

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

Kedatangan peneliti di TK PGRI 02 Banyuurip Kalidawir tepatnya pada hari senin 30 Agustus 2021 peneliti bertujuan meminta izin bahwasannya akan melaksanakan penelitian dan disetujui oleh Ibu Tumi Norhidayah selaku kepala sekolah. Peneliti melakukan observasi di TK PGRI 02 Banyuurip mengenai peran guru dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang. Sebelum menuju tema itu peneliti melakukan observasi mengenai sejarah TK PGRI 02 Banyuurip Kalidawir dan letak geografis serta sarana prasarana yang ada di TK tersebut. Letak TK TK PGRI 02 Banyuurip Kalidawir berada di dusun baran desa Banyuurip Kecamatan Kalidawir Kabupaten Tulungagung yang tidak jauh dari jalan raya. TK PGRI 02 Banyuurip Kalidawir berada satu lingkup dengan SDN 01 Banyuurip. TK ini belum memiliki gedung atau ruang kelas sendiri, saat ini ruang kelas yang digunakan merupakan gedung milik SDN 01 Banyuurip.

Sejarah TK PGRI 02 Banyuurip berdiri pada tahun 1996, namun SK pendiriannya berdiri pada tahun 2000. Sekolah ini bersifat sosial dalam pengembangannya seperti dana sekolah yang murah dan bagi yang tidak mampu mendapatkan SPP gratis. Sejak awal berdiri sekolah ini tetap satu lingkungan dengan SDN Banyuurip 01. Ibu Tumi Norhidayah selaku kepala sekolah mempersilahkan peneliti mengecek langsung mengenai

sarana dan prasaran yang ada di TK PGRI 02 Banyuurip Kalidawir. Ibu kepala sekolah juga memberi tambahan penjelasan mengenai sarana dan prasana yang dimiliki di TK.

“Sarana prasarana yang ada di TK PGRI 02 Banyuurip cukup banyak, TK ini mempunyai laptop yang digunakan guru. Media-media pembelajaran disini seperti buku yang memuat 6 aspek, majalah sesuai tema, buku tulis dan media-media lain seperti yang ditempel di dinding, sedangkan alat permainan disini yang bisa digunakan anak dalam ruangan cukup banyak sekali. Alat permainan di luar ruangan masih sebagian yang dimiliki di sekolah ini”⁹⁷

Pada tanggal 4 September 2021 peneliti melakukan observasi untuk mencari informasi mengenai peran guru dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di sekolah tersebut. Karena peneliti hanya ingin mengangkat beberapa peran guru yang muncul di TK PGRI 02 Banyuurip terkait dengan keberhasilan permainan lengan bergoyang dalam peningkatan kecerdasan kinestetik anak kelompok B.⁹⁸

Oleh karena itu, untuk mengetahui peran guru dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang pada anak kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip Kalidawir, peneliti mengadakan wawancara dengan Ibu Tumi Norhidayah selaku kepala sekolah. Beliau mengatakan :

⁹⁷ Observasi di TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 30 Agustus 2021, pukul 11.00.

⁹⁸ Observasi di TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 4 September 2021, pukul 10.00.

“Terdapat kegiatan yang diterapkan sekolah untuk anak-anak di TK ini dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik untuk membuat anak memiliki ketrampilan lebih serta dapat belajar keseimbangan tubuh. Guru - guru dahulu yang memberikan nama kegiatan permainan lengan bergoyang ini yang kemudian diterapkan disini”

Adapun peneliti melihat jadwal kegiatan-kegiatan yang menjadi rutinitas di TK PGRI 02 Banyuurip. Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah ini yang berkaitan dengan kecerdasan kinestetik berupa kegiatan tari, senam, permainan – permainan tradisional, permainan gerak dan lagu. Salah satunya kegiatan permainan lengan bergoyang yang termasuk dalam ekstrakurikuler tari. Permainan lengan bergoyang merupakan kegiatan rutin di terapkan di sekolah ini yang menjadikan kecerdasan kinestetik anak tinggi karena adanya gerakan – gerakan kelenturan dan keseimbangan tubuh dalam permainan. Beberapa alat permainan edukatif di TK PGRI 02 Banyuurip seperti balok, plastisin merupakan APE yang juga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak serta kegiatan dengan mengajak anak belajar menempel atau memperbaiki permainan dan media alat musik perkusi juga termasuk dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik⁹⁹

Seperti yang dituturkan Ibu Tumi Norhidayah pada wawancara beliau mengatakan:

⁹⁹ Observasi di TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 5 September 2021, pukul 08.00

“Guru menerapkan permainan lengan bergoyang setiap satu minggu sekali dipagi hari, kecuali ada kendala pada audio”¹⁰⁰

Dari penjelasan Ibu Tumi diatas sesuai dengan yang peneliti lihat saat observasi, dimana permainan lengan bergoyang dilakukan pada pagi hari dan pada hari itu dilakukan di dalam kelas dengan waktu singkat karena masih dalam masa pandemi.¹⁰¹

