

Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik dengan Material *Loose Parts* dalam Pembelajaran Daring

Christina Nurhayati^{1*}, Zahrati Mansoer², Andi Musda Mappapoleondro²

¹TK Ignatius Slamet Riyadi, Yayasan Pendidikan Ignatius Slamet Riyadi

²Pendidikan Guru PAUD, STKIP Kusuma Negara

*christinanonon21@gmail.com

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar kecerdasan kinestetik dengan material *loose parts* pada siswa kelompok B semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Metode penelitian ini penelitian tindakan kelas yang mengikuti model Kemmis dan Mc Teggart. Penelitian ini mencakup 2 siklus dimana masing-masing siklus, mencakup 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian sebanyak 12 siswa, sedangkan data dikumpulkan melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kecerdasan kinestetik yang signifikan pada siswa kelompok B. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata kecerdasan kinestetik pada setiap siklus meningkat yaitu pada pratindakan sama dengan 55,8; siklus 1 sama dengan 67,5; dan siklus 2 sama dengan 87,3 dan hasil wawancara yang dilakukan menyimpulkan bahwa belajar kecerdasan kinestetik melalui material *loose parts* adalah menyenangkan bagi siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan material *Loose Parts* dapat meningkatkan hasil belajar kecerdasan kinestetik siswa.

Kata kunci: kecerdasan kinestetik, material *loose parts*, pembelajaran daring.

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah seorang anak atau individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat (Rocmah, 2012). Bahkan dapat dikatakan lompatan perkembangan anak usia dini memiliki masa-masa dimana usia sangat berharga dibanding usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa (Mulyana, Gandana, & Muslim, 2017; Mustakim, Fauziyah, Rahim, & Sukaris, 2020). Mengingat pendidikan anak usia dini saat ini sedang terganggu dengan wabah virus COVID-19. Sebagai upaya untuk mencegah pandemik COVID-19, pemerintah mengeluarkan kebijakan agar sekolah-sekolah meminta siswanya untuk belajar dirumah, sehingga komitmen guru dan orang tua adalah faktor penentu dalam keberhasilan pendidikan yang berkualitas (Utami dkk., 2021). Mulai 16 Maret 2020 sekolah menerapkan metode pembelajaran siswa secara daring. Perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini telah diatur pada Peraturan Menteri Pendidikan No.137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Belajar melalui bermain adalah sesuatu yang sangat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini (Andriani, 2012). Bermain menggunakan *loose parts* diartikan sebagai bahan-bahan yang terpisah, terbuka, dapat digabungkan, dilepas, dibawa ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain, Kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik sangat sejalan dengan *loose parts* (Siantajani, 2020a).

Dalam masa pandemi COVID-19, pembelajaran melalui bermain yang diberikan melalui daring dapat menggunakan material *loose parts*, dan kegiatan yang bermuatan STEAM. Permainan yang dapat diberikan kepada peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau daring yaitu permainan Kecerdasan Kinestetik dapat diberikan kepada anak melalui gerak dan lagu, melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi, melakukan koordinasi gerakan mata-kaki, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, sebelum melaksanakan pembelajaran jarak jauh guru sudah menginformasikan satu hari sebelumnya kepada orangtua melalui whatsapp group kelas namun pembelajaran dilakukan melalui zoom meeting setiap hari, selain itu alat dan bahan yang akan dipersiapkan oleh orang tua yang ada disekitar rumah, memanfaatkan benda-benda yang sudah tidak dipakai namun masih layak pakai, ataupun benda-benda yang berhubungan dengan alam.

Fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan konsep pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dengan material *loose parts*. Kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan Jasmaniah kinestetik atau disebut juga cerdas jasmaniah adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh bagian tubuh untuk menyelesaikan masalah atau membuat sesuatu (Thalia, Sit, & Sapri, 2018). Kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide, perasaan, dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu (Sonawat & Gogri, 2008).

Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan jasmaniah-kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengekspresikan ide, perasaan, dan keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu.. Cerdas kinestetik berarti belajar serta berpikir dengan tubuh. Kecerdasan ini ditunjukkan dengan ketangkasan tubuh dalam memahami perintah otak (Yuningsih, 2015; Rahardjo & Hidayati, 2019).

