



Penggunaan Permainan *Outbound Low Impact* Dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Siswa Kelas A2 di PAUD Generasi Robbani Tahun Pelajaran 2024/2025

Atni, Musafir, Muh. Hamdani

STKIP Hamzar

Received: 02 Januari 2026

Revised: 16 Januari 2026

Accepted: 28 Januari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *Outbound Low Impact Halang Rintang* pada anak kelas A2 di PAUD Generasi Robbani Dasan Gerisak Tahun Pelajaran 2024/2025. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan alur penelitian Kemmis dan MC Tanggart yang dimana terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Kemudian pada penelitian ini menggunakan dua siklus, setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Dan dari hasil pra siklus menunjukkan bahwa hanya 10 peserta didik yang tuntas, sehingga nilai yang di peroleh pada persentase peserta didik yang tuntas hanya 30,30%, hasil dari siklus I menunjukkan bahwa pada nilai ketuntasan klasikal minat belajar anak belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan dalam kategori nilai berkembang sangat baik (BSB) jika di persentasekan menjadi 69,69%, oleh sebab itu dilakukan tindakan pada siklus berikutnya yaitu siklus II. Dimana pada siklus II ini nilai yang dicapai peserta didik mencapai persentase 84,84%, sehingga sudah dikatakan tuntas secara klasikal. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *Outbound Low Impact Halang Rintang* dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak kelas A2 di PAUD Generasi Robbani Dasan Gerisak Tahun Pelajaran 2025.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Kecerdasan Kinestetik, *Outbound Low Impact*

(*) Corresponding Author:

atniatni67@gmail.com,

93shafir@gmail.com,

hamdani.biology@gmail.com

How to Cite: Atni, A., Musafir, M., & Hamdani, M. (2026). Penggunaan Permainan *Outbound Low Impact* Dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Siswa Kelas A2 di PAUD Generasi Robbani Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(2.A), 295-307. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13738>.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) yaitu bagian terintegasi melalui sistem pembelajaran yang mengutamakan perkembangan anak berawal dari usia 0-8 tahun (Indarwati, 2023). Agar perkembangan anak bisa dilewati dengan baik oleh anak jadi sangat penting diupayakan dengan memberikan rangsangan pendidikan yang lebih baik, sebab pada usia dini perkembangan fisik-motoriknya berkembang sangat pesat biasa disebut masa keemasan atau *golden age* (Fatmawati, 2020). Pendidikan untuk anak usia dini dijelaskan oleh UUD Republik Indonesia Sistem Pendidikan Nasional (Nomor 20, pada tahun 2003) pasal 1 ayat 14 bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu bentuk pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan guna mendukung tumbuh kembang anak secara fisik dan mental,

sehingga mereka siap melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya (Kementerian Pendidikan Nasional, 2003).

Sebagai upaya dasar dalam pendidikan anak usia pra-sekolah dengan mengembangkan kecerdasan salah satunya yaitu kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan dengan melibatkan seluruh tubuh dengan mengekspresikan ide dan perasaan serta menggunakan keterampilan tangan untuk memproduksi atau mengubah sesuatu termasuk keterampilan seperti kecepatan, keseimbangan, kekuatan, dan koordinasi (Acesta, 2019). Sedangkan dalam teori *multiple intelegences* atau disebut dengan kecerdasan jamak khususnya kecerdasan kinestetik Howard Gardner mengemukakan bahwa kecerdasan kinestetik yaitu kemampuan seseorang dalam menggerakkan keseluruhan tubuhnya dalam memecahkan suatu masalah untuk menyempurnakan sebuah tampilan fisik (Mizener, 2005). Anak yang lebih menonjol dalam kecerdasan kinestetiknya cenderung mengalami perasaan dan kesadaran yang kuat terutama dalam gerakan fisik.

Berdasarkan hasil observasi saya pada hari Selasa tanggal 18 Februari 2025 di PAUD Generasi Robbani dikelas A2 peneliti menemukan kurangnya stimulus yang diterapkan guru dalam mencerdaskan kecerdasan kinestetik siswa karena aktivitas yang diberikan cenderung fokus pada kegiatan menulis. Akibatnya, anak-anak terlihat kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuh secara bersamaan, terutama saat mengikuti aktivitas yang memerlukan keterampilan motorik kasar. Berdasarkan dampak dari masalah ini yaitu: (1). Anak akan mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar, (2). Anak menjadi kurang aktif dan cepat bosan, (3) Kecerdasan kinestetik tidak berkembang optimal, (4). Anak kesulitan mengikuti aktivitas yang membutuhkan koordinasi tubuh (Acesta, 2019).