Kegiatan permainan lengan bergoyang yang telah dipaparkan oleh kepala sekolah TK PGRI 02 Banyuurip tersebut, menunjukkan bahwa kegiatan seperti itu memerlukan guru yang berperan dalam membantu anak. Senada dengan apa yang dikatakan Ibu Siti, menjelaskan bahwa :

“Peran guru disini sebagai *educator*, administrator, inovator dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lengan bergoyang.”¹⁰²

Peneliti juga menemukan data terkait dengan kegiatan permainan lengan bergoyang ketika observasi pada hari rabu 8 September 2021, diantaranya dokumentasi mempersiapkan media, menirukan gerakan-gerakan dari guru. Kegiatan permainan lengan bergoyang sangat diperlukan karena dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B. Mengingat pentingnya hal tersebut. Guru kelompok B merupakan komponen satuan pendidikan. Guru di TK PGRI 02 Banyuurip mempunyai peran yang sangat besar. Berdasarkan observasi guru TK PGRI 02 Banyuurip ternyata tidak

¹⁰⁰ Wawancara dengan Ibu Tumi Norhidayah selaku Kepala Sekolah TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 4 September 2021, pukul 11.30.

¹⁰¹ Observasi tanggal 4 September 2021 pukul 08.30 pada lampiran hal 91.

¹⁰² Wawancara dengan Ibu Siti Julaiyah selaku guru kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 8 September 2021, pukul 09.30.

hanya berperan sebagai pembimbing tetapi guru melaksanakan perannya sebagai *educator*, *manager*, administrator, *motivator*, dan inovator untuk membantu dalam keberhasilan kegiatan permainan lengan bergoyang di TK PGRI 02 Banyuurip.¹⁰³

Berikut ini merupakan paparan data yang telah peneliti rangkum mengenai peran guru yang ada di TK PGRI 02 Banyuurip Kalidawir dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak :

1. Peran guru sebagai *educator* dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang.

Peran guru sebagai *educator* atau pembimbing perannya mengarahkan anak dalam proses pembelajaran, membimbing dan membantu anak. Peran guru sangat penting dalam proses belajar mengajar, sebagai pembimbing guru berusaha membimbing anak agar dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan mereka, sebagai pembimbing guru membantu anak mengatasi kesulitan belajar. Cara guru dalam membimbing anak kelompok B tidak langsung mengajak seluruh anak dalam kelas tetapi dengan mengajak beberapa anak untuk bermain sebagai pemain utama untuk melakukan gerakan – gerakan yang dicontohkan guru sampai anak benar – benar bisa, kemudian minggu berikutnya ganti anak – anak yang lainnya sampai seluruh anak kelompok B bisa.¹⁰⁴

¹⁰³ Observasi tanggal 13 September 2021 pukul 09.00 pada lampiran hal 94.

¹⁰⁴ Observasi tanggal 13 September 2021 pukul 09.00 pada lampiran hal 91.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK PGRI 02 BANYUURIP KEC. KALIDAWIR SEMESTER I TAHUN AJARAN 2020 – 2021

Semester/Bulan/Minggu ke/Hari ke : I/Oktober/Senin
 Hari / tanggal : Senin, 4 Oktober 2021
 Kelompok Usia : B usia 5 – 6 tahun
 Tema / sub tema : LINGKUNGAN KUL SEKOLAHKU
 Kompetensi Dasar : 2.12, 3.1 – 4.1, 3.3 – 4.3, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak terbiasa menuju melafalkan dua berangkat ke sekolah
- Anak dapat menulis "meja"
- Anak dapat menggerakkan badan mengikuti permainan lengan bergoyang
- Anak dapat menjodohkan jumlah gambar dengan bilangan yang sesuai
- Anak dapat mengerjakan sesuatu hingga tuntas
- Anak dapat menirukan lagu sekolahku

INDIKATOR

- Menirukan melafalkan dua berangkat ke sekolah
- Menulis huruf "meja"
- Menggerakkan badan mengikuti permainan lengan bergoyang
- Menjodohkan jumlah gambar dengan bilangan yang sesuai
- Mengerjakan sesuatu hingga tuntas
- Menirukan lagu sekolahku

MEDIA / SUMBER BELAJAR

- Lembar kerja anak, pensil, penghapus, krayon, kardus, speaker

STRATEGI

- Demonstrasi
- Pemberian tugas

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

- Melafalkan dua berangkat ke sekolah
- Anak menulis "meja"
- Anak menggerakkan badan mengikuti permainan lengan bergoyang

I. KEGIATAN MUATAN LOKAL

No	Kegiatan	Keterangan
1.	Melafalkan dua berangkat ke sekolah	

II. RENCANA PENILAIAN

PP	KD	Indikator	Nama Anak
NAM	3.1 – 4.1	Melafalkan dua berangkat ke sekolah	
FSMO	3.3 – 4.3	Menggerakkan badan mengikuti permainan lengan bergoyang	
S	3.6 – 4.6	Menjodohkan jumlah gambar dengan bilangan yang sesuai	
KOG	3.12 – 4.12	Menulis "meja"	
BHS	3.15 – 4.15	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas	
M		Menirukan lagu sekolahku	
SENI			

