	25	Anak dapat bekerja sama dengan teman.				
		26	Anak dapat berbagi dengan teman.				
		27	Anak dapat berteman dengan siapapun.				
7.	Kecerdasan naturalis	28	Anak dapat mengenali nama-nama sayuran atau buah-buahan.				
		29	Anak dapat mengenali pohon buah atau sayuran.				
8	Kecerdasan intrapersonal	30	Anak menunjukkan keberanian dalam bermain.				
		31	Anak menunjukkan kehati-hatian dalam bermain.				
		32	Anak bertanggung jawab dalam				

			bermain.				
		33	Anak senang melakukan permainan.				
		34	Anak mematuhi peraturan permainan.				
		35	Anak mengembalikan alat/fasilitas pada tempatnya..				
		36	Anak antusias/semangat mengikuti permainan.				
		37	Anak sabar menunggu giliran.				
		38	Anak melaksanakan tugas sampai selesai.				
		39	Anak berhenti bermain pada waktunya.				
9.	Kecerdasan eksistensial	40	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa sebelum melakukan kegiatan.				
		41	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa setelah melakukan kegiatan.				

ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK

“MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK UNTUK MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* BAGI PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK (TK) PERMAINAN BERTEMA KENDARAAN”

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Nama Sekolah :

No	Kecerdasan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	
1.	Kecerdasan verbal linguistik	1	Anak dapat melaksanakan perintah guru.				
		2	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan gurunya.				
		3	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan temannya.				
		4	Anak dapat menyebutkan nama-nama kendaraan/alat transportasi.				
2.	Kecerdasan matematis logis	5	Anak dapat memasang gambar bagian alat transportasi dengan jenis alat transportasi.				
		6	Anak dapat mengelompokkan jenis alat transportasi darat, laut, dan udara.				

		7	Anak dapat berhitung sesuai urutannya.				
		8	Anak dapat menghitung jumlah gambar.				
3.	Kecerdasan visual spasial	9	Anak dapat menyebutkan warna.				
		10	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri.				
		11	Anak dapat mengetahui berbagai macam arah.				
4.	Kecerdasan musikal	12	Anak dapat menyanyikan lagu.				
		13	Anak dapat mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu.				
5.	Kecerdasan kinestetik	14	Anak dapat menerima dan merantingkan bola dari kanan.				
		15	Anak dapat menerima dan merantingkan bola dari kiri.				
		16	Anak dapat menerima dan merantingkan bola dari atas.				
		17	Anak dapat menerima dan merantingkan bola dari bawah.				
		18	Anak dapat memantulkan dan menangkap bola dengan jumlah pantulan sesuai dengan gambar.				
		19	Anak dapat menendang bola ke gawang.				
		20	Anak dapat meloncat dan mendarat				

			di tengah-tengah simpai.				
		21	Anak dapat berjalan mundur di papan titian.				
		22	Anak dapat meloncati palang dengan dua kaki.				
6.	Kecerdasan interpersonal	23	Anak dapat bekerja sama dengan teman.				
		24	Anak dapat berbagi dengan teman.				
		25	Anak dapat berteman dengan siapapun.				
7.	Kecerdasan intrapersonal	26	Anak menunjukkan keberanian dalam bermain.				
		27	Anak menunjukkan kehati-hatian dalam bermain.				
		28	Anak bertanggung jawab dalam bermain.				
		29	Anak senang melakukan permainan.				
		30	Anak mematuhi peraturan permainan.				
		31	Anak mengembalikan alat/fasilitas pada tempatnya..				
		32	Anak antusias/semangat mengikuti permainan.				
		33	Anak sabar menunggu giliran.				
		34	Anak melaksanakan tugas sampai selesai.				
		35	Anak berhenti bermain pada				

			waktunya.				
8.	Kecerdasan eksistensial	36	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa sebelum melakukan kegiatan.				
		37	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa setelah melakukan kegiatan.				

ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK

“MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK UNTUK MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* BAGI PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK (TK) PERMAINAN BERTEMA ALAM SEMESTA”

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Nama Sekolah :

No	Kecerdasan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	
1.	Kecerdasan verbal lingusitik	1	Anak dapat melaksanakan perintah guru.				
		2	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan gurunya.				
		3	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan temannya.				
		4	Anak dapat menyebutkan nama-nama benda di bumi.				
		5	Anak dapat menyebutkan nama-nama benda di langit.				
2.	Kecerdasan matematis logis	6	Anak dapat mengelompokkan benda di langit atau di bumi.				
		7	Anak dapat berhitung sesuai urutannya.				
		8	Anak dapat menghitung jumlah				

			gambar.				
3.	Kecerdasan visual spasial	9	Anak dapat menyebutkan warna.				
		10	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri.				
		11	Anak dapat mengetahui berbagai macam arah.				
4.	Kecerdasan musikal	12	Anak dapat menyanyikan lagu.				
		13	Anak dapat mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu.				
5.	Kecerdasan kinestetik	14	Anak dapat dapat menirukan gerakan meloncat seperti hewan Kangguru.				
		15	Anak dapat meloncat dan mendarat di dalam simpai.				
		16	Anak dapat memantulkan dan menangkap bola dengan tangan.				
		17	Anak dapat menggulirkan bola di samping tali.				
		18	Anak dapat mengayunkan kedua lengan ke depan dan belakang dengan badan membungkuk.				
		19	Anak dapat memutar badan ke arah kanan dan kiri dengan kedua tangan saling menyatu.				
6.	Kecerdasan interpersonal	20	Anak dapat bekerja sama dengan teman.				
		21	Anak dapat berbagi dengan				

			teman.				
		22	Anak dapat berteman dengan siapapun.				
7.	Kecerdasan intrapersonal	23	Anak menunjukkan keberanian dalam bermain.				
		24	Anak menunjukkan kehati-hatian dalam bermain.				
		25	Anak bertanggung jawab dalam bermain.				
		26	Anak senang melakukan permainan.				
		27	Anak mematuhi peraturan permainan.				
		28	Anak mengembalikan alat/fasilitas pada tempatnya..				
		29	Anak antusias/semangat mengikuti permainan.				
		30	Anak sabar menunggu giliran.				
		31	Anak melaksanakan tugas sampai selesai.				
		32	Anak berhenti bermain pada waktunya.				
8.	Kecerdasan eksistensial	33	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa sebelum melakukan kegiatan.				
		34	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa setelah melakukan kegiatan.				

ASESMEN PERKEMBANGAN ANAK

“MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK UNTUK MENGEMBANGKAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* BAGI PESERTA DIDIK TAMAN KANAK-KANAK (TK) PERMAINAN BERTEMA TANAH AIRKU”

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Nama Sekolah :

No	Kecerdasan	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	
1.	Kecerdasan verbal linguistik	1	Anak dapat melaksanakan perintah guru.				
		2	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan gurunya.				
		3	Anak dapat berkomunikasi secara lisan dengan temannya.				
		4	Anak dapat menyebutkan sila Pancasila.				
		5	Anak dapat menyebutkan lambang sila Pancasila.				
2.	Kecerdasan matematis logis	6	Anak dapat memasang angka 1-5 dengan lambang sila Pancasila.				
		7	Anak dapat berhitung sesuai				

			urutannya.				
		8	Anak dapat menghitung jumlah gambar.				
3.	Kecerdasan visual spasial	9	Anak dapat menyebutkan warna.				
		10	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri.				
		11	Anak dapat mengetahui berbagai macam arah.				
4.	Kecerdasan musikal	12	Anak dapat menyanyikan lagu.				
		13	Anak dapat mengekspresikan gerakan sesuai dengan irama lagu.				
5.	Kecerdasan kinestetik	14	Anak dapat melakukan engklek kaki kanan.				
		15	Anak dapat melakukan engklek kaki kiri.				
		16	Anak dapat berjalan menyanping di papan titian dengan melangkahakan kaki kanan di depan kaki kiri.				
		17	Anak dapat berjalan menyanping di papan titian dengan melangkahakan kaki kiri di depan kaki kanan.				
		18	Anak dapat melempar bola ke kotak dengan tangan kanan.				
		19	Anak dapat melempar bola ke				

			kotak dengan tangan kiri.				
		20	Anak dapat mengayunkan kedua lengan ke depan dan belakang dengan badan membungkuk.				
		21	Anak dapat memutar badan ke arah kanan dan kiri dengan kedua tangan saling menyatu.				
6.	Kecerdasan interpersonal	22	Anak dapat bekerja sama dengan teman.				
		23	Anak dapat berbagi dengan teman.				
		24	Anak dapat berteman dengan siapapun.				
7.	Kecerdasan intrapersonal	25	Anak menunjukkan keberanian dalam bermain.				
		26	Anak menunjukkan kehati-hatian dalam bermain.				
		27	Anak bertanggung jawab dalam bermain.				
		28	Anak senang melakukan permainan.				
		29	Anak mematuhi peraturan permainan.				
		30	Anak mengembalikan alat/fasilitas pada tempatnya..				
		31	Anak antusias/semangat mengikuti permainan.				