Berdasarkan pengamatan peneliti dikelas ini, terlihat bahwa saat anak-anak mengikuti permainan loncat angka yang disiapkan oleh guru ternyata masih banyak yang kesulitan meniru gerakan yang dicintohkan. Misalnya, ketika diminta melompat sesuai jumlah angka menggunakan kedua kaki, beberapa anak justru melompat dengan satu kaki, menunjukkan bahwa koordinasi gerak tubuh mereka masih perlu dikembangkan. Selain itu, ketika anak-anak diminta untuk mengikuti budaya antre dalam permainan, tampak bahwa sebagian dari mereka masih kesulitan untuk tertib. Beberapa anak justru saling berebut, bahkan ada yang mengambil posisi temannya meskipun ia telah mendapatkan gilirannya, menunjukkan bahwa pemahaman tentang giliran dan kedisiplinan masih perlu ditanamkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Acesta (2019), mengungkapkan bahwa ciri-ciri anak yang kecerdasan kinestetiknya berkembang dapat dilihat dari (1) Anak sangat senang pada aktivitas yang mengandalkan aktivitas kekuatan fisik, dan bahkan menirukan gerak yang dapat menarik perhatiannya. (2) Cepat dalam menguasai aktivitas kerajinan tangan seperti menggunting, mencocok, melipat dan memotong, dan (3) Secara artistik anak memiliki keahlian menggerakkan seluruh tubuhnya secara luwes dan lentur seperti menari, dan senam olahraga.

Hal yang perlu dilakukan pendidik dalam pembelajaran diantaranya menggunakan permainan *Outbound Low Impact*. Permainan *Outbound Low Impact* adalah permainan yang beresiko kecil menggunakan alat yang didapat dari lingkungan sekitar sekolah atau yang dirancang dengan instruktur (Martono, 2016). Salah satu cara pengembangan untuk mengoptimalkan tumbuh dan kembangnya

anak usia dini serta pendekatan pembelajaran pendidikan yang sesuai untuk anak yaitu dengan belajar sambil bermain (Nasution, 2020). Permainan yang aktif akan memancing anak untuk berinteraksi dan mengeksplorasi lingkungannya yaitu dengan metode *Outbound Low Impact*. Permainan ini akan cepat merangsang kecerdasan kinestetik anak selain itu, permainan ini tentu saja akan membuat anak lebih bergairah dan tidak mudah bosan. Kecerdasan kinestetik ini dapat dikembangkan dengan berbagai macam cara seperti bernyanyi sambil menari, berlari, melompat, memanjat, melempar bola, berolahraga, halang rintang dan lain sebagainya. Kelebihan permainan *Outbound Low Impact* khususnya halang rintang yang disediakan oleh peneliti yaitu: (1) Dapat meningkatkan kemampuan koordinasi tubuh, (2) Meningkatkan rasa percaya diri anak, (3) Memotivasi anak untuk lebih aktif bergerak, (4) Meningkatkan kesehatan dan kebugaran, dan (5) Dapat mendorong interaksi sosial dan kerjasama (Musfiroh, 2013). Dengan berbagai manfaat tersebut, *Outbound Low Impact* Halang Rintang sangat tepat digunakan sebagai metode kegiatan belajar yang menggembirakan dan penuh makna untuk anak-anak. Berdasarkan latar belakang diatas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Penggunaan Permainan *Outbound Low Impact* dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Siswa Kelas A2 di PAUD Generasi Robbani Tahun Pelajaran 2024/2025”.

METODE

Metode penelitian yang dipilih dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan kegiatan yang bersifat ilmiah guna merancang dan memperbaiki kualitas pembelajaran pada sekelompok siswa yang dilakukan oleh guru dengan mengamati, merancang, dan merefleksikan tindakan dengan beberapa siklus secara partisipatif dan kolaboratif (Tanjung, dkk., 2024). Penelitian ini dilakukan diluar kelas dengan tidak disetting untuk keperluan penelitian secara privat, penelitian ini berlangsung dengan situasi dan kondisi yang valid tanpa rekayasa. Penelitian tindakan kelas bersifat reflektif dan partisipatif. Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diartikan sebagai langkah mengkaji sebuah masalah pembelajaran pada sekelompok siswa dengan refleksi diri dengan berbagai upaya untuk memecahkan masalah yang telah terencana dalam berbagai situasi yang aktual dengan menganalisis pada akibat perlakuan yang telah diterapkan.