III. TEKNIK PENILAIAN YANG AKAN DIGUNAKAN

Catatan hasil karya, catatan anekdot, skala capaian perkembangan

Mengikuti Kepala Sekolah

Guru Kelompok B
 Siti Juhah, SPd

Gambar 4.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Keterangan pada gambar 4.1 rencana pelaksanaan pembelajaran di TK PGRI 02 Banyuurip merupakan pedoman guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Peran guru sebagai pembimbing dalam proses belajar mengajar, guru melaksanakan tugasnya mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran. Guru mendidik anak kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan meningkatkan kecerdasan kinestetik maupun yang lain selalu membimbing dan mengarahkan anak sesuai pada pedoman pembelajaran.¹⁰⁵

Hasil wawancara dengan Ibu Tumi, beliau mengatakan bahwa :

“Guru sebagai *educator* atau pembimbing perannya mendidik anak di sekolah ini dengan pengetahuan yang dimiliki guru, salah satunya dengan

¹⁰⁵ Dokumentasi tanggal 20 September 2021 pada lampiran hal 96.

membimbing dan mengarahkan anak dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan meningkatkan kecerdasan kinestetik”¹⁰⁶

Senada dengan yang di ungkapkan Ibu Siti bahwasannya :

“Peran guru disini selalu membimbing anak ketika melaksanan permainan, mengarahkan dan memberikan contoh yang benar kepada anak dalam kegiatan belajar melalui permainan, misalnya mengarahkan anak pada gerakan-gerakan yang saya contohkan”¹⁰⁷

Didukung oleh dokumentasi dibawah ini ketika guru membimbig anak untuk menirukan gerakan –grakan guru.¹⁰⁸



Gambar 4.2 Guru membimbing dan mengarahkan dalam permainan

Pada gambar diatas menunjukkan bahwa Ibu Siti selaku guru kelompok B dan peserta didik kelompok B sedang melaksanakan permainan lengan bergoyang di ruang kelas pada pagi hari. Guru membimbing dan memberikan arahan serta contoh gerakan – gerakan kepada anak, anak kelompok B terlihat mengikuti gerakan Ibu Siti dan mengikuti permainan dengan senang.

¹⁰⁶ Wawancara dengan Ibu Tumi Norhidayah selaku Kepala Sekolah TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 4 September 2021, pukul 08.30.

¹⁰⁷ Wawancara dengan Ibu Siti Julaikah selaku guru kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 20 September 2021, pukul 09.30.

¹⁰⁸ Dokumentasi tanggal 8 September 2021 pukul 10.00 pada lampiran hal 98.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap salah satu anak kelompok B yang mengikuti permainan lengan bergoyang. Chika mengatakan bahwa :

“bu guru mengajak bermain permainan lengan bergoyang dan menyanyi bersama tangannya digerak – gerakan mengikuti gerakan bu Siti”¹⁰⁹

Berdasarkan hasil observasi guru yang berada di TK PGRI 02 Banyuurip melaksanakan perannya dengan membimbing memberikan pengarahan anak pada setiap harinya dalam pembelajaran yang meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang. Dalam hal ini seorang guru kelompok B bekerja sama dengan anggota guru lainnya untuk mempersiapkan dan merencanakan jalannya proses permainan lengan bergoyang.¹¹⁰ Bu Tumi selaku kepala sekolah menuturkan :

“Persiapannya sebelum melakukan permainan menyiapkan berbagai alat yang digunakan dalam permainan, mengarahkan anak agar ikut serta dalam permainan, yang saya ketahui lagi sebelum permainan dimulai guru memberikan arahan tata cara permainan”¹¹¹

Jadi, berdasarkan observasi peran guru sebagai *educator* atau pembimbing dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan lengan bergoyang dengan cara membimbing dan membantu anak kelompok B. dalam hal ini, guru berperan dalam memberikan arahan kepada anak dalam proses kegiatan permainan lengan bergoyang berlangsung.¹¹²

¹⁰⁹ Wawancara dengan Chika anak kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 13 September 2021

¹¹⁰ Observasi tanggal 20 September 2021 pukul 10.15 pada lampiran hal 92.

¹¹¹ Wawancara dengan Ibu Tumi Norhidayah selaku Kepala Sekolah TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 4 September 2021, pukul 08.30.

¹¹² Observasi di TK PGRI 02 Banyuurip pukul 10.00 pada lampiran hal 91.