		32	Anak sabar menunggu giliran.				
		33	Anak melaksanakan tugas sampai selesai.				
		34	Anak berhenti bermain pada waktunya.				
8.	Kecerdasan eksistensial	35	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa sebelum melakukan kegiatan.				
		36	Anak dapat mengucapkan doa dan menirukan sikap doa setelah melakukan kegiatan.				

Keterangan:

Skor 1 atau BB : Belum Berkembang.

Skor 2 atau MB : Mulai Berkembang.

Skor 3 atau BSH : Berkembang Sesuai Harapan.

Skor 4 atau BSB : Berkembang Sangat Baik.

Lampiran 3. Pedoman penilaian *multiple intelligences*.

**PEDOMAN PENILAIAN *MULTIPLE INTELLIGENCES*
PADA MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS
PERSEPTUAL MOTORIK**

No	Kecerdasan	Pedoman Penilaian
1.	Kecerdasan verbal linguistik	<ul style="list-style-type: none"> • BB atau skor 1: Bila anak belum mau melakukan. • MB atau skor 2: <ol style="list-style-type: none"> 1) Bila anak melakukan, tetapi dengan diingatkan oleh guru, atau: 2) Bila anak melakukan, dengan bimbingan guru tetapi hasilnya belum benar. • BSH atau skor 3: <ol style="list-style-type: none"> 1) Bila anak melakukan tanpa diingatkan oleh guru, atau: 2) Bila anak melakukan secara mandiri tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar. • BSB atau skor 4: <ol style="list-style-type: none"> 1) Bila anak melakukan secara konsisten tanpa diingatkan oleh guru dan sudah dapat membantu atau mengingatkan temannya, atau: 2) Bila anak melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar.
2.	Kecerdasan matematis logis	<ul style="list-style-type: none"> • BB atau skor 1: Bila anak belum mau melakukan. • MB atau skor 2: Bila anak melakukan, dengan bimbingan guru tetapi hasilnya belum benar. • BSH atau skor 3: Bila anak melakukan secara mandiri tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar. • BSB atau skor 4: Bila anak melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar.
3.	Kecerdasan visual spasial	<ul style="list-style-type: none"> • BB atau skor 1: Bila anak belum mau melakukan. • MB atau skor 2: Bila anak melakukan, dengan

		<p>bimbingan guru tetapi hasilnya belum benar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • BSH atau skor 3: Bila anak melakukan secara mandiri tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar. • BSB atau skor 4: Bila anak melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar.
4.	Kecerdasan musikal	<ul style="list-style-type: none"> • BB atau skor 1: Bila anak belum mau melakukan. • MB atau skor 2: Bila anak melakukan, dengan bimbingan guru tetapi hasilnya belum benar. • BSH atau skor 3: Bila anak melakukan secara mandiri tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar. • BSB atau skor 4: Bila anak melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar.
5.	Kecerdasan kinestetik	<ul style="list-style-type: none"> • BB atau skor 1: Bila anak belum mau melakukan. • MB atau skor 2: Bila anak melakukan, dengan bimbingan guru tetapi hasilnya belum benar. • BSH atau skor 3: Bila anak melakukan secara mandiri tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar. • BSB atau skor 4: Bila anak melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar.
6.	Kecerdasan interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> • BB atau skor 1: Bila anak belum mau melakukan. • MB atau skor 2: Bila anak melakukan, tetapi dengan diingatkan kembali oleh guru. • BSH atau skor 3: Bila anak melakukan tanpa harus diingatkan kembali oleh guru. • BSB atau skor 4: Bila anak melakukan secara konsisten tanpa diingatkan guru dan sudah dapat membantu atau mengingatkan temannya.
7.	Kecerdasan intrapersonal	<ul style="list-style-type: none"> • BB atau skor 1: <ol style="list-style-type: none"> 1) Bila anak belum mau melakukan, atau: 2) Bila anak tidak senang atau antusias/semangat. • MB atau skor 2:

		<p>1) Bila anak melakukan, tetapi dengan diingatkan kembali oleh guru, atau:</p> <p>2) Bila anak senang atau antusias/semangat, tapi ada sedikit beban.</p> <ul style="list-style-type: none"> • BSH atau skor 3: <p>1) Bila anak melakukan tanpa harus diingatkan kembali oleh guru, atau:</p> <p>2) Bila anak senang atau antusias/semangat dengan rileks, tanpa ada beban.</p> <ul style="list-style-type: none"> • BSB atau skor 4: <p>1) Bila anak melakukan secara konsisten tanpa diingatkan guru dan sudah dapat membantu atau mengingatkan temannya.</p> <p>2) Bila anak senang atau antusias/semangat dengan rileks, tanpa ada beban dan ceria.</p>
8.	Kecerdasan naturalis	<ul style="list-style-type: none"> • BB atau skor 1: Bila anak belum mau melakukan. • MB atau skor 2: Bila anak melakukan, dengan bimbingan guru tetapi hasilnya belum benar. • BSH atau skor 3: Bila anak melakukan secara mandiri tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar. • BSB atau skor 4: Bila anak melakukan secara mandiri dan konsisten tanpa dibimbing oleh guru dan hasilnya benar.
9.	Kecerdasan eksistensial	<ul style="list-style-type: none"> • BB atau skor 1: Bila anak belum mau melakukan. • MB atau skor 2: Bila anak melakukan, baik lafal maupun sikapnya masih diingatkan dan dibimbing oleh guru. • BSH atau skor 3: Bila anak melakukan, baik lafal maupun sikapnya dimunculkan secara utuh mandiri, tanpa diingatkan dan dibimbing oleh guru. • BSB atau skor 4: Bila anak melakukan baik lafal maupun sikapnya dimunculkan, secara utuh, mandiri, dan konsisten tanpa diingatkan guru serta mengingatkan temannya.

Keterangan:

BB : Belum Berkembang.

MB : Mulai Berkembang.

BSH : Berkembang Sesuai Harapan.

BSB : Berkembang Sangat Baik.

MODEL AKTIVITAS JASMANI BERBASIS PERSEPTUAL MOTORIK

(Stimulasi *Multiple Intelligences* Anak Taman Kanak-Kanak)



Dr. Yudanto, M.Pd.

Dr. Yudanto, M.Pd., lahir di Klaten, 2 Juli 1981 adalah dosen tetap Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, yang merupakan almanaternya sejak tahun 2005. Lulus S-1 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2004. Lulus S-2 Program Studi Pendidikan Olahraga di Pascasarjana Universitas Negeri Semarang tahun 2008. Lulus S-3 Program Studi Pendidikan Olahraga di Pascasarjana Universitas Negeri Semarang tahun 2018. Mata kuliah pokok yang diampu adalah Perkembangan Motorik. Topik penelitian yang diteliti tentang Pembelajaran dan Perkembangan Motorik. Hasil penelitian yang telah dilakukan, antara lain: 1) Kemampuan Motorik Pemain Sekolah Sepakbola Selabora FTIK UNY, 2) Pengembangan Model Pemanasan dalam Bentuk Bermain pada Pembelajaran Sepakbola bagi Siswa Sekolah Dasar, 3) Pengembangan Model Aktivitas Jasmani dalam Bentuk Bermain untuk Mengembangkan Perseptual Motorik bagi Siswa Sekolah Dasar, 4) Pengembangan Model Permainan Tanpa Alat untuk Mengembangkan Kemampuan Gerak Dasar Lokomotor bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah, 5) Tingkat Pengetahuan Guru tentang Perkembangan Motorik Siswa Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Jogonalan Kabupaten Klaten, 6) Kreativitas Guru Taman Kanak-Kanak di Kecamatan Jogonalan Kabupaten Klaten dalam Pembelajaran Jasmani Olahraga dan Kesehatan, 7) Pengembangan Tes Perseptual Motorik untuk Anak Taman Kanak-Kanak, 8) Intervensi Perseptual Motorik dalam Perkembangan Gerak Anak Prasekolah di Daerah Istimewa Yogyakarta, dan 9) Model Aktivitas Jasmani Berbasis Perseptual Motorik untuk Mengembangkan *Multiple Intelligences* bagi Peserta Didik Taman Kanak-Kanak.

ISSN 1718-0051-53-32-1



9 786025 650123