Permasalahan yang terjadi di Kelas A2, bahwa tingkat kecerdasan kinestetik pada anak-anak relatif rendah, kondisi ini tampak ketika anak-anak sedang bermain loncat angka yang disiapkan oleh guru ternyata masih banyak yang kesulitan meniru gerakan yang dipraktikkan. Misalnya, ketika diminta melompat sesuai jumlah angka menggunakan kedua kaki, beberapa anak justru melompat dengan satu kaki, menunjukkan bahwa koordinasi gerak tubuh mereka masih perlu dikembangkan. Jadi tindakan yang dilaksanakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak yaitu dengan menggunakan permainan *Outbound Low Impact* Halang Rintang.

Untuk mengetahui ketuntasan klasikal dalam setiap siklus, maka dibawah ini disajikan kategori presentasi keberhasilan belajar dalam table.

Tabel 1. Kategori Persentase Keberhasilan Belajar.

| No | Kriteria | Persentase (%) |
|----|---------------------------------|----------------|
| 1 | BB (Belum Berkembang) | 0%-25% |
| 2 | MB (Mulai Berkembang) | 26%-50% |
| 3 | BSH (Berkembang Sesuai Harapan) | 51%-79% |
| 4 | BSB (Berkembang Sangat Baik) | 80%-100% |

Keberhasilan belajar anak dikatakan tuntas apabila nilai ketuntasan klasikal mencapai nilai BSB (Berkembang Sangat Baik) dengan rentan nilai 80%-100%.

HASIL PENELITIAN

1. Deskripsi Kondisi Awal

PAUD Generasi Robbani memiliki 98 siswa secara keseluruhan yang terdiri dari 33 siswa kelompok A, 32 siswa kelompok B1 dan 33 siswa kelompok B2, serta memiliki 7 orang pendidik termasuk kepala sekolah. PAUD Generasi Robbani mempunyai 3 ruang kelas dimana ruang kelas tersebut satu kelas A, dan dua ruang kelas B. PAUD Generasi Robbani juga memiliki satu perpustakaan dan satu kantor. Adapun sarana prasarana yang dimiliki seperti papan tulis, lemari buku, kipas angin, meja belajar anak, meja guru, kursi guru, dan lain sebagainya. Perlengkapan alat permainan edukatif yang dimiliki oleh PAUD Generasi Robbani yaitu berupa APE dalam dan luar. APE dalam berupa puzzle balok, fuzzle karpet ABC, balok angka, balok hifaiah, bola warna-warni, lompat tali, alat permainan masak-masakan, alat permainan dokter-dokteran, dan lain sebagainya. Sedangkan APE luar berupa ayunan, jungkat jungkit, jaring laba-laba perosotan, dan papan titian.

Pada kondisi awal sebelum melakukan penelitian tindakan kelas di PAUD Generasi Robbani peneliti melakukan observasi terlebih dahulu terkait dengan sekolah tersebut yang lebih memfokuskan penelitiannya tentang “Penggunaan Permainan *Outbound Low Impact* Dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Siswa Kelas A2 di PAUD Generasi Robbani Tahun Pelajaran 2024/2025” yang disesuaikan dengan instrumen observasi yang peneliti bawa ke sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di semester genap pada hari Rabu tanggal 14 Mei ajaran 2025.

Sebelum tindakan dilakukan, peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan motorik kasar siswa kelas A2 di PAUD Generasi Robbani, dari hasil observasi dilapangan, peneliti menemukan kurang berkembangnya kecerdasan kinestetik pada anak kelompok A2 terbukti ketika anak mengikuti permainan yang disiapkan oleh guru didalam kelas. Ketika anak diminta untuk melompat, lari ziq-zaq, dan melempar bola kearah sasaran anak malah melakukan kegiatan melompat, berjalan pelan, dan melempar bola diluar sasaran meskipun sudah dicontohkan 2 atau 3 kali oleh gurunya. Hal ini menunjukkan bahwa anak masih memerlukan bimbingan yang intents dalam kegiatan bermain halang rintang, sebagian besar siswa belum mampu bermain dengan baik sesuai yang di arahkan oleh guru. Hal ini dipengaruhi oleh belum terbiasannya anak melakukan aktivitas fisik tersebut.

