PENERAPAN PERMAINAN PECAH PIRING DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK DI PAUD BAITURRAHIM KECAMATAN LANGSA TIMUR

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

SRI AGUSTINA
NIM. 1062018012

Di Ajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA
LANGSA 2022 M/ 1443 H

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **: Penerapan Permainan Pecah Piring Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Di PAUD Baiturrahim Kecamatan Langsa Timur.** Skripsi ini diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Institut Agama Islam Negeri Langsa. Dalam proses penulisan sampai dengan terselesaikannya skripsi ini, tentunya banyak sekali pihak yang berkontribusi didalamnya. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesarbesarnya kepada berbagai pihak diantaranya :

1. Bapak Dr. H. Basri, MA , sebagai Rektor IAIN Langsa.
2. Dr. Zainal Abidin, S.Pd.I, MA, sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.
3. Rita Mahriza, MS sebagai Ketua Jurusan FTIK yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini. Kebijaksanaan tanpa pernah merasa bosan dan lelah demi selesainya penulisan skripsi ini.
4. Mutia Rahma,MA selaku Penasehat Akademik.

5. Bapak Khairul Amri, MA selaku Pembimbing I dan Syarfina, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan sehingga selesai skripsi ini.
6. Seluruh Staf Perpustakaan, yang selalu mendukung buku-buku yang dibutuhkan.
7. Ibu dosen dan Staf IAIN Langsa yang telah banyak memberikan informasi dan ilmu pengetahuan di bangku perkuliahan.

Demikian skripsi ini penulis susun dan tentunya masih banyak kekurangan yang perlu dibenahi. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membaca dan terkait dengan skripsi ini, dan yang paling utama bermanfaat bagi penulis skripsi ini

Langsa , November 2022

Penulis

SRI AGUSTINA

ABSTRAK

Nama: Sri Agustina, Nim. 106201818012, Judul Penelitian: Penerapan Permainan Pecah Piring Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Di Paud Baiturrahim Kecamatan Langsa Timur

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan memproses informasi melalui ransangan yang dirasakan pada anggota tubuh anak sehingga berpengaruh pada sel saraf otak dalam mememecahkan masalah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di PAUD Baiturrahim menunjukan bahwa kecerdasan kinestetik anak masih rendah. Penyebab kondisi tersebut dikarenakan kurangnya variasi guru dalam melakukan metode pembelajaran yang mengaktifkan pergerakan tubuh. Selain itu anak-anak kurang diberikan pengenalan terhadap jenis-jenis permainan yang mampu meningkatkan kemampuan kinestetik. Tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan pecah piring dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), adapun subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak yang berjumlah 10 orang di PAUD Baiturrahim Kec. Langsa Timur. Dengan desain Kemmis Tanggart, untuk pengumpulan data peneliti menggunakan instrumen observasi dan dokumentasi. Adapun teknik penelitian data yang peneliti gunakan yaitu persentase. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa permainan pecah piring dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di PAUD Baiturrahim kecamatan Langsa Timur, hal ini ditunjukkan dari meningkatnya kecerdasan kinestetik anak dari pra siklus sebesar 35% meningkat 10% pada siklus ke I menjadi 45%, selanjutnya pada siklus II meningkat sebanyak 56,5% menjadi 97,5%. Jadi dapat disimpulkan penerapan permainan pecah piring dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik Anak.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii

LEMBAR KEASLIAN iii

KATA PENGANTAR iv

DAFTAR ISI vii

ABSTRAK ix

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Batasan Masalah 6

D. Rumusan Masalah 6

E. Tujuan Penelitian 6

F. Manfaat Penelitian 6

G. Penelitian Relevan 7

BAB II LANDASAN TEORI 13

A. Kecerdasan Kinestetik Anak 13

1. Kecerdasan Majemuk 13

2. Pengertian Kecerdasan Kinestetik Anak 14

3. Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini 17

4. Indikator Kecerdasan Kinestetik Anak 20

B Penerapan Permainan Pecah Piring 24

1. Pengertian Penerapan 24

2. Pentingnya Penerapan Permainan Pada Anak Usia Dini 25

3. sejarah Permainan Pecah Piring 29

4. Manfaaat Permainan Pecah Piring 30

5. Prosedur Permainan Pecah Piring 32

BAB III METODE PENELITIAN 34
A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian 35
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian 35
C. Subjek Penelitian 35
D. Desain Penelitian 35
E. Prosedur Penelitian 37
F. Teknik Pengumpulan Data 39
E. Teknik Analisis Data 41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS 45
A. Hasil Penelitian 45
1. Pra Siklus 45
2. Siklus I 46
3. Siklus II 60
C. Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak PAUD Baiturrahim Kec. Langsa Timur 71
D. Pembahasan Penelitian 73

BAB V PENUTUP 76
A. Kesimpulan 76
B. Saran-saran 77

Daftar Pustaka 78
Daftar Riwayat Hidup 80
Lampiran 81

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara". Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak didik untuk memperoleh pendidikan dalam mendapatkan suatu pengetahuan, dalam mengembangkan potensi diri seseorang untuk menuju kehidupan yang lebih lanjut sesuai dengan minat dan bakatnya.[1]

Akan tetapi di zaman era globalisasi saat ini, banyak anak usia dini yang menghabiskan waktu bermain sendirian dengan menggunakan bermain game di Handphone. Permainan ini tidak hanya dapat dilakukan oleh anak yang berusia 6 tahun tetapi anak yang berusia 3 tahun sudah mampu menggunakan jenis permainan ini. Keasyikan mereka dengan permainan tersebut dapat dilihat pada ketergantungan terhadap benda ini seperti lupa dengan segala-galanya jika sedang bermain, dan bahkan marah jika orang tuanya mengambil gejetnya ketika mereka sedang asyik bermain. Selain itu anak-anak malas dalam melakukan pergerakan dan menjadi lambat.

[1] Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*,(Jakarta: Kemendikbud,2004), hal.1.

Anak usia dini adalah anak yang berumur 0 sampai 6 tahun, yang dimana pada usia ini merupakan suatu hal yang sangat penting bagi perkembangan dan pembentukkan sikap, perilaku, dan karakter kepribadian pada anak tersebut, Karena usia 0 sampai 6 tahun adalah usia yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat atau disebut dengan masa emas (*golden age*).

Usia dini juga dikatakan sebagai masa kreatif yang diyakini bahwa kreativitas yang ditunjukkan anak merupakan bentuk kreativitas yang original dengan frekuensi kemunculannya tanpa terkendali. Untuk itu pendidikan anak usia dini sangat penting untuk menstimulasi perkembangan anak dan mengembangkan kecerdasan anak.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak anak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberiaan rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan dan pengasuhan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun, meskipun sesungguhnya akan lebih optimal lagi apabila ditujukkan kepada anak sejak dalam kandungan hingga usia 8 tahun. Tujuannya adalah membantu mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan fisik, intelektual,

emosional, moral dan agama secara optimal dalam lingkungan pendidikan yang kondusif, demokratis dan kompetitif.[2]

Howard mengatakan ada delapan macam kecerdasan yang dimiliki oleh manusia, yaitu kecerdasan *Linguistic-Verbal, Logical - Mathematical, Visual - Spatial, Musical-Rhythmic, Interpersonal, Intrapersonal, Naturalist,* dan kecerdasan kinestetik,lebih pada kemampuan bergerak,dan sangat senang dengan duniaolahraga, *performance*, dan menari (*Bodily-Kinesthetic*).

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

Jasmine mengatakan kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka.Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka kecerdasan kinestetik dapat dirumuskan kemampuan seseorang dalam memecakaan masalah dengan mengengunakan kemampuan motorik halus dan motorik kasar yang dipusakan pada titik saraf otak manusia. Nurhasan menjelaskan bahwa: "Kemampuan gerak dasar (*motor ability*) adalah kemampuan umum seseorang untuk bergerak.[3]

Richey menjelaskan bahwa komponen inti dari kecerdasan kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan maupun

[2] Martinis Yamin dan Jamilah Sabri, *Panduan Paud Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), hal. 1.
[3] *Ibid...,* hal. 3.

kemampuan menerima atau merangsang dan hal yang berkaitan dengan sentuhan. Kemampuan ini juga merupakan kemampuan motorik halus, kepekaan sentuhan, daya tahan, dan refleks.

Stalling Kinestetik adalah kecakapan untuk merasakan gerakan tubuh terpisah dari alat-alat visual atau auditori ataudalam terminologi populer disebut merasakan gerakan tubuh. Dari sumber yang dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa pengertian dari Kinestetik adalah kemampuan gerak pada bagian tubuh dengan menggunakan suatu benda.

Perkembangan kinestetik anak mempunyai manfaat bagi perkembangan anak yang lain, yaitu bagi perkembangan fisiologis anak, perkembangan sosial emosional anak, dan perkembangan kognitifnya. Pentingnya perkembangan kinestetik bagi perkembangan fisiologisnya yaitu dengan bergerak atau berolahraga akan menjaga anak agar tidak mendapat masalah dengan jantungnya, dan juga dapat menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti peningkatan sirkulasi darah dan pernafasannya. Adapun pentingnya perkembangan kinestetik bagi perkembangan sosial emosionalnya yaitu dengan kemampuan kinestetik yang baik maka anak akan mempunyai rasa percaya diri yang besar, dan lingkungan teman-temannya juga akan menerimaanak tersebut, sehingga anak akan mudah bersosial dengan temannya dengan rasa kepercayaan diri yang besar yang di milikinya.[4]

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak. Sebab kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya

[4] *Ibid...*, hal. 5.

kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, tetapi karena keinginannya sendiri. Oleh karena itu, tak heran jika anak-anak menghabiskan semua waktunya untuk bermain. Terkadang orang tua agak pusing dengan perilaku anaknya yang kalau sudah asyik bermain sulit untuk diajak berhenti sebentar walaupun hanya untuk sekedar makan atau tidur siang. Hal ini menunjukkan bahwa dalam kegiatan bermain anak sangat terlihat bahagia dan tidak kenal lelah atau selalu bersemangat seakan-akan energi mereka tak pernah habis. Karakteristik inilah yang membedakan antara anak-anak dengan orang dewasa.

Kegiatan bermain selalu dikaitkan dengan permainan. Secara umum permainan merupakan alat yang digunakan anak dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menjadi begitu menarik dan berkesan bagi mereka. Namun, seiring perkembangan zaman kegiatan bermain dan permainanpun semangkin berbeda sesuai dengan perkembangan teknologi yang semangkin canggih. Jika orang terdahulu banyak menghabiskan waktu bermainnya bersama anak-anak lain atau temannya dengan jenis permainan tradisional seperti bermain lompat tali, engklek, klereng, pecah piring, bola kasti, petak umpat, congkak, bermain air di sungai, menjelajahi kebun atau ladang dan sebagainya.

Sedangkan pada aspek motorik halus anak juga akan terlatih pada saat memencet tombol atau layar di gejet. Tetapi ternyata banyak aspek yang belum terstimulasi dengan baik seperti aspek sosial-emosional, sebab anak hanya asyik bermain sendiri sedangkan aspek sosial-emosional akan terstimulasi dengan bermain bersama. Kemudian aspek bahasa juga akan terhambat karena anak

tidak melakukan komunikasi dua arah sehingga kosa katanya tidak bertambah sedangkan komunikasi sangat dibutuhkan pada saat kanak-kanak awal guna agar perkembangan bahasa mereka dari hari kehari semangkin baik. Begitu juga dengan perkembangan kreativitas dan agama anak. Sedangkan pada jenis permainan tradisional semua aspek perkembangan akan dapat terstimulasi dengan baik.[5]

Banyak sekali permainan tradisional yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini, diantaranya adalah permainan pecah piring, permainan ini sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak pada zaman modern saat ini. Padahal sangat banyak manfaat dari permainan pecah piring ini untuk tumbuh kembang anak pada usia dini, itu disebabkan karena Selain sebagai hiburan permainan tradisional permainan pecah piring ternyata memiliki banyak manfaat yang sangat dibutuhkan oleh anak. Manfaat permainan pecah piring dapat dikelompokkan dalam kelompok kognitif, afektif, psikomotor, dan emosional.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK Baiturrahim menunjukan bahwa kecerdasan kinestetik anak 18 dari 24 anak masih rendah. Penyebab kondisi tersebut dikarenakan kurangnya variasi guru dalam melakukan metode pembelajaran yang mengaktifkan pergerakan tubuh. Selain itu anak-anak kurang diberikan pengenalan terhadap jenis-jenis permainan yang mampu meningkatkan kemampuan kinestetik. Sesuai dengan yang telah terjadwalkan di TK Baiturrahim pada hari Sabtu semua siswa akan melaksanakan kegiatan

[5] Khadijah dan Armanila, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), hal. 3.

olahraga dan permainan bebas, Namun dari hasil pengamatan dilaksanakan permainan tradisional, seperti engklek, kelereng, lompat tali, pecah piring dan lain sebagainya. Sehingga kecerdasan kinestetik belum berkembang dengan optimal. Penyebab belum berkembangnya kecerdasan kinestetik pda anak adalah dikarenakan media yang digunakan membuat anak cepat bosan, sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru kurang bervariasi sehingga membuat anak merasa kurang tertarik terhadap kegiatan yang dilakukan oleh guru.[6]

Sementara itu menurut Lucy, untuk menigkatkan kecerdasan kinestetik bukan hanya permainan-permainan modern tetapi juga anak-anak senang pada kegiatan fisik: seperti melompat-lompat, olahraga, permainana fisik, kejar-kejaran, bersepeda, gulat-gulatan dan lain sebagainya.[7]

Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainaan tradisional pecah piring. Dengan judul *"Penerapan Permainan Pecah Piring dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Di Paud Baiturrahim Di Kec.Langsa Timur."*

B. Batasan Masalah

Agar Permasalahan yang dibahas tidak terlalu meluas serta dapat mengarahkan jalannya penelitian yang akan penulis laksanakan. Maka penulis memberi batasan pada penelitian:

1. Mengenalkan permainan pecah piring permainan pecah pireng dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di PAUD Baiturrahim Kec. Langsa Timur

[6] Hasil Observasi di TK Baiturrahim, pada tanggal 17 Februari 2022.
[7] Lucy, *Tes Minat dan Bakat Anak*, (Jakarta: Penebar Plus,2016) 138.

2. Penelitian ini dilakukan dilokasi PAUD Baiturrahim Kec. Langsa Timur, hanya pada anak kelompok B di kelas B1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang di temukan di atas, maka rumusan masalah yang di ajukan oleh peneliti adalah, “Apakah penerapan permainan pecah piring dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di PAUD Baiturrahim Kec. Langsa Timur.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ungin di capai dalam penelitian ini adalah untu apakah penerapan permainan pecah piring dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di PAUD Baiturrahim Kec. Langsa Timur.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

a. Bagi anak

   Dapat meningkatkan kemampuan menggunakan seluruh anggota tubuh dalam mengekspresikan ide dan perasaan.

b. Bagi guru

   Guru dapat mengetahui alternatif dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional.

F. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Denok Dwi Anggraini (2015) dalam penelitain yang berjudul Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui

Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola (Penelitian Tindakan di Kelompok A Hasil dari penelitian kegiatan bermain sirkuit bola ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Hal ini dibuktikan dengan data hasil pra siklus hingga pelaksanaan siklus I dan siklus II. Data hasil pelaksanaan tindakan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kecerdasan kinestetik anak pada beberapa aspek yang ditingkatkan dalam penelitian ini yaitu asspek kelentukan, koordinasi mata tangan dan kaki, keseimbangan, kekuatan, dan kecepatan.[8]

Penelitian yang dilakukan oleh Nur Aeni, Amir, Joko Daryanto, Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok A Tk Al-Hudatahun Pelajaran 2013/2014, Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklekdapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak penggunaan permainan tradisional engklek dan ternyata perkembangan kecerdasan kinestetikanak dapat meningkat.[9]

[8] Denok Dwi Anggraini, *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Dengan Bola*, (Penelitian Tindakan Di TK Al-Muhajirin Malang, Jawa Timur, 2015, Vol. 2), hal. 73.

[9] Nur Aeni, *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Anak Engklek*, (Jurnal Pendidikan Karakter, 2013), hal. 3.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Baiturrahin Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa, yang berdiri pada tahun 2014 dan mulai aktif pada tahun 2019, bangunan sekolah PAUD merupakan dana bantuan dari pemerintah. Kepala sekolah PAUD Baiturrahim pada saat ini yaitu Ibu Nur Azizah Pane, dengan jumlah siswa sebanyak 40 yang terdiri 23 perempuan 17 laki-laki. PAUD Baiturrahim memiliki fasilitas ruang kantor 1, perpustakaan 1, ruangk kelas 3 dan 1 buah toilet. Guru pengajar berjumlah 3 orang dan 1 orang bendahara.

B. Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Peneliti melaksanakan penelitian ini pada tanggal 13 September 2022 untuk melihat kemampuan awal kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring, sebelum dilakukannya siklus I peneliti mengumpulkan anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 12 orang anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Namun dikarenakan 2 orang tidak hari maka anak yang mengikuti pembelajaran 10 orang.

Untuk mengetahui kemampuan awal kecerdasan kinestetik anak terhadap permainan pecah piring, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan kecerdasan kognigtif anak terhadap permainan pecah piring

berkembang. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengkoordinasi anggota tubuh, mampu menyeimbangkan tubuh, terampil dalam melempar dan menyambut bola, mampu melempar boda dengan cepat dan tangkas. Data skor awal yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Awal Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Pecah Piring di Gampong Alue Merbau

No	**ASPEK**	**INDIKATOR**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**Jmlh**
1	Anak mampu berlari dengan cepat	Kemampuan koordinasi tubuh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	Anak mampu menghindari bola	Keseimbangan tubuh	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	11
3	Melakukan koordinasi gerak mata kaki tangan kepala	Keterampilan anak dalam menggunakan anggota tubuh	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11
4	Terampil melempar bola	Kecepatan dan ketangkasan gerak	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	11
Tota Skor													43
Persentase													1.075%

Keterangan:

Belum Berkembang (BB) : 1

Mulai Berkembang (MB) : 2

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 3

Berkembang Sangat Baik (BSB) : 4

Dari tabel 4.1 diatas, dapat dilihat bahwa kemampuan kecerdasan kinestetik anak terhadap permainan pecah piring belum berkembang dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat dari indikator diatas. Pada indikator pertama yaitu kemampuan mengkoordinasi tubuh, terdapat 10 dari 10 anak belum berkembang (BB). Ketika saya perhatikan, anak tersebut masih tidak tahu gerakan seperti apa yang harus dilakukan untuk melempar bola. Mereka masih kebingungan dalam mengkoordinasi tubuh mereka saat menggelinding bola.

Pada indikator kedua yaitu kemampuan anak dalam menyeimbangkan tubuh, 9 dari 10 anak belum berkembang (BB). Hanya satu anak yang sudah mampu menyeimbangkan tubuh dan gerakan dalam menggelinding bola. Pada umumnya anak-anak dapat melempar bola, namun belum mampu menyeimbangkan gerakan tangan dan mata ketika melempar bola pada lawan.

Lalu pada indikator ketiga yaitu keterampilan anak dalam menggunakan anggota tubuh, terdapat 8 anak yang belum berkembang (BB) dan 2 anak mulai berkembang (MB). Pada umumnya, anak-anak hanya mengetahui cara melempar. Terdapat beberapa anak yang belum memiliki keterampilan dalam menggunakan anggota tubuh dalam melempar/ menggelindingkan bola. Beberapa anak sudah bisa melempar dan menyambut bola ketika peneliti tanyakan, namun beberapa anak belum bisa menyambut bola.

Selanjutnya adalah ketangkasan dan kecepatan anak pada gerakan, 8 dari 10 orang anak menunjukkan belum berkembang (BB) dan 2 orang anak menunjukkan mulai berkembang (MB). 8 dari 10 anak tersebut ketika mereka menghampiri bola masih kebingungan dan berjalan lambat. Mereka belum

terbiasa dengan permainan pecah piring dan belum pernah memainkannya. Hasil observasi diatas diperoleh hasil awal permainan pecah piring dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak menunjukkan hasil pra tindakan sebesar 43 atau 1,075% artinya kecerdasan kinestetik anak di PAUD Baiturrahim belum berkembang. dengan baik.

Hasil observasi ini dapat dijadikan pedoman untuk siklus selanjutnya agar tujuan dalam proses pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan pada tanggal 15 September 2022, dan 17 September 2022. Sedangkan siklus II dilakukan pada tanggal 16 September 2022, 19 September 2022 dan 23 September 2022. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring dengan menggunakan pendekatan saintifik di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa.

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring dengan menggunakan pendekatan saintifik dikarenakan pendekatan saintifik berpusat pada anak sehingga anak lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga anak dapat menemukan pengalaman nya sendiri

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian ini terdapat dua siklus yang digunakan yaitu siklus I dan siklus II. Masing-masing siklus terdiri atas 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan

(tindakan), pengamatan (observasi) dan refleksi. Masing-masing tahapan disesuaikan sebagai berikut.

2. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

1 Tema yang digunakan pada siklus I adalah tema Diriku dengan Subtema Anggota Tubuh

2. Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
3. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi anak dan guru.
4. Alat dan bahan yang digunakan dalam siklus I adalah video tentang permainan pecah piring, bola, cat, kuas, tutup botol dan triplek.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3 pijakan yaitu pijakan awal, pijakan inti dan pijakan akhir. Dalam 3 pijakan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan saintifik didalamnya. Pendekatan saintifik berpusat pada anak, sehingga anak menjadi lebih aktif dan lebih mudah belajar apabila anak dapat menemukan pengalaman nya sendiri. Pendekatan saintifik yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasi/menalar, dan mengomunikasikan hasil. Berikut adalah penjelasan dari pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa

Timur Kota Langsa. Dalam siklus I terdiri atas 3 pertemuan yang diantara nya pertemuan 1, pertemuan 2 dan pertemuan 3 dan penjelasan pada setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

1. Pertemuan I

Pertemuan I pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 September 2022, materi yang disampaikan bertema diriku dengan subtema anggota tubuhku dan dispesifikan lagi dalam bentuk permainan pecah piring.

a. Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran peneliti membuka pembelajaran dengan memberi salam dan siswa menjawab salam. Kemudian membaca doa sebelum belajar dan menyanyikan lagu. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menginformasikan materi yang akan diajarkan.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan yang dilakukan pada tanggal 13 September 2022 adalah permainan pecah piring dengan menggunakan tutup botol. Peneliti menjelaskan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti mengondisikan anak dengan meminta anak untuk membentuk lingkaran. Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti mengarahkan anak untuk mengamati video permainan pecah piring, selanjutnya guru menyuruh anak-anak mengamati alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.1 Anak-anak sedang menonton video pecah piring

Setelah mengamati alat dan bahan yang digunakan peneliti bertanya kepada anak mengenai alat dan bahan yang diketahui anak. Beberapa anak mengetahui terdapat pewarna, dan kuas saja, beberapa anak juga menyebutkan bola dan tutup botol. Anak terlihat sangat antusias dengan pembelajaran. Peneliti menjelaskan bahwa alat dan bahan yang digunakan adalah mewarnai tutup botol. Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang hal yang tidak diketahui. Berikut percakapan peneliti dan anak.

Shaka : “Bu, ini untuk apa bu?”
Guru : “Jadi hari ini kita akan mewarnai gambar tutup botol ya nak, nanti akan kita jadikan piring dalam permainan pecah piring
Nayla : “permainan pecah piring itu apa bu?”
Guru : “permainan melempar bola pada piring yang disusun”
Guru : “Kita akan mewarnai tutup botol nanti kita akan menebak warna yang tutup botol yang telah diberi warna ya nak!
Hanumi: “ia bu”

Selama kegiatan tanya jawab berlangsung, anak mengumpulkan informasi melalui pemberian tugas yang peneliti berikan berupa mewarnai dan menyusun dan menyebutkan warna tutup botol. Beberapa anak menanyakan warna yang yang yang akan diberikan pada tutup botol, lalu peneliti menjelaskan untuk

mewarnai gambar dengan warna yang disukai anak. Setelah selesai mewarnai, agar tidak salah dalam memahami warna tutup botol, peneliti menyembunyikan tutup botol, yang kemudian anak-anak bertugas untuk mencarinya, setelah menemukannya, anak dimintai menyebut warna tutup botol yang ditemukannya.

Satu tutup botol berwarna hijau, merah dan satu daun lainnya berwarna coklat. Peneliti kemudian menanyakan warna apa yang sedang peneliti pegang, dari semua anak hanya 2 orang yang masih salah menyebutkan warna. Setelah dirasa anak cukup paham dengan warna. Peneliti kemudian mengajak anak melempar dan membagi bola, peneliti mengajak anak membentuk sebuah lingkaran dan kemudian melempar dan menyambut bola secara bergantian.



Gambar 4.2 Anak-anak sedang Mewarnai Tutup Botol



Gambar 4.3 anak-anak menikmati pada saat mewarnai tutup botol

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Setelah itu peneliti bertanya kepada anak tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini. Banyak anak yang menjawab menonton, warnai gambar tutup botol, dan lempar tangkap bola serta bernyanyi bu. Selanjutnya, peneliti megajak anak untuk berdoa dan bernyanyi sebelum pulang. Selama kegiatan berlangsung, peneliti berperan sebagai fasilitator dan motivator. Kegiatan pembelajaran sudah berpusat pada anak, peneliti juga selalu memberikan kesempatan kepada anak untuk ikut aktif dalam setiap kegiatan yang ada. Selain itu media pembelajaran nya merupakan benda konkret.

2. Pertemuan II

Pertemuan II pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 15 September 2022, materi yang disampaikan bertema Diriku dengan subtema anggota tubuhku dan dispesifikasikan lagi dalam bentuk permainan pecah piring.

a. Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran peneliti membuka pembelajaran dengan memberi salam dan siswa menjawab salam. Kemudian membaca surah pendek sebelum belajar dan menyanyikan lagu. Surah yang dibacakan pun berupa surah-surah pendek seperti surah An-nas. Al-falaq, Al-ikhlas dan Al-kausar. Setelah selesai membaca surah pendek, peneliti mengarahkan anak untuk benyanyi bersama lagu anak. Lalu tepuk semangat. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menginformasikan materi yang akan diajarkan terlebih dahulu.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan yang dilakukan pada tanggal 14 september 2022 adalah putermainan pecah piring dengan menggunakan tutup botol. Peneliti menjelaskan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti mengondisikan anak dengan meminta anak untuk duduk dengan rapi.

Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti mengarahkan anak untuk mengamati alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sebelum menjelaskan alat dan bahan yang peneliti sediakan, peneliti akan bertanya dahulu kepada anak tentang alat dan bahan yang diketahui.



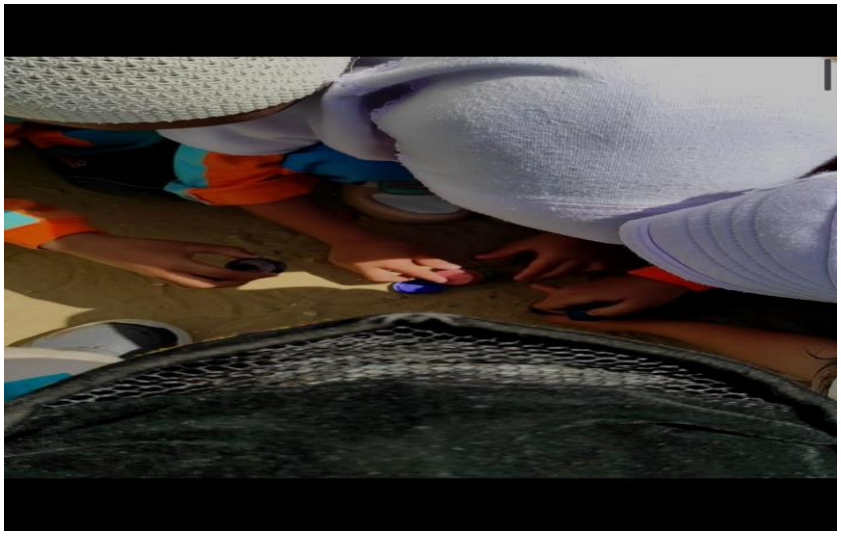
Gambar 4.5 Peneliti sedang menjelaskan kepada anak-anak alat yang akan digunakan dalam permainan pecah piring *flat rainbow*

Beberapa anak ada yang menjawab alat yang diketahui seperti tutup botol, bola terlihat anak sangat bersemangat dalam pembelajaran. Sebelum pembelajaran, peneliti menjelaskan alat dan bahan yang digunakan pada pembelajaran hari ini adalah bermain pecah piring. Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang hal yang tidak diketahui. Berikut percakapan peneliti dan anak.

Ain : “Bu, ini buat apa bu?”
Guru : “hari ini kita akan memainkan *flat ranbow”*
Naura : “*flat ranbow* apa bu?”
Guru : *“flat ranbow* itu permainan pecah pirinng yang dengan tutup botol warna-warni”
Haikal : “permainan pecah piring itu apa bu?”
Guru : “jadi permainan pecah piring permainan melempar dan menjaga piring
Akbar : “Kapan mainnya bu?”
Guru : “Ayoo kita main”
Semua anak : “Ayo bu.”

Selama kegiatan tanya jawab berlangsung, anak mengumpulkan informasi melalui pemberian tugas yang peneliti berikan berupa permainan pecah pirinng dengan tutup botol. Sebelum pembelajaran, peneliti sudah menyediakan potongan

tutup botol dengan berbagai warna. Di situ, peneliti mengarahkan untuk menyusun tutup botol tersebut. Masing-masing anak mencoba menyusun tutup botol secara bergantian.



Gambar 4.4 Anak-anak sedang menyusun tutup botol

Di sini, anak terlihat sangat senang dan bersemangat. Untuk mendapatkan hasil yang tertib dan rapi, peneliti memegang tutup botol. Lalu peneliti memanggil satu persatu anak yang memiliki nomor berurutan mulai dari angka 1 sampai 10 untuk mencoba menyusun tutup botol yang peneliti pegang tersebut. Beberapa anak tidak sabar untuk menyusun. Tanpa sadar, anak sudah mengumpulkan informasi berupa warna tutup botol, Terakhir adalah mengomunikasikan, peneliti arahkan anak untuk duduk rapi. Mengajak anak untuk duduk dan menanyakan apa saja yang sudah dikerjakan dan meminta anak untuk menjelaskan kepada peneliti dan teman-teman nya tentang pemikiran anak mengenai pembelajaran hari ini.

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Anak menjawab dengan perasaan yang senang dan bersemangat. Setelah itu peneliti bertanya kepada anak tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini. Beberapa anak menjawab menyebut warna tutup botol dan menyusun tutup botol. Selanjutnya, peneliti megajak anak untuk berdoa dan bernyanyi sebelum pulang. Selain bernyanyi dan berdoa bersama, peneliti juga mengarahkan anak untuk tepuk anak sholeh. Setelah itu, peneliti juga memberikan informasi tentang pembelajaran di hari selanjutnya.

3. Pertemuan III

Pertemuan III pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 17 September 2022, materi yang disampaikan bertema diriku dengan subtema anggota tubuhku dan dispesifikasikan lagi dalam bentuk permainan pecah piring.

a. Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran peneliti membuka pembelajaran dengan memberi salam dan siswa menjawab salam. Kemudian membaca doa sehari-hari seperti doa makan, doa masuk wc, doa sebelum tidur dan lain sebagainya. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menginformasikan materi yang akan diajarkan.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan yang dilakukan pada tanggal 15 September 2022 adalah memainkan permainan pecah pirin untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak. Peneliti menjelaskan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti mengondisikan anak dengan meminta anak untuk membentuk

lingkaran. Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti mengarahkan anak untuk mengamati alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah mengamati alat dan bahan yang digunakan, peneliti mengajak anak untuk keluar lapangan, dan melakukan pemanasan dengan melempar dan menyambut bola.

Lisa	: “Bu, kita mau buat apa?”
Shaka	: “Jadi hari ini kita akan bermain *flat ranbow*”
Hanumi	: “bagaimana cara mainnya bu?”
Guru	: “caranya, ibu akan membagi kalian menjadi 2 kelompok, kelompok A dan B, satu kelompok sebagai penghancur dan satu kelompok sebagai penjaga.
Shaka	:“terus kita ngapain bu?
Guru	: “yang menjadi penghancur akan melempar bola sedangkan penjaga akan melindungi piring dan melempar penghancur, nanti kalau kena bola maka dia gagal atau kalah?
Guru	: kalau bola kena piring jatuh, tim penghancur haru berlari menghindari bola, sedangkan penjaga menjaga piring agar tidak dapat disusun dan melempar para penghancur piring. Sudah paham belum?
Aldi	: “Paham bu”

Selama kegiatan tanya jawab berlangsung, anak mengumpulkan informasi melalui pemberian tugas yang peneliti berikan berupa melempar dan menyambut bola.



Gambar 4.6 Anak-anak sedang melakukan lempar sambut bola

Setelah itu, anak akan diberikan waktu untuk menalar proses pembelajaran yang berlangsung. Terakhir adalah mengomunikasikan, peneliti arahkan anak untuk duduk rapi dan keluar kelas secara berurutan, peneliti membagikan anak menjadi dua kelompok berdasarkan absen. Selanjutnya, ketua tim melakukan hompipa, siswa yang kalah menjaga piring sedangkan siswa yang menang mulai mencoba menggelindingkan bola, ketika bola mengenai tutup botol, siswa yang menjaga piring melempar bola kepada lawan, bagi yang kalah akan bergantian menjaga piring. Hingga permainan selesai.

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Setelah itu peneliti bertanya kepada anak tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini. Selanjutnya, peneliti megajak anak untuk berdoa dan bernyanyi sebelum pulang.

C. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I berlangsung. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dengan menggunakan lembar observasi untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring *flat rainbow*. Dalam kegiatan pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan adalah media dari sampah daur ulang seperti tutup botol, kemudian bola, dan pewarna.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring berkembang dengan baik, namun belum mencakup keseluruhan anak. Hal tersebut

ketika peneliti mengajak anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran, sebagian anak masih terlihat bingung namun sudah cukup tertarik dengan adanya kegiatan tersebut, namun masih kesulitan dalam menyusun tutup botol, adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Siklus I

No	ASPEK KECERDASAN KINESTIK	INDIKATOR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jmlh
1	Anak mampu berlari dengan cepat	Kemampuan koordinasi tubuh	2	1	2	3	2	1	2	4	1	3	21
2	Anak mampu menghindari bola	Keseimbangan tubuh	2	1	2	4	3	1	2	3	2	1	21
3	Melakukan koordinasi gerak mata kaki tangan kepala	Keterampilan anak dalam menggunakan anggota tubuh	1	1	3	3	2	1	3	1	2	3	20
4	Terampil melempar bola	Kecepatan dan ketangkasan gerak	3	1	4	1	3	1	3	1	3	4	21
Jumlah													83
Persentase													2,075%

Keterangan:

Belum Berkembang BB : 1

Mulai Berkembang MB : 2

Berkembang Sesuai Harapan BSH : 3

Berkembang Sangat Baik BSB : 4

Dari hasil observasi siklus II pada tabel diatas dapat dilihat bahwa berdasakan hasil penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa telah mengalami peningkatan. Dilihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa total skor yang diproleh sebesar 83 atau 2,075 disimpulkan bahwa penelitian dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa dapat dikatakan mulai berkembang.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dapat disimpulkan bahwa kecerdasan natualis anak melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa masih rendah. Oleh karena itu peneliti melakukan tindakan selanjutnya guna mengembangkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring *flat rainbow* dengan menggunakan pendekatan saintifik di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa.

d. Tahap Refleksi

Pada akhir siklus I dilakukan evaluasi mengenai tindakan yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran. Pada siklus ini peneliti melihat pemasalahan yang muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran. Seperti yang diketahui bahwasannya penggunaan pendekatan saintifik dalam penelitian ini bertujuan agar proses pembelajaran berpusat pada anak dan anak menjadi aktif dalam proses pembelajaran tersebut. Akan tetapi ketika pelaksanaan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan pendekatan

saintifik sebagian besar anak terlihat sangat aktif dalam pembelajaran sehingga sulit untuk diatur. Selain itu, setiap anak mempunyai keinginan, pola pikir dan tingkah laku yang berbeda sehingga sangat sulit untuk dikondisikan. Serta alat yang sedikit sulit untuk disusun. Hal tersebut membuat peneliti kewalahan untuk mengkondisikan proses pembelajaran agar tetap nyaman dan tertib. Di karenakan permasalahan yang muncul pada siklus 1 tersebut, peneliti melakukan strategi ulang dalam siklus selanjutnya agar proses pembelajaran tetap berjalan dengan nyaman dan mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran tersebut. Upaya yang peneliti lakukan dalam siklus selanjutnya adalah mengganti tutup botol dengan papan triplek. Seperti yang diketahui subjek dalam penelitian ini adalah 10 orang anak usia dini yang berusia 5-6 tahun. Peneliti membagi anak-anak menjadi 2 kelompok anak. Hal tersebut peneliti rasa cukup efektif dikarenakan mempermudah peneliti dalam mengawasi anak di setiap kelompok-kelompok tersebut karena bahan yang digunakan mudah disusun.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

1. Tema yang digunakan pada siklus II adalah Diriku dengan sub tema anggota tubuh.
2. Menyusun rencana pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
3. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi anak dan guru.

4. Alat dan bahan yang digunakan dalam siklus II adalah bola, kuas, pewarna dan papan triplek

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dibagi menjadi 3 pijakan yaitu pijakan awal, pijakan inti dan pijakan akhir. Dalam 3 pijakan tersebut, peneliti menggunakan pendekatan saintifik didalamnya. Pendekatan saintifik berpusat pada anak, sehingga anak menjadi lebih aktif dan lebih mudah belajar apabila anak dapat menemukan pengalaman nya sendiri. Pendekatan saintifik yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/mencoba, mengasosiasi/menalar, dan mengomunikasikan hasil. Berikut adalah penjelasan dari pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa. Dalam siklus II terdiri atas 3 pertemuan yang diantara nya pertemuan 1, pertemuan 2 dan pertemuan 3 dan penjelasan pada setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

1. **Pertemuan I**

Pertemuan I pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 19 September 2022, materi yang disampaikan bertema diriku dengan subtema mengelola sampah dan di spesifikasikan dalam bentuk permainan pecah piring.

a. Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran peneliti membuka pembelajaran dengan memberi salam dan siswa menjawab salam. Kemudian membaca doa sebelum belajar dan menyanyikan lagu. Misalnya doa makan, doa tidur dan doa lainnya. Selain itu sebelum pembelajaran berlangsung, tidak lupa membaca surah pendek seperti al-fatihah, an-nas, al-falaq, al-ikhlas dan lain sebagainya. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menginformasikan materi yang akan diajarkan.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan yang dilakukan pada tanggal 19 September 2022 adalah memainkan permainan pecah piring. Peneliti menjelaskan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti mengondisikan anak dengan meminta anak untuk membentuk kelompok yang peneliti tetapkan dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 orang anak. Hal tersebut perlu dilakukan untuk mengkondisikan anak agar tetap tertib dan nyaman ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti mengarahkan anak untuk mengamati alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Seperti biasanya, peneliti tidak menyebutkan nama dan kegunaan alat dan bahan yang peneliti bawa. Langkah pertama yang peneliti lakukan adalah bertanya kepada anak mengenai nama alat dan bahan yang peneliti sediakan. Beberapa anak menjawab bola, kayu bu, papan dan lain sebagainya.



Gambar 4.7 Peneliti sedang melakukan bertanya anak-anak tentang alat yang akan digunakan dalam permainan pecah piring

Setelah anak menjawab, langkah selanjutnya adalah menjelaskan kepada anak nama dan kegunaan dari alat dan bahan yang peneliti sediakan. Alat dan bahan yang digunakan adalah trilek, perwarna dan kuas, bola. Setelah menjelaskan nama, peneliti menjelaskan kegunaan misalnya triplek yang akan dijadikan piring dan lain sebagainya. Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang hal yang tidak diketahui. Berikut percakapan peneliti dan anak.

Syaka : “Bu, ini untuk apa bu?”
Guru : “Jadi hari ini kita akan mewarnai triplek ”
Wabi : “ini apa bu?”
Guru : “triplek ini akan kita gunakan untuk piring, jadi sekarang kita akan mewarnainya”
Guru : “Ayoo anak nya duduk yang rapi yaa”
Naura : “iyaa bu”

Selama kegiatan tanya jawab berlangsung, anak mengumpulkan informasi melalui pemberian tugas yang peneliti berikan berupa mewarna, sebagian anak memberikan gambar pada triplek yang diwarnai. Di karenakan masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak, masing-masing anak peneliti berikan tugas. Masing-masing anak mendapat 1 papan untuk diwarnai. Disini Peneliti menjelaskan

kepada anak secara perlahan mengenai permainan pecah piring. Dikarenakan Terakhir adalah mengomunikasikan, peneliti arahkan anak untuk duduk rapi sesuai dengan kelompoknya masing-masing. Peneliti mengarahkan anak untuk mengeluarkan pendapat anak tentang pembelajaran hari ini.



Gambar 4.8 : Peneliti menunjukkan cara mewarnai kepada anak-anak



Gambar 4.9 : Anak-anak sedang mewarnai triplek

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Setelah itu peneliti bertanya kepada anak tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini. Selanjutnya, peneliti megajak anak untuk berdoa dan bernyanyi sebelum pulang.

1. Pertemuan II

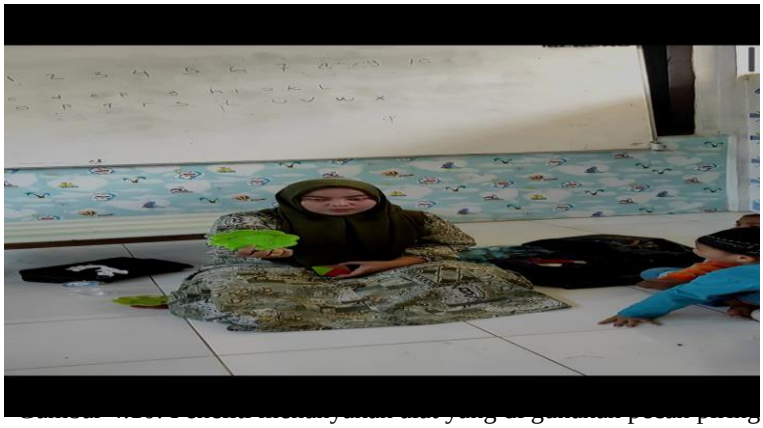
Pertemuan II pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 23 September 2022, materi yang disampaikan bertema Diriku dengan subtema anggota tubuhku dibentuk menjadi permainan pecah piring.

a. Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran peneliti membuka pembelajaran dengan memberi salam dan siswa menjawab salam. Kemudian membaca doa sebelum belajar dan menyanyikan lagu. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menginformasikan materi yang akan diajarkan.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan yang dilakukan pada tanggal adalah anggota tubuh. Peneliti menjelaskan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti mengondisikan anak dengan meminta anak untuk duduk dengan rapi. Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti mengarahkan anak untuk mengamati alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Alat dan bahan yang digunakan adalah triplek, bola, pewarna dan kuas.



Sebelum melanjutkan proses pembelajaran, peneliti menjelaskan kembali permainan pecah piring yang akan di mainkan. Seperti yang diketahui triplek, bola, pewarna, dan kuas. Setelah dirasa penjelasan cukup, langkah selanjutnya adalah peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang hal yang tidak diketahui. Berikut percakapan peneliti dan anak.

Syaka : “Bu, ini buat apa bu?”
Guru : “selanjutnya masingng-masing kelompok menyembunyikan papan triplek, dan mencari papan triplek lawan”
Hafizal: “terus bu kalau menang ?”
Guru : “jadi bagi yang menang akan menjadi tim penghancur
Hanumi: “tim penghancur itu apa bu?”
Guru : “tim yang akan menggelindingkan bola pada piring yang akan disusun”
Ain : “kapan mainnya bu?”
Guru : “ayo kita main
Hafizal: “Ayo bu.”

Disini peneliti menyediakan alat dan bahan yang digunakan sesuai dengan jumlah kelompok yang dibagi. Dikarenakan menjadi 2 kelompok yang peneliti bagi adalah 5 anak per kelompok, peneliti juga membawa dan menyiapkan alat dan bahan sebanyak itu pula. Hal tersebut peneliti rasa penting dikarenakan agar anak tidak berebut-rebutan dalam dalam mewarnai dan sebagainya. Selama

kegiatan tanya jawab berlangsung, anak mengumpulkan informasi melalui pemberian tugas yang peneliti berikan berupa menyusun papan triplek dan melempar sambut bola. Setelah itu, anak akan diberikan waktu untuk menalar proses pembelajaran yang berlangsung.

Terakhir adalah mengomunikasikan, peneliti arahkan anak untuk duduk rapi. Mengajak anak untuk duduk dan menanyakan apa saja yang sudah dikerjakan dan meminta anak untuk menjelaskan kepada peneliti dan teman-temannya tentang pemikiran anak mengenai pembelajaran hari ini.



Gambar 4.11 Anak-anak sedang melakukan lempar sambut bola

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Setelah itu peneliti bertanya kepada anak tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini. Selanjutnya, peneliti megajak anak untuk berdoa dan bernyanyi sebelum pulang.

2. Pertemuan III

Pertemuan III pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 September 2022, materi yang disampaikan bertema Diriku dengan subtema anggota tubuhku dan di spesifikasikan dalam bentuk permainan pecah piring.

a. Kegiatan Awal

Pada awal pembelajaran peneliti membuka pembelajaran dengan memberi salam dan siswa menjawab salam. Kemudian membaca doa sebelum belajar dan menyanyikan lagu. Sebelum memulai pembelajaran peneliti menginformasikan materi yang akan diajarkan.

b. Kegiatan Inti

Kegiatan yang dilakukan pada tanggal 18 September 2022 adalah permainan pecah piring. Peneliti menjelaskan kepada anak mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti mengondisikan anak dengan meminta anak untuk membentuk lingkaran sesuai dengan kelompok masing-masing.

Pada kegiatan awal pembelajaran, peneliti mengarahkan anak untuk mengamati alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Alat dan bahan yang digunakan adalah bola, papan triplek, pewarna dan kuas. Selanjutnya, peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang hal yang tidak diketahui. Berikut percakapan peneliti dan anak.

Lisa : “Bu, kita mau melakukan apa?”
Guru : “kita akan melakukan uji coba menggelinding bola
Adit : “caranya bu?”
Guru : “Iyaa, caranya, masing-masing berkempatan menggelindingkan bola pada papan trip yang sudah diwarnai”
Fadhal : “Oke bu”

Selama kegiatan tanya jawab berlangsung, anak mengumpulkan informasi melalui pemberian tugas yang peneliti berikan berupa menggelindingkan bola pada piring. Dan melempar lawan. Setelah itu, anak akan diberikan waktu untuk menalar proses pembelajaran yang berlangsung.



Gambar 4.12 Anak-anak sedang bermain pecah piring *flat rainbow*

Terakhir adalah mengomunikasikan, peneliti arahkan anak untuk duduk rapi. Mengajak anak untuk duduk dan menanyakan apa saja yang sudah dikerjakan dan meminta anak untuk menjelaskan kepada peneliti dan teman-teman nya tentang pemikiran anak mengenai pembelajaran hari ini.

c. Kegiatan Akhir

Pada akhir pembelajaran peneliti menanyakan bagaimana perasaan anak selama pembelajaran berlangsung. Setelah itu peneliti bertanya kepada anak tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan pada hari ini. Selanjutnya, peneliti megajak anak untuk berdoa dan bernyanyi sebelum pulang.

C. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi peningkataan kecedasan kinestetik anak sebagaimana yang peneliti lakukan pada siklus sebelumnya. Dari hasil pengamatan pada siklus II peneliti berkesimpulan bahwa siklus ini peserta didik sudah terlihat aktif dalam mengikuti pembelajaran, kemudian anak sudah mampu mengikuti instruksi dari peneliti dengan semangat dan tidak ada yang terlihat bosan atau main sendiri. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Siklus II

No	ASPEK	INDIKATOR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jmlh
1	Anak mampu berlari dengan cepat	Kemampuan koordinasi tubuh	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	38
2	Anak mampu menghindari bola	Keseimbangan tubuh	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	37
3	Melakukan koordinasi gerak mata kaki tangan kepala	Keterampilan anak dalam menggunakan anggota tubuh	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	37
4	Terampil melempar bola	Kecepatan dan ketangkasan gerak	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38
Jumlah													150
Persentase													3.750%

Dari hasil observasi siklus II pada tabel diatas dapat dilihat bahwa berdasakan hasil penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa telah mengalami peningkatan. Dilihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa total skor yang diproleh sebesar 150 atau 3,750% disimpulkan bahwa penelitian dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa dapat dikatakan berkembang sesuai dengan harapan.

C. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus II maka peneliti menarik kesimpulan bahwa kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Baro Kota Langsa meningkat. Hal tersebut terlihat ketika anak mampu mengkoordinasi gerakan anggota tubuh secara bersamaan, dan tangkas dan cepat dalam melempar bola,mampu menyeimbangkan tubuh, serta terampil dalam menggerakkan anggota tubuh.

D. Analisis Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan dalam II siklus, didapatkan bahwa kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa telah meningkat dengan sangat baik, dapat dilihat dari hasil penelitian dimana

secara keseluruhan kecerdasan kinestetik anak meningkat dengan 5 sub penilaian indikator yang dilakukan. Dari hasil penelitian siklus I dapat diketahui bahwa kecerdasan kinestetik anak meningkat secara perlahan, peningkatan yang dicapai pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penelitian siklus I yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua, hingga ketiga yang dilakukan dengan tujuan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa secara umum dari hasil siklus I ini menunjukkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa telah mengalami peningkatan. Dilihat dari hasil penelitian menunjukkan bahwa total skor yang diproleh sebesar 83 atau 2,075 disimpulkan bahwa penelitian dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa dapat dikatakan mulai berkembang. Sedangkan dari hasil penelitian pada siklus II dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan tujuan meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa ditemukan bahwa anak sudah baik, hal ini berdasarkan hasil yang diperoleh sebesar 150 atau 3,750%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa berkembang sesuai dengan harapan.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa penelitian meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa kini telah mengalami peningkatan dari 83 atau 2.075% menjadi 150 atau 3,975%.

E. Pembahasan Penelitian

Peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan kecedasan kinestetik awal anak melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa. Hasil observasi menunjukkan bahwa belum ada kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) yang masih menduduki angka persentase 0%. Banyak faktor yang menyebabkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak tidak berkembang salah satu nya kurang nya pemberian stimulus pada anak. Stimulasi harus diberikan secara rutin dan berkesinambungan dengan kasih sayang, metode bermain dan lainlain, sehingga perkembangan anak dapat berjalan secara optimal[1].

Peneliti melakukan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan. Pada siklus I tema yang digunakan adalah Diriku dengan subtema anggota tubuh dengan materi permainan pecah piring *flat rainbow* dengan menggunakan tutup botol, pada siklus II menggunakan tema Diriku dengan subtema anggota tubuh dengan materi permainan pecah piring dengan menggunakan triplek. Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I menyatakan bahwa kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring di

[1] Dinkes. *Profil Kementerian Kesehatan Indonesia Pusat dan Surveilans Epydemiologi Profil Kesehatan Indonesia*. Jakarta: Kementerian RI. 2009.

Gampong Alue Merbau Langsa Timur Kota Langsa meninkat secara bertahap sebanyak 15%. Namun, penelitian ini belum mencapai indikator keberhasilan dan akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Pertemuan pada siklus II sama hal nya dengan siklus I terbagi atas tiga pertemuan. Hasil penelitian yang di dapatkan mencapai angka persentase sebanyak 150 atau 3,750% dan mencapai kriteria berkembang sesuai dengan harapan artinya terjadi peningkatan sebanyak 67 atau 2,675 % dari siklus sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penelitian meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan pecah piring berhasil. Hal tersebut diperkuat oleh teori Armstrong yang menyatakan bahwa strategi yang bisa digunakan untuk menstimulus kecerdasan kinestetik yaitu: (1) *nature walk* / berjalan-jalan di alam terbuka, (2) *windows onto learning*/jendela pembelajaran , (3) barang bekas sebagai alat peraga, (4) membawa binatang peliharaan ke kelas, (5) *eco studi* / pembelajaran berbasis.[2] Indikator kecerdasan kinestetik yang difokuskan dalam meningkatkatkan kecerdasan kinestetik ini adalah kemampuan anak dalam menggerakkan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunkan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu.

Selain meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, penelitian ini juga dapat meningkatkan keseimbangan, keluwesan dan cekatan, sehingga mempermudah anak menguasai tugas-tugas motorik seperti melipat baju, menempel, merajut, menyambung, mengecat dan menulis.

---

[2] Thomas, Armstrong. 2013. *Kecerdasan multiple didalam kelas, terj. Dyah Widya Prabaningrum*. (Jakarta: Indeks. 2013), hlm. 100-104

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik melalui permainan pecah piring meningkat secara bertahap, hingga mencapai indikator yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat hasil rata-rata kategori anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada kemampuan awal kecerdasan kinestetik anak masih berada pada persentase 0%, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I sehingga mengalami peningkatan menjadi 15% yang artinya mengalami peningkatan menjadi 14%. Selanjutnya dilakukan siklus II dan mengalami peningkatan menjadi 80% yang artinya mengalami peningkatan sebanyak 65%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan kinestetik anak melalui permainan pecah piring di Gampong Alue Merbau Kecamatan Langsa Timur Kota Langsa telah berhasil dan mencapai indikator keberhasilan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan saran kepada guru sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru untuk menyiapkan media yang variatif dan kreatif sehingga dapat menarik minat anak agar anak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
2. Untuk menjadi guru yang kreatif, guru tidak perlu banyak mengeluarkan biaya dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak karena guru

dapat menggunakan sarana dan prasarana yang sudah ada dan menggunakan bahan daur ulang yang ada disekitar sehingga aspek perkembangan anak semuanya dapat berkembang secara baik dan seimbang.

DAFTAR PUSTAKA

Ismawati & Putri, A. A. (2020). Pengaruh Permainan Ligu Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Doa Bunda Pematang Benteng Batang Peranap Kabupaten Indragiri Hulu. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 40-53

Nafisah Mufidah, Nurfadilah. (2020). Menanamkan Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Di Keluarga Arab. *Jurnal AUDHI*, 2(2), 4

Gepu, W. (2021). Membangun Militansi Agama Pada Anak Melalui Pengelolaan Bersama Lembaga Pendidikan, Lembaga Keagamaan dan Keluarga. *Jurnal Manajemen*, 5(1), 20-40. https://doi.org/10.33363/satya-sastrhaharing.v5il.686

Herly Janet Lesilolo, (2018) "Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah", *Kenosis*, Vol. 4 No.2. Desember. 197.

Fauziddin, M. (2016). Pembelajaran Agama Islam Melalui Bermain Pada Anak Usia Dini. Kediri. *Jurnal PAUD Tambusai*. 2(2), 8-17.

Elia. (2019). Implementasi Pengembangan Perilaku Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. *Jurnal Mau'izah*. 11(1), 3.

Agus Irawan, Mey Risa, Adi Pratomo, Novi Shintia. (2019). Kebersihan Diri Melalui Program Mencuci Tangan Sebagai Bentuk Kesadaran SiswaHidup Sehat Di SDN Inti 11 Banjarmasin. *Jurnal Impact.* 1(2). 2.

Kusmiyati, Muhlis, & Imam Bachtiar. Penyuluhan Tentang Kebersihan Diri Untuk Menunjang Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Pada Siswa SMPN 2 Gunung Sari. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat.* 2(1). 14-15.

Livianti, Devim Muhammad Ali, and Abas Yusuf. (2015). Peran Guru Terhadap Kebersihan Diri Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Sutitah Soedarso 1 Desa Jungkat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK).* 4(4).

Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Dalam CBIS Journal.* 3(2). 79.

Rini Anggraini. (2016). Pengaruh Penerapan Media Gambar Fotografi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Madrasah Ibtiyah Tarbiyah Islamiyah Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI.* 2(1). 3.

Syarfina. (2021). Pengenalan Huruf Pada Literasi Awal Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Islami.* 4(2). 49.

Wijayani Putri, 2021 *"Pembiasaan Hidup Bersih dan Sehat Anak Usia Dini Dalam Prefektif Islam Di Era Pandemi Covid-19. Pengembangan Potensi Anak Usia Dini.* Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Rompas Riani, dkk. 2018. Hubungan Peran Orang Tua Dengan Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat Anak Usia Sekolah Di SD Inpres Talikuran Kecamatan Kawangkoan Utara, Universitas Sam Ratulangi. 6(1). 2.

Penia Lisa, dkk. (2022). Peran Guru Dalam Menerapkan Kebersihan Diri Pada Anak di TK Negeri Pembina Keliling Danau. *Universitas Negeri Padang.* 6(1): 2.

Siti Kamariah , dkk. (2016). Hubungan Pola Asuh Dalam Prefektif Islam Terhadap Kejadian Kecacingan Pada Anak Sekolh Dasar Islam Terpadu (SDIT) Wighdatul Ummah Kota Makassar. *Higiene*. 2(2): 57.

Nur'aini Syarifah. 2020. Fotografi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Multiperspektif. Universitas Pendidikan Indonesia.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Identitas Pribadi

1. Nama Lengkap : Sri Agustina
2. Tempat/Tanggal Lahir : Langsa, 06 Agustus 2000
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Status : Belum Kawin
5. Agama : Islam
6. Kebangsaan : Indonesia
7. Alamat : Langsa Baro, Kota Langsa, Paya Bujok Seulemak
8. Pekerjaan : -

II. Nama Orang Tua

1. Ayah : Selamat
2. Ibu : Kamalia

III. Riwayat Pendidikan

1. SD : Min Pilot Kota Langsa, Tamat Tahun 2012
2. SMP : Mts. S Terpadu Kota Langsa, Tamat Tahun 2015
3. SMA : SMK N 3 Kota Langsa, Tamat Tahun 2018
4. IAIN : Masuk 2018 sampai sekarang

Langsa, November 2022

Penulis

Sri Agustina