Media Loose Part

Pengertian Media adalah alat untuk menyampaikan pesan dan informasi, sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan menstimulasi proses belajar. Belajar melalui bermain dengan menggunakan media yang mudah didapat, media tersebut yaitu *loose parts*, dimana mempunyai kekhasan pada karakteristik Lingkungan yang kaya ini akan membantu anak mengenali dunia sekitarnya. *Loose Parts* dapat digunakan oleh semua anak, *loose parts* yang digunakan perlu disesuaikan dengan usia masing-masing (Siantajani, 2020). Jenis-jenis Media *Loose Parts* yang digunakan, adalah: (a) Bahan Alam, cangkang kerang, (b) Bahan plastik, (c) Bahan Kayu dan bambu, dan (d) Bahan kemasan

Loose parts adalah barang apapun yang dapat dimainkan dan dimanipulasi anak, sampai tanpa disadari anak dapat menemukan sesuatu proses permainannya. Sally Haughey, material *loose parts* adalah bahan-bahan yang terbuka, dapat terpisah, dapat dijadikan satu kembali, dibawa, digabungkan, dijajar, dipindahkan dan digunakan sendiri ataupun digabungkan dengan bahan-bahan lain. Dapat

berupa bahan alam ataupun sintetis, Diane Kashin, mengatakan bahwa *loose parts* merupakan material bebas dari apa saja yang dapat dimainkan oleh anak, dapat berupa benda-benda alam apa adanya.

METODE PENELITIAN

Tujuan Penelitian untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain dengan material *loose parts*, dengan pembelajaran daring, melalui zoom meeting, pada kelompok B TK Ignatius Slamet Riyadi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah 12 orang siswa, untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan observer, wawancara, dokumentasi. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, sebagai lawannya adalah eksperimen dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi. (gabungan), analisa data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2016). Adapun model yang dipakai dalam PTK ini adalah model Kemmis dan Mc Teggart, melalui empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, refleksi.

Data kriteria perkembangan kecerdasan kinestetik anak yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut. Pertama, Belum Berkembang (BB), pada kriteria ini, anak masih dalam bimbingan atau dicontohkan oleh pendidik. Kedua, Mulai Berkembang (MB), yaitu anak masih harus diingatkan atau dibantu oleh pendidik. Ketiga, Berkembang Sesuai Harapan (BSH), anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan pendidik. Keempat, Berkembang Sangat Baik (BSB), anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai dengan indikator yang diharapkan (Modul VI, 2020).

Teknik Pengumpulan Data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan analisis terhadap keseluruhan temuan dalam proses, upaya meningkatkan kecerdasan Kinestetik melalui bermain material *loose parts* dalam pembelajaran daring. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data yang dianalisis dalam presentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Analisis data kualitatif dapat didefinisikan sebagai suatu proses pelacak dan pengaturan secara sistematis materi data yang terkumpul dari berbagai teknik.

Teknik keabsahan Data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Pertama, kredibilitas, atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, mengadakan triangulasi. Kedua, *transferability*. Nilai transfer ini berkenaan dengan pertanyaan, hingga mana hasil penelitian dapat diterapkan atau

digunakan dalam situasi lain, Permainan dengan material *loose parts* tidak hanya permainan konkrit tetapi ada kegiatan untuk melatih rasa keingintahuan, bereksplorasi, mengamati, menganalisa dan mengevaluasi temuan-temuan dalam permainannya. Ketiga, *dependability*, uji ini dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Keempat, *confirmability*, adalah menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan.

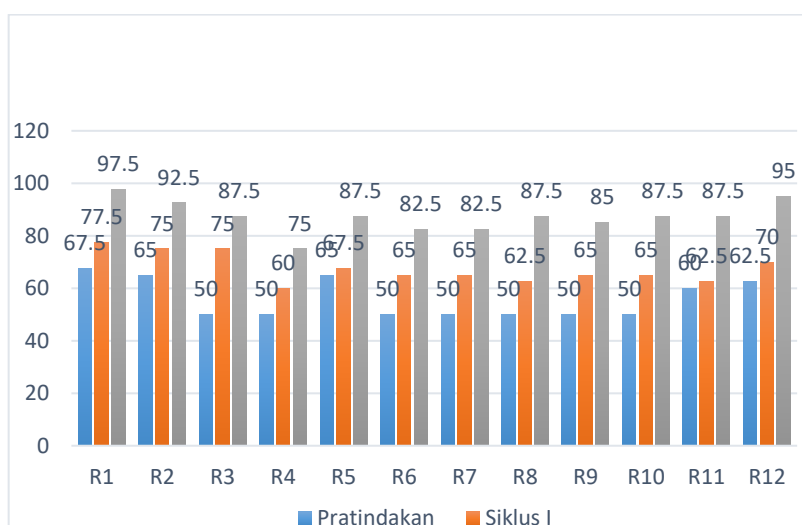
HASIL PENELITIAN

Setelah melakukan penelitian, berikut adalah data kecerdasan kinestetik anak-anak yang menjadi responden penelitian ini.