Brdasarkan hasil observasi prasiklus kecerdasan kinestetik yang dilakukan penliti, maka diperoleh data sebagai berikut:

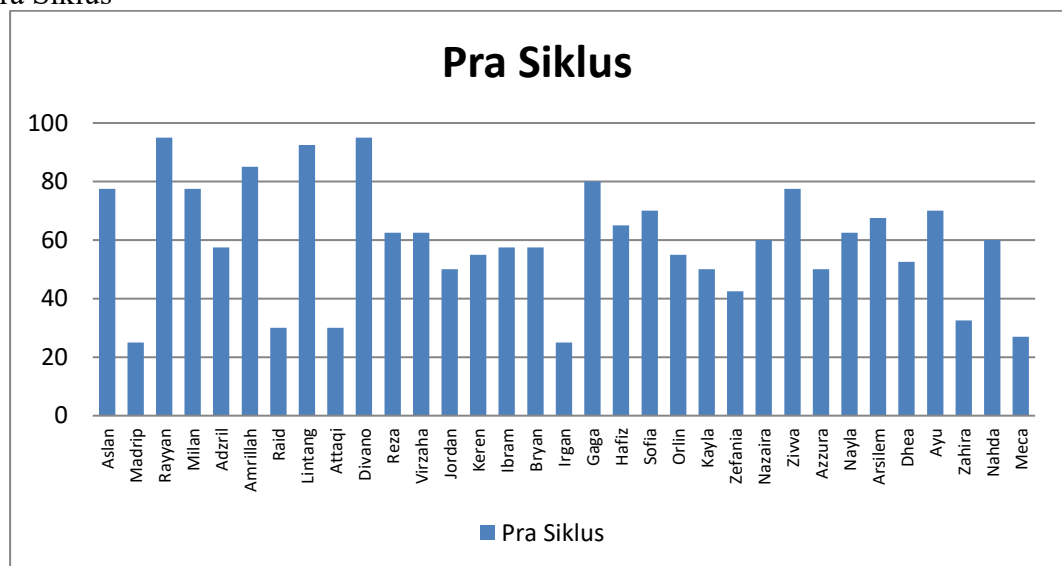
Tabel 2. Data Hasil Penilaian Kecerdasan Kinestetik Anak Kelas A2 Pra Siklus

| No | Parameter | Hasil |
|----|--|--------|
| 1 | peserta didik yang mengikuti pembelajaran | 33 |
| 2 | Perolehan nilai tertinggi | 95 |
| 3 | Perolehan nilai terendah | 25 |
| 4 | Jumlah siswa yang tuntas | 10 |
| 5 | Jumlah peserta didik yang belum tuntas | 23 |
| 6 | Persentase ketuntasan individu yang tidak tuntas | 69,69% |
| 7 | Persentase ketuntasan klasikal | 30,30% |

Berdasarkan hasil data yang diperoleh bahwa peserta didik PAUD Generasi Robbani yang digambarkan dengan hasil penilaian penggunaan permainan *Outbound Low Impact Halang Rintang* dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak kelas A2 tercantum pada tabel diatas yaitu jumlah peserta didik yang tuntas 10 anak dengan pencapaian persentase 30,30%. Nilai ini masih kurang dari nilai ketuntasan klasikal yang ditetapkan yaitu persentase ketuntasan minimal 80%.

Hal ini yang dijadikan peneliti sebagai acuan dalam merancang dan menyusun tindakan untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak pada kegiatan pembelajaran pada siklus I.

Gambar 1. Grafik Data Hasil Penilaian Kecerdasan Kinestetik Anak Kelas A2 Pra Siklus



2. Deskripsi Siklus I

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di PAUD Generasi Robbani sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada hari Jum'at tanggal 16, Senin tanggal 19 dan hari Selasa tanggal 20 Mei tahun 2025. Pertemuan pertama melatih kemampuan motorik menggunakan media yang ada disekolah, pertemuan kedua pengambilan nilai terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak menggunakan permainan halang rintang, dan pertemuan ketiga berdiskusi dengan guru dan kepala sekolah terkait perkembangan kecerdasan kinestetik menggunakan permainan halang rintang. Permainan halang rintang ini dilaksanakan dengan alokasi waktu selama 60 menit setiap satu kali permainan berlangsung. Terdapat 4 tahapan penting pada PTK yaitu terdiri dari tindakan perencanaan (*planning*), tindakan pelaksanaan (*action*), observasi dan pada proses dan hasil tindakan (*observation and evaluation*) serta refleksi (*reflecting*) (Eli, 2010). Penelitian tindakan kelas ini dapat disusun sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I

Pada kegiatan ini peneliti menyusun sebuah perencanaan yang memudahkan peneliti melaksanakan tindakan secara efektif agar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan kecerdasan kinestetiknya melalui permainan *Outbound Low Impact* Halang Rintang. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti membuat tahap perencanaan sebagai berikut:

- 1) Membuat jadwal perencanaan pembelajaran media maupun materi pokok yang akan dilaksanakan.
- 2) Mempersiapkan perlengkapan yang digunakan ketika proses pembelajaran, meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH).
- 3) Merencanakan pembelajaran.
- 4) Menyiapkan alat permainan *Outbound Low Impact* Halang Rintang.
- 5) Menyiapkan instrument penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan pada hari senin 19 Mei tahun 2025. Dalam penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Outbound Low Impact* Halang Rintang dan peneliti juga mencatat nilai yang di dapatkan oleh anak apakah anak mendapat hasil peningkatan kemampuan atau belum mendapatkan hasil peningkatan pada perkembangan kecerdasan kinestetik.

Dalam kegiatan pembelajaran juga, peneliti telah membuat rencana kegiatan dalam proses pembelajaran yang bertemakan kesehatan dan keselamatan. Pelaksanaan pada tindakan pembelajaran ini dibagi menjadi 4 kegiatan yaitu pembukaan (kegiatan awal), kegiatan inti, *recalling*, dan penutup (Roekiat & Andayani, 2021). Peneliti menyiapkan instrument ketercapaian hasil belajar anak guna untuk mendapatkan hasil penilaian yang diinginkan. Adapun kegiatan pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilaksanakan yaitu:

- 1) Kegiatan Awal. Kegiatan pada tahap awal ini, yaitu seperti dalam kegiatan baris-berbaris yang dilaksanakan pada pukul 08.15-09.15 WIB. Dalam kegiatan baris-berbaris guru membagi anak menjadi 4 barisan. Dalam baris-berbaris guru mengucapkan salam, membimbing anak tepuk anak soleh, Tepuk wudu, bernyanyi sambil bergerak, berdoa, dan absensi.
- 2) Kegiatan inti. Kegiatan ini dimulai dengan guru menyiapkan materi kegiatan sesuai dengan tema yang telah ditentukan pada hari itu, selanjutnya guru menjelaskan

terlebih dahulu apa itu permainan halang rintang, kemudian guru menyampaikan aturan bermain dalam kegiatan pembelajaran agar anak dapat bermain dengan tertib, setelah itu guru langsung memberikan contoh secara langsung cara melewati rintangan satu persatu, dan anak dapat melakukan kegiatan sesuai yang diarahkan oleh guru dengan menyuruh anak maju satu persatu ke depan untuk bermain halang rintang.

- 3) Kegiatan Recling. Pada tahap ini, guru mengajak anak untuk duduk tenang seperti duduk melingkar dan bernafas dalam. Selain itu, guru menanamkan kembali atau menyebut kembali sesuatu yang telah dipelajari atau dialami dan menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan pembelajaran. Setelah itu, anak dapat bersiap-siap untuk pulang dengan menggunakan tas.
- 4) Kegiatan Akhir. Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu perpisahan dan berdo'a sebelum pulang. Setelah itu, guru memanggil anak satu persatu untuk pulang dan langsung bersalaman. Hal ini dilakukan setiap hari oleh anak-anak sebagai bentuk pembiasaan yang diberikan oleh gurunya.

c. Tahap observasi Tindakan Kelas Siklus I

Hasil pengamatan pertemuan pertama dalam melatih kemampuan motorik menggunakan media yang ada di sekolah, sebagian anak terlihat antusias dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti permainan, masih ada anak yang kurang percaya diri atau mengalami kesulitan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuh, dan beberapa anak belum mengikuti instruksi dengan baik kemungkinan karena belum terbiasa dengan jenis aktivitas tersebut.

Hasil pengamatan pertemuan kedua dengan menggunakan angket kecerdasan kinestetik anak kelas A2 di PAUD Generasi Robbani menyebutkan bahwa Adapun hasil observasi pada pelaksanaan tindakan kelas siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

Table 3. Data Hasil Penilaian Kecerdasan Kinestetik Anak Kelas A2 Siklus I

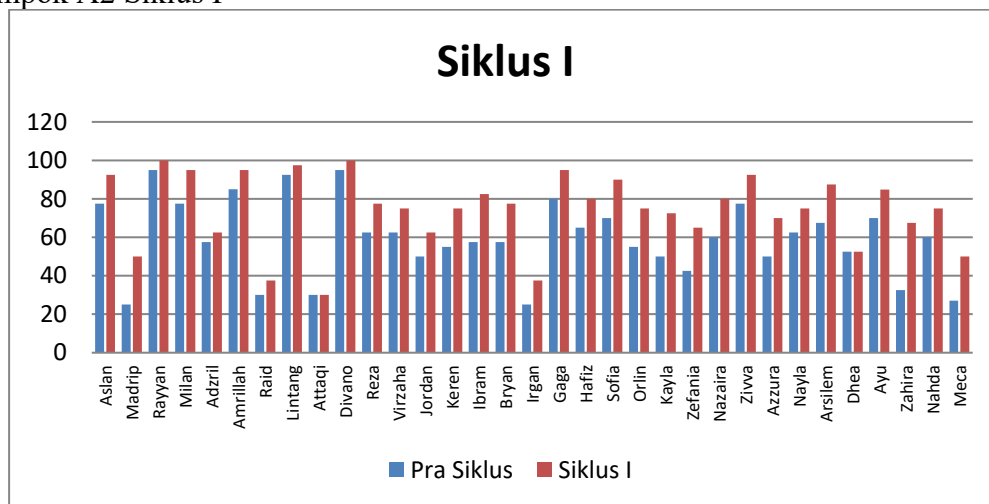
| No | Parameter | Hasil |
|----|--|--------|
| 1 | peserta didik yang mengikuti pembelajaran | 33 |
| 2 | Perolehan nilai tertinggi | 100 |
| 3 | Perolehan nilai terendah | 30 |
| 4 | Jumlah siswa yang tuntas | 23 |
| 5 | Jumlah peserta didik yang belum tuntas | 10 |
| 6 | Persentase ketuntasan individu yang tidak tuntas | 30,30% |
| 7 | Persentase ketuntasan klasikal | 69,69% |

Berdasarkan data dari tabel diatas menunjukkan hasil bahwa terjadinya peningkatan terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak pada kelas A2 di PAUD Generasi Robbani pada siklus I dibandingkan dengan kemampuan anak pada saat pra siklus. Namun ketuntasan belajar pada siklus ini masih belum memenuhi kriteria ketuntasan yang menunjukkan bahwa minat belajar anak dari

33 peserta didik pada siklus I ini terdapat 23 anak yang tuntas dengan persentase 69,69%, dan 10 anak yang belum tuntas dengan persentase 30,30%. Hal ini mengindikasikan bahwa perkembangan kecerdasan kinestetik anak pada kelas A2 kurang dari target keberhasilan yaitu 80% sehingga akan dilanjutkan penelitian tindakan ke siklus II.

Pada hasil pertemuan ketiga guru dan kepala sekolah menyampaikan pendapat terkait antusiasme dan perkembangan anak, yang dibahas terhadap kendala yang dihadapi, proses keterlaksanaan proses pembelajaran dan teknik guru dalam membimbing anak. Selain itu, diperoleh masukan untuk memperbaiki strategi, peningkatan motivasi anak, dan penambahan rekan dalam proses pelaksanaan permainan karena terbatasnya jumlah guru yang membantu.

Gambar 2. Grafik Data Hasil Penilaian Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok A2 Siklus I



d. Refleksi Tindakan Kelas Siklus I

Hasil analisis data dan observasi yang dijadikan dasar oleh peneliti untuk bahan refleksi. Hal-hal yang terjadi dari tindakan yang telah dilakukan dari awal sampai akhir apakah hasilnya sudah sesuai atau belum sesuai yang diharapkan peneliti. Dilihat dari hasil analisis data yang diperoleh pada siklus I ini belum mencapai sesuatu yang diharapkan atau peningkatan perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan halang rintang di PAUD Generasi Robbani. Dari kekurangan tersebut harus diperbaiki pada siklus selanjutnya atau siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap proses keterlaksanaan proses pembelajaran yaitu penjelasan guru tentang aturan permainan tidak terlalu jelas dan pemberian umpan balik (*feedback*) selama dan setelah permainan tidak dilakukan, sehingga mengakibatkan (1) Anak kesulitan memahami instruksi permainan, (2) Sebagian anak masih merasa kesulitan dalam koordinasi motoriknya, dan (3) Anak kurang percaya diri atau takut mencoba.

Untuk mengatasi hal tersebut maka guru harus melakukan tindakan untuk memperbaiki kendala pada siklus I dan tidak lagi terulang disiklus II. Adapun solusi untuk mengatasi kendala yang terjadi yaitu: (1) Guru memberikan penjelasan ulang dengan bahasa sederhana dan menggunakan contoh visual dengan langsung bersama anak, (2) Guru dapat melatih anak secara bertahap dan memberi dukungan

ringan seperti memegang tangan saat anak mencoba pertama kali, dan (3) Memberikan motivasi verbal, pendekatan personal, dan apresiasi sederhana seperti memberikan tepuk tangan.

3. Deskripsi Siklus II

Pada siklus II, peneliti membuat rencana kegiatan pembelajaran yang berbeda dari siklus I, dimana pada siklus II ini bertemakan rekreasi dengan subtema bermain diluar ruangan. Pada siklus II proses keterlaksanaan proses pembelajaran guru sudah dengan sangat baik. Hal ini terlihat ketika terjadi perubahan dari segi pendekatan guru dalam membimbing anak maupun strategi dalam meningkatkan motivasi dan keberanian anak selama bermain dengan menggunakan permainan halang rintang agar anak dapat mengembangkan kecerdasan kinestetiknya dan memperoleh hasil indikator yang diperlukan.

a. Tahap Perencanaan Tindakan Kelas Siklus II

Perencanaan penelitian tindakan kelas dilaksanakan di PAUD Generasi Robbani sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada hari Jum'at tanggal 23, Senin tanggal 26 dan hari Selasa tanggal 27 Mei tahun 2025. Kegiatan perencanaan pembelajaran pada siklus II sama dengan kegiatan perencanaan pada siklus I agar dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak yaitu:

- 1) Membuat jadwal perencanaan pembelajaran media maupun materi pokok yang akan dilaksanakan.
 - 2) Mempersiapkan perlengkapan yang digunakan ketika proses pembelajaran, meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH).
 - 3) Merencanakan pembelajaran.
 - 4) Menyiapkan alat permainan *Outbound Low Impact* Halang Rintang.
 - 5) Menyiapkan instrument penelitian.
- #### b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Mei tahun 2025. Dalam penelitian ini peneliti bekerjasama dengan guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan *Outbound Low Impact* Halang Rintang, dan peneliti juga mencatat nilai yang di dapatkan oleh anak apakah anak mendapat hasil peningkatan kemampuan atau belum mendapatkan hasil peningkatan pada perkembangan kecerdasan kinestetik.

Dalam kegiatan pembelajaran juga, peneliti telah membuat rencana kegiatan dalam proses pembelajaran yang bertemakan rekreasi. Pelaksanaan pada tindakan pembelajaran ini dibagi menjadi 4 kegiatan yaitu pembukaan (kegiatan awal), kegiatan inti, *recalling*, dan penutup (Roekiat & Andayani, 2021). Peneliti menyiapkan instrument ketercapaian hasil belajar anak guna untuk mendapatkan hasil penilaian yang diinginkan. Adapun kegiatan pelaksanaan tindakan pembelajaran yang dilaksanakan yaitu:

- 1) Pembukaan. Kegiatan pada tahap awal ini, yaitu seperti dalam kegiatan baris-berbaris yang dilaksanakan pada pukul 08.15-09.15 WIB. Dalam kegiatan baris-berbaris guru membagi anak menjadi 4 barisan. Dalam baris-berbaris guru mengucapkan salam, membimbing anak tepuk anak soleh, Tepuk wudu, bernyanyi sambil bergerak, berdoa, dan absensi.
- 2) Kegiatan inti. Kegiatan ini dimulai dengan guru menyiapkan materi kegiatan sesuai dengan tema yang telah ditentukan pada hari itu, selanjutnya guru menjelaskan terlebih dahulu tentang rekreasi dan apa itu permainan halang rintang, kemudian

guru menyampaikan aturan bermain dalam kegiatan pembelajaran agar anak dapat bermain dengan tertib, setelah itu guru langsung memberikan contoh secara langsung cara melewati rintangan satu persatu, dan anak dapat melakukan kegiatan sesuai yang diarahkan oleh guru dengan menyuruh anak maju satu persatu ke depan untuk bermain halang rintang.

- 3) Kegiatan Recling. Pada tahap ini, guru mengajak anak untuk duduk tenang seperti duduk melingkar dan bernafas dalam. Selain itu, guru menanamkan kembali atau menyebut kembali sesuatu yang telah dipelajari atau dialami dan menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan pembelajaran. Setelah itu, anak dapat bersiap-siap untuk pulang dengan menggunakan tas.
 - 4) Kegiatan Akhir. Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu perpisahan dan berdo'a sebelum pulang. Setelah itu, guru memanggil anak satu persatu untuk pulang dan langsung bersalaman. Hal ini dilakukan setiap hari oleh anak-anak sebagai bentuk pembiasaan yang diberikan oleh gurunya.
- c. Tahap observasi Tindakan Kelas Siklus II

Hasil pengamatan pertemuan pertama dalam melatih kemampuan motorik menggunakan media yang ada disekolah, anak-anak mulai memahami instruksi gerakan motorik kasar, dan anak-anak sudah mampu menunjukkan keberaniannya dalam bermain. Hasil pengamatan pertemuan kedua dengan menggunakan angket kecerdasan kinestetik anak kelas A2 di PAUD Generasi Robbani menyebutkan bahwa Adapun hasil observasi pada pelaksanaan tindakan kelas siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini sebagai berikut:

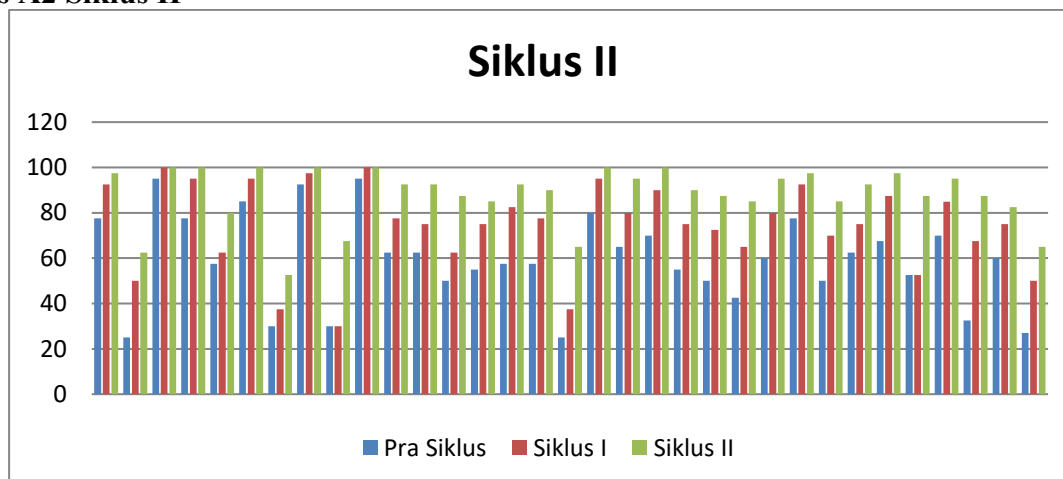
Table 4. Data Hasil Penilaian Kecerdasan Kinestetik Anak Kelas A2 Siklus II

| No | Parameter | Hasil |
|----|--|--------|
| 1 | peserta didik yang mengikuti pembelajaran | 33 |
| 2 | Perolehan nilai tertinggi | 100 |
| 3 | Perolehan nilai terendah | 52,5 |
| 4 | Jumlah siswa yang tuntas | 28 |
| 5 | Jumlah peserta didik yang belum tuntas | 5 |
| 6 | Persentase ketuntasan individu yang tidak tuntas | 15,15% |
| 7 