2. Peran guru sebagai *manager* dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang

Berdasarkan observasi, peneliti melihat terdapat peran guru sebagai *manager* di TK PGRI 02 Banyuurip memiliki peran untuk memberikan ketentuan – ketentuan dan tata tertib dalam proses pembelajaran, ketentuan – ketentuannya agar dapat dilaksanakan oleh guru dan peserta didik TK PGRI 02 Banyuurip. Tentu setiap sekolah memiliki tata tertib, begitupun di TK PGRI 02 Banyuurip juga terdapat tata tertib atau ketentuan – ketentuan yang telah disepakati bersama di sekolah seperti ketentuan dalam persiapan – persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran, dan tata tertib guru dan anak dalam berpakaian, tentu guru memiliki tata tertib mengenai pakaian yang akan digunakan di sekolah sesuai tema pembelajaran atau sesuai yang telah ditetapkan. Kemudian ketentuan dalam alokasi waktu berapa lama anak mempelajari sesuatu, ketentuan anak dalam mengikuti pembelajaran dan ketentuan bagi guru dalam media pembelajaran yang digunakan harus media yang tidak berbahaya bagi anak. Peran guru di TK PGRI 02 Banyuurip memberikan arahan agar tata tertib dapat dilaksanakan sebaik - baiknya oleh orang yang berada di sekolah baik guru maupun anak didik sehingga dapat mempermudah menjadikan keberhasilan dalam pembelajaran.¹¹³

3. Peran guru sebagai administrator dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang

¹¹³ Observasi di TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 11 September 2021, pukul 10.30.

Peneliti melakukan observasi pada peran guru sebagai administrator di TK PGRI 02 Banyuurip yang memiliki peran untuk melaksanakan administrasi sekolah, seperti mengisi buku presensi anak, buku daftar nilai, buku rapor dan administrasi penilaian lainnya. Persiapan dalam kegiatan permainan yang dilakukan setiap sebelum memulai permainan lengan bergoyang guru kelompok B melakukan absensi pada anak dan sekaligus memilih nama anak yang akan memakai media.¹¹⁴ Didukung oleh data dokumentasi nama anak kelompok B.

Nama	JK	Rombel	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Keluarga
KEILA SALABILA MAMRANI	P	KELAS B	TULUNGAGUNG	2014-01-23	BANYUURIP
DANI NUTTA PUTRI SUMANDI	P	KELAS B	TULUNGAGUNG	2014-02-10	BANYUURIP
HURAMAD ANDRIAN FAWAZUL HAQI	L	KELAS B	TULUNGAGUNG	2013-07-15	BANYUURIP
JAWA DINA PUTRI PRANCIPTA	P	KELAS B	TULUNGAGUNG	2013-12-26	BANYUURIP
MUHAMMAD FACHRY ADITYA RAMADHAN	L	KELAS B	TULUNGAGUNG	2014-07-19	BANYUURIP
MUHAMMAD RAFAEL FAUZI	L	KELAS B	TULUNGAGUNG	2013-12-02	BANYUURIP
OTAKA DARA PRISTIA	P	KELAS B	SUMBAWA	2013-10-19	BANYUURIP
PUTRA ZANUDDHIM	L	KELAS B	TULUNGAGUNG	2013-04-12	KARANG TALUN
ANISA KHULUMBA	P	KELAS B	TULUNGAGUNG	2014-04-17	BANYUURIP
SITI NURY ANISA	P	KELAS B	TULUNGAGUNG	2014-01-28	BANYUURIP

Kepala Sekolah: *[Signature]*
 TUMI NORHIDAYAH, S.Pd.

Guru Kelompok B: *[Signature]*
 SITI JULIAH, S.Pd.

Gambar 4.3 data anak kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip

Guru kelompok B membuat daftar absensi atau data anak di TK PGRI 02 Banyuurip. Guru sebagai administrator berperan dalam melaksanakan administrasi sekolah seperti mengisi buku presensi anak, mempersiapkan nama – nama anak yang akan mengikuti permainan.¹¹⁵

Dalam wawancara dengan Ibu Tumi mengatakan bahwasannya :

¹¹⁴ Observasi tanggal 20 September 2021 pukul 10.15 pada lampiran hal 92.

¹¹⁵ Dokumentasi tanggal 20 September 2021 pukul 09.00 pada lampiran hal 97.

“Guru menyiapkan lembar catatan penilaian kegiatan, mempersiapkan nama-nama anak yang akan di tunjuk sebagai pemain utama, mempersiapkan absensi untuk memilih nama anak untuk mengatur posisi dalam permainan.”¹¹⁶ Dan Ibu Tumi juga mengatakan bahwa :

“Guru sebagai administrator perannya memberikan penilaian, mencatat hasil belajar anak disetiap harinya setelah melakukan kegiatan, membuat daftar presensi dan membuat rencana mengajar”¹¹⁷

Pernyataan tersebut didukung dengan dokumentasi pedoman perencanaan guru.

YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JAWA TIMUR
CABANG KABUPATEN TULUNGAGUNG

TK PGRI 2 BANYUURIP
Desa Banyuurip Kecamatan Kaidawir Kabupaten Tulungagung Kode Pos 66281

**JADWAL LAYANAN HARIAN
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Program pengembangan	Jam	Durasi/ Menit	Senin	Program Kegiatan
Nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, Seni	07.00 - 07.15	15	Penataan sekolah	-
	07.15 - 07.45	30	Penyambutan Senam	- Menyambut kehadiran anak - Memben dan menjawab salam - Membaraskan anak disiplin berbaris
	07.45 - 08.00	15	Pembukaan/ kegiatan awal	- Bercakap-cakap pengalaman - Membahas tema/sub tema - Nilai Agama Moral, Sosial Emosional, Fisik motorik, menyanyi, dsb
	08.00 - 09.00	60	Kegiatan inti	Melaksanakan kegiatan bermain yang telah disiapkan
	09.00 - 09.30	30	Istirahat	- Bermain bebas - Makan/minum
	09.30 - 10.00	30	Kegiatan penutup	Bercakap-cakap tentang kegiatan yang telah dilaksanakan, menyanyi, bercerita, memberikan motivasi untuk kegiatan berikutnya
	10.00-10.15	15	Kegiatan Keagamaan	Mengamalkan kegiatan ibadah senam
	10.15 - 11.00	45	Kegiatan Ekstrakurikuler	- Mengamalkan gerakan sholat - Menghafalkan bacaan sholat - Ekstra Bahasa Inggris - Ekstra Agama - Ekstra Caltung - Ekstra Menan
	Jumlah	180 menit- 240 menit		

Kepala TK PGRI 2 Banyuurip

Hand
TUMI NORHIDAYAH, S.Pd.

Gambar 4.4 Perencanaan kegiatan permainan lengan bergoyang

¹¹⁶ Wawancara dengan Ibu Tumi Norhidayah selaku Kepala Sekolah TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 4 September 2021, pukul 08.30.

¹¹⁷ Wawancara dengan Ibu Tumi Norhidayah selaku Kepala Sekolah TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 4 September 2021, pukul 09.00.

Keterangan gambar 4.4 pedoman jadwal perencanaan kegiatan di TK PGRI 02 Banyuurip. Guru sebagai administrator berperan membuat perencanaan pembelajaran sebagai pedoman sebelum melakukan kegiatan permainan lengan bergoyang. Guru membuat rencana mengajar ini guna dapat mempersiapkan apa yang akan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung.¹¹⁸

Senada dengan yang dituturkan Ibu Siti selaku guru kelompok B :

“Peran yang utama mengamati anak kemudian memberikan penilaian ketika selesai melaksanakan permainan, mendata nama-nama anak yang mendapat kesempatan mengekspresikan gerakan-gerakan bebas ketika menjadi pemain utama”

Pada dasarnya seorang guru perannya bukan hanya mendampingi anak ketika permainan lengan bergoyang berlangsung melainkan juga memberikan penilaian dari hasil yang telah anak lakukan setelah melakukan permainan lengan bergoyang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Penilaian dilakukan setelah kegiatan permainan lengan bergoyang. Guru di TK PGRI 02 Banyuurip memiliki sistem administrasi pembelajaran yang bagus sekali, jadi anak yang sudah berkembang kecerdasannya akan memiliki catatan penilaian tersendiri setiap harinya.¹¹⁹ Ibu Siti selaku guru kelompok B mengatakan :

¹¹⁸ Dokumentasi tanggal 20 September 2021 pada lampiran hal 99.

¹¹⁹ Obsevasi tanggal 20 September 2021 pukul 10.15 pada lampiran hal 92-93.

“Tentu ada penilaian, penilaiannya berupa catatan mengenai perkembangan anak setelah melakukan permainan lengan bergoyang yang kemudian dirangkum dengan perkembangan anak yang berkaitan dengan kecerdasan kinestetik untuk dijadikan laporan akhir pada raport”¹²⁰ Dan didukung oleh dokumentasi perencanaan guru di TK PGRI 02 Banyuurip.

TABEL PENGAMATAN INDIKATOR PERKEMBANGAN ANAK KELOMPOK B
TK PGRI 2 BANYUURIP

Nama : Chika Fadilla Syaharani
Umur : 6 tahun
Abam :

No	ASPEK PERKEMBANGAN	INDIKATOR	CAPAIAN PERKEMBANGAN			
			BSB	BSH	AMB	BB
2.	Finik Motorik	1. Mampu menjaga keseimbangan saat bermain		√		
		2. Mampu memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain	√			
		3. Mampu berjalan sendiri dengan langkah kecil	√			
		4. Mampu melakukan permainan fisik dengan teman		√		
		5. Mampu menjaga keseimbangan tubuh	√			
		6. Mampu melakukan gerakan tari dan senam	√			

Gambar 4.5 Penilaian pencapaian anak

Gambar laporan capaian perkembangan anak di TK PGRI 02 Banyuurip beserta form pengamatan pada perkembangan anak kelompok B. Guru kelompok B membuat form dan deskripsi laporan capaian perkembangan anak di TK PGRI 02 Banyuurip. Guru berperan tidak hanya menyiapkan lembar penilaian tetapi juga berperan dalam memberikan penilaian pada pencapaian anak setelah melakukan kegiatan.¹²¹

4. Peran guru sebagai *supervisor* dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang

¹²⁰ Wawancara dengan Ibu Reni Wijayanti selaku guru kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 20 September 2021, pukul 10.00

¹²¹ Dokumentasi tanggal 20 September 2021 pukul 10.15 pada lampiran hal 101.

Peneliti melakukan observasi pada peran guru sebagai *supervisor* terkait dengan pemberian bimbingan dan pengawasan, memahami permasalahan peserta didik, dimana guru TK PGRI 02 Banyuurip sebagai *supervisor* berperan dalam memahami permasalahan yang dihadapi anak kelompok B yang terkait dengan proses pembelajaran. Guru melakukan pengawasan kepada anak kelompok B untuk memahami permasalahan yang dihadapi, pada permasalahan yang dihadapi anak kelompok B dalam hal kecerdasan kinestetik pada usia 5 - 6 tahun seharusnya anak sudah mampu berkembang dalam kelenturan dan keseimbangan tubuh, tetapi terdapat beberapa anak yang berkembang hanya pada kelenturan tubuh saja, untuk keseimbangan tubuh belum berkembang, dari hal ini guru kelompok B memberikan jalan keluar dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang mampu membuat seluruh anak kelompok B kecerdasan kinestetiknya tinggi. Peneliti melihat guru di TK PGRI Banyuurip memberikan jalan keluar dari permasalahan yang ada pada anak kelompok B dengan adanya berbagai kegiatan seperti menari, senam, permainan tradisional dan modern salah satunya permainan lengan bergoyang.¹²²

5. Peran guru sebagai Motivator dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang

Peneliti melihat guru di TK PGRI 02 Banyuurip memberikan semangat pada anak kelompok B untuk melaksanakan pembelajaran, cara guru disana memberikan semangat dengan menciptakan aktifitas yang melibatkan seluruh

¹²² Observasi di TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 3 September 2021, pukul 09.00.

siswa dalam kelas dan guru di TK PGRI 02 Banyuuruip memberikan reward dengan selalu memuji anak ketika setelah melakukan kegiatan serta memberikan penilaian. Sebagai motivator guru TK PGRI 02 Banyuurip menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam kelas.¹²³

6. Peran guru sebagai inovator dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang

Peran guru sebagai inovator adalah mampu menyebarluaskan ide-ide baru kepada anak. Sebagai inovator guru harus mampu menginovasi segala yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran anak. Observasi peneliti pada guru di TK PGRI 02 Banyuurip menginovasi berbagai kegiatan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, berbagai kegiatan tersebut yang diterapkan di TK PGRI 02 Banyuurip yaitu salah satunya permainan lengan bergoyang, dalam permainan lengan bergoyang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B, permainan ini dilakukan dengan gerakan dan lagu yang tidak sama, jadi guru berperan dalam menginovasi gerakan-gerakan dan mencari ide-ide lagu berbeda agar anak tidak bosan.¹²⁴ Ibu Tumi menuturkan :

“Biasanya guru mempersiapkan berbagai lagu yang menarik, dalam setiap permainan lagunya berbeda agar anak tidak bosan. Guru juga kreatif mempersiapkan lokasi yang berbeda pada setiap permainan dan guru mempersiapkan gerakan-gerakan kreatif yang berbeda dari sebelumnya.”¹²⁵

¹²³ Observasi di TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 3 September 2021, pukul 09.30.

¹²⁴ Observasi tanggal 25 September 2021 pukul 08.15 pada lampiran hal 94-95.

¹²⁵ Wawancara dengan Ibu Tumi Norhidayah selaku Kepala Sekolah TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 4 September 2021, pukul 08.30.

Peran guru sebagai inovator di TK PGRI 02 Banyuurip merupakan sosok inovator pembelajaran. Dari berbagai pengalaman selama melakukan proses pembelajaran dikelas, guru dengan sendirinya akan berupaya mencari inovasi untuk menginspirasi peserta didiknya. Didalam permainan lengan bergoyang yang dilakukan di TK PGRI 02 Banyuurip guru banyak menginovasi gerakan – gerakan maupun media yang digunakan, media yang digunakan terbuat dari kardus yang di inovasi guru menjadi bentuk kostum baju yang akan digunakan anak dan menginovasi gambar hiasan pada kostum.

Gerakan – gerakan dan lagu pada setiap kali permainan selalu berbeda, menurut guru kelompok B agar anak tidak bosan mengikuti permainan. Gerakan – gerakan yang dicotohkan guru pada minggu pertama dengan memberikan contoh – contoh gerakan keseimbangan tubuh seperti berdiri dengan satu kaki, memutar kaki dan tangan searah jarum jam, mengangkat lutut secara bergantian, kemudian dalam bermain selanjutnya guru memberikan contoh yang berkaitan dalam meningkatkan kelenturan tubuh seperti merentangkan lengan didepan dada, mencodongkan tubuh ke samping, melompat, memutar lengan.

Guru sebelum menginovasi gerakan dan lagu – lagu, guru membuat inovasi pada RPP dan guru membuat rencana kegiatan yang akan digunakan pada RPP cadangan atau RPP yang sudah di inovasi.¹²⁶ Di dukung oleh dokumentasi rencana kegiatan dan rencana pelaksanaan pembelajaran

¹²⁶ Observasi tanggal 9 Oktober 2021 pukul 08.15 pada lampiran hal 92.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPPH)
TK PGRI 02 BANYUURIP KEC. KALIDAWIR SEMESTER I TAHUN AJARAN 2020 – 2021

Semester/Bulan/Minggu ke/Hari ke : 1 Oktober/Senin
Hari / tanggal : Senin, 27 September 2021
Kelompok Usia : B usia 5 – 6 tahun
Tema / sub tema : LINGKUNGAN KULU, RUMAH KULU
Kompetensi Dasar : 2.12, 3.1 - 4.1, 3.3 - 4.3, 3.12 - 4.12, 3.15 - 4.15

TUJUAN PEMBELAJARAN

- Anak terbiasa meniru melafalkan doa berangkat ke sekolah
- Anak dapat menulis "pintu"
- Anak dapat melakukan gerakan keseimbangan tubuh ketika bermain
- Anak dapat menjodohkan jumlah gambar dengan bilangan yang sesuai
- Anak dapat mengerjakan sesuatu hingga tuntas
- Anak dapat menirukan lagu lihat rumahku

INDIKATOR

- Menirukan melafalkan doa berangkat ke sekolah
- Menulis huruf "pintu"
- Melakukan gerakan keseimbangan tubuh ketika bermain
- Menjodohkan jumlah gambar dengan bilangan yang sesuai
- Mengerjakan sesuatu hingga tuntas
- Menirukan lagu lihat rumahku

MEDIA / SUMBER BELAJAR

- Lembar kerja anak, pensil, penghapus, krayon, kardus, speaker

STRATEGI

- Demonstrasi
- Pemberian tugas

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR

- Melafalkan doa berangkat ke sekolah
- Anak menulis "pintu"
- Anak melakukan gerakan keseimbangan tubuh ketika bermain
- Anak menjodohkan jumlah gambar dengan bilangan yang sesuai
- Mengerjakan sesuatu hingga tuntas

• Menirukan lagu lihat rumahku

IV. KEGIATAN MUATAN LOKAL

No	Kegiatan	Keterangan
1.	Melafalkan doa berangkat ke sekolah	

V. RENCANA PENILAIAN

PP	KD	Indikator	Nama Anak				
NAM	3.1 - 4.1	Melafalkan doa berangkat ke sekolah					
FISMO	3.3 - 4.3	Melakukan gerakan keseimbangan tubuh ketika bermain					
KOG	3.6 - 4.6	Menjodohkan jumlah gambar dengan bilangan yang sesuai					
BHS	3.12 - 4.12	Menulis "pintu"					
SOSE	2.12	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas					
M	3.15 - 4.15	Menirukan lagu lihat rumahku					

VI. TEKNIK PENILAIAN YANG AKAN DIGUNAKAN
Catatan hasil karya, catatan anekdot, skala capaian perkembangan

Mengetahui
Kepala Sekolah

Shuf
Tumi Norhidayah, S.Pd

Guru Kelompok B
Car
Siti Julaiyah, SPd

Perencanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Semester I
TK PGRI 02 BANYUURIP KEC. KALIDAWIR

Hari/Tanggal	Kegiatan Ekstrakurikuler	Alat dan Media
	Menari 1 Permainan lengan bergoyang -Lagu Sekolahku -Lagu Pergi Belajar -Lagu Kepada Ibu Mama Papa -Lagu Aku Anak PAUD -Lagu Pinguin 2 Tari -Tari Kelinci -Tari geol geol	Kardus, Speaker, Selendang, Topi Kelinci.
	Ekstra Bahasa Inggris 1 Nama - nama hari 2 Nama Buah 3 Nama Binatang	Poster nama - nama buah, Poster nama - nama binatang, Buku tulis, Pensil
	Ekstra Agama 1 menghafal surat - surat pendek 2 berakhlak	Speaker
	Ekstra Calistung 1 Penjumlahan 2 Pengurangan 3 Membaca	Lembar kerja anak, pensil, buku bergambar

Kepala TK PGRI2 BANYUURIP
Shuf
TUMI NORHIDAYAH, S.Pd

Gambar 4.6 Rencana Kegiatan dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Keterangan gambar 4.6 guru berperan dalam menginovasi RPP khususnya pada menginovasi kegiatan inti, seperti yang terlihat pada gambar guru menginovasi lagu yang berbeda dari minggu sebelumnya yang digunakan

pada permainan lengan bergoyang. Guru membuat form rencana kegiatan yang berisi tentang beberapa lagu inovasi. Daftar lagu – lagu yang sudah disiapkan dimasukkan dalam perencanaan kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan permainan lengan bergoyang masuk dalam kegiatan ekstrakurikuler menari. Guru ketika akan bermain lengan bergoyang memilih lagu dari daftar lagu – lagu tersebut.¹²⁷

Selaras dengan hasil wawancara dengan Ibu Siti selaku guru kelompok B, beliau mengatakan bahwa :

“Peran guru disini memberikan inovasi terhadap media yang digunakan untuk bermain, seperti media kardus yang sudah diinovasi menjadi bentuk menarik yang dapat dimasukkan ke badan anak, kemudian memberikan berbagai ide lagu-lagu dan menginovasi gerakan untuk anak.”¹²⁸

Senada diungkapkan oleh Ibu Tumi :

“Banyak yang dilakukan guru sebagai inovator seperti melaksanakan cara-cara baru dalam proses pembelajaran dengan memberikan berbagai kegiatan kreatif yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Misalnya dengan berbagai ketrampilan, gerakan dan lagu pada permainan lengan bergoyang.”¹²⁹

Jadi, peran guru di TK PGRI 02 Banyuurip dalam hal menginovasi peserta didik yaitu guru melakukan trik agar peserta didik dapat tertarik pada kegiatan permainan lengan bergoyang untuk meningkatkan kecerdasan

¹²⁷ Dokumentasi tanggal 9 Oktober 2021 pukul 08.15 pada lampiran hal. 100.

¹²⁸ Wawancara dengan Ibu Siti Julaiyah selaku guru kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 20 September 2021, pukul 10.00.

¹²⁹ Wawancara dengan Ibu Tumi Norhidayah selaku Kepala Sekolah TK PGRI 02 Banyuurip, tanggal 4 September 2021, pukul 09.00.

kinestetik anak-anak kelompok B. Trik tersebut diantaranya dengan memberikan media yang terbuat dari barang bekas yang dihias dibentuk kostum dengan memberikan inovasi hiasan pada kostum anak dan memberikan berbagai lagu-lagu yang berbeda, lagu yang menarik, serta guru berperan memberikan gerakan-gerakan berbeda yang mudah ditirukan agar menarik perhatian anak.¹³⁰

B. Temuan Penelitian

Berdasarkan paparan data di atas, maka diperoleh temuan data sebagai berikut:

1. Peran guru sebagai *educator* dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang pada anak kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip

Pada penelitian ini peneliti menemukan beberapa peran yang dilakukan guru sebagai *educator* dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang, yaitu sebagai berikut :

- a. Guru mengarahkan anak pada jalannya proses permainan lengan bergoyang. Guru mengarahkan dengan cara mengajak beberapa anak sampai bisa dan tidak langsung seluruh anak.
- b. Guru membantu anak dalam melakukan gerakan keseimbangan dan kelenturan tubuh agar maksimal dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik.

¹³⁰ Observasi tanggal 25 September 2021 pukul 08.15 pada lampiran hal 94-95.

- c. Melakukan kerjasama dengan para guru lainnya.
2. Peran guru sebagai *manager* dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang pada anak kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip
- a. Ketentuan atau tata tertib dalam persiapan - persiapan sebelum melaksanakan pembelajaran
 - b. Ketentuan dalam alokasi waktu berapa lama anak dalam mempelajari sesuatu
 - c. Ketentuan bagi guru dalam media pembelajaran yang digunakan harus media yang tidak berbahaya bagi anak.
3. Peran guru sebagai administrator dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang pada anak kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip

Pada penelitian ini peneliti menemukan beberapa peran yang dilakukan guru sebagai administrator dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang, yaitu sebagai berikut :

- a. Guru mendata nama anak yang akan mengikuti kegiatan permainan lengan bergoyang
- b. Guru membuat perencanaan pembelajaran yang baik
- c. Guru memberikan penilaian terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak

4. Peran guru sebagai *supervisor* dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang pada anak kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip
 - a. Guru memberikan jalan keluar dari permasalahan yang ada pada anak kelompok B dengan memberikan berbagai kegiatan seperti menari, senam, permainan tradisional modern salah satunya permainan lengan bergoyang
5. Peran guru sebagai motivator dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang pada anak kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip
 - a. Memberikan semangat anak di TK PGRI 02 Banyuurip Kalidawir
 - b. Memberikan reward dengan selalu memuji anak setelah melakukan kegiatan
6. Peran guru sebagai inovator dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang pada anak kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip

Pada penelitian ini peneliti menemukan beberapa peran yang dilakukan guru sebagai inovator dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui permainan lengan bergoyang, yaitu sebagai berikut :

- a. Memberikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan agar anak tidak bosan, yaitu dengan mengajak melakukan permainan lengan bergoyang
- b. Guru menyiapkan inovasi lagu dan gerakan – gerakan berbeda yang menarik

- c. Guru membuat inovasi hiasan pada media permainan

Bagan 4.7 Skema Peran Guru Dalam Meningkatkan Kecerdasan
Kinestetik Melalui Permainan Lengan Bergoyang Pada Anak
Kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip Kalidawir

Peran Guru dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Lengan Bergoyang Pada Anak Kelompok B TK PGRI 02 Banyuurip Kalidawir