Tabel 1. Data dan Peningkatan Kecerdasan Kinenstetik

Responden	Siklus			Peningkatan	
	Pra	I	II	Pra ke I	I ke II
R1	67,5	77,5	97,5	10%	20%
R2	65	75	92,5	10%	17,5%
R3	50	75	87,5	25%	12,5%
R4	50	60	75	10%	15%
R5	65	67,5	87,5	2,5%	20%
R6	50	65	82,5	15%	17,5%
R7	50	65	82,5	15%	17,5%
R8	50	62,5	87,5	12,5%	25%
R9	50	65	85	15%	20%
R10	50	65	87,5	15%	22,5%
R11	60	62,5	87,5	2,5%	25%
R12	62,5	70	95	7,5%	25%
Rata-rata	55,8	67,5	87,3	11,7%	19,8%

Berdasarkan Table 1 maka dapat dibuat grafik peningkatan kecerdasan kinestetik Pratindakan, Siklus I, Siklus II, seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Kecerdasan Kinestetik Anak

Kelemahan yang terjadi pada responden R4, dikarenakan kurangnya motivasi dari orangtua sehingga hasil yang di capai Berkembang Sesuai Harapan

PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi awal atau pra tindakan pada anak kelompok B pada TK Ignatius Slamet Riyadi Jakarta Timur, terlihat kecerdasan kinestetik anak masih rendah dengan rata-rata 55,8%, untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, maka peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan material *loose part*.

Penelitian dilaksanakan secara daring dengan pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi melalui video serta wawancara

Pada Siklus I, dilakukan tindakan dengan material *loose part*, terlihat peningkatan pada kecerdasan kinestetik anak sebesar 67, 5%, karena hasil penelitian belum mencapai kriteria keberhasilan yang sudah ditetapkan, maka penelitian dilanjutkan tindakan dengan material *loose part* pada siklus ke II dan terlihat mengalami peningkatan 87,3%.

Adapun rincian pada siklus II ,dengan nilai tertinggi 97,5 dan yang terendah 75, dari 12 anak kelompok B ada 11 anak yang dapat melebihi nilai 75% yaitu 91,66% dan 1 anak belum dapat menyelesaikan nilai 75% dengan nilai 8,33%. Hasil yang diperoleh pada anak-anak atau peserta didik sudah melampaui kriteria yang sudah disepakati 75% rata-rata kelas.

Hal ini menunjukkan bahwa material *loose part* yang didapatkan dari lingkungan anak seperti cangkang kerang, plastic, kemasan dus dan lain-ain, kemudian anak diberi kebebasan untuk bereksplorasi, terbukti dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan terlihat bahwa material *loose part* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Hal ini sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Saat anak melakukan eksplorasi di lingkungan memperkaya ide kreatif, rasa ingin tahu, mencoba, menemukan dan optimalisasi kinestetik anak. Dengan demikian, direkomendasi kepada guru PAUD dalam meningkatkan kinestetik anak dapat menggunakan media *loose part* dengan bahan dari lingkungan sekitaranak. Bahan lepasan dari lingkungan sekitar anak memiliki keaneka ragaman yang dapat memperkaya kegiatan bermain anakdalam meluangkan ide kreatifnya. Selain itu guru dapat mencoba stratgi atau pun sama dengan peneliti tetapi lebih dikembangkan dengan sesuai kondisi masing-masing peserta didik dan kemampuan yang dimiliki guru dalam pembelajaran di lembaga PAUD tempat mengajar

REFERENSI

- Andriani, T. (2012). Permainan tradisional dalam membentuk karakter anak usia dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121-136.
- Modul VI. (2020). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. GTK Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.

- Mulyana, E. H., Gandana, G., & Muslim, M. Z. N. (2017). Kemampuan Anak Usia Dini Mengelola Emosi Diri Pada Kelompok B Di TK Pertiwi DWP Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 214-232.
- Mustakim, M., Fauziyah, N., Rahim, A. R., & Sukaris, S. (2020). Seminar Mengoptimalkan Golden Age Anak. *DedikasiMU (Journal of Community Service)*, 2(4), 607-615.
- Rahardjo, B., & Hidayati, P. (2019). Pengembangan strategi pembelajaran gerak dan lagu untuk optimalisasi kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Rimba 1 dan TK Insan Cita Madani Samarinda. *Tumbuh Kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD*, 6(1), 35-48.
- Rocmah, L. I. (2012). Model Pembelajaran Outbound Untuk Anak Usia Dini. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 173-188.
- Siantajani, Y. (2020a). *Loose Parts Material Lepas Otentik Stimulasi PAUD*. Sarang Seratus Aksara.
- Siantajani, Y. (2020a). Konsep dan Praktek STEAM di PAUD. Sarang Seratus Aksara.
- Sonawat, R., & Gogri, P. (2008). *Multiple Intelligences for Pre-school Children*. Multi-tech Publishing Co.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Thalia, S., Sit, M., & Sapri, S. (2018). Pengaruh Permainan Outbound Terhadap kecerdasan Kinestetik Anak Pada Kelompok B Di Bandar Klippa. *Jurnal Raudhah*, 6(2), 1-9.
- Utami, P. P., Widiatna, A. D., Ayuningrum, S., Putri, A., Herlyna, & Adisel. (2021). Personality: How does it impact teachers' organizational commitment? *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 120–132. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33766>
- Yuningsih, R. (2015). Peningkatan Kecerdasan kinestetik melalui pembelajaran gerak dasar tari minang. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 233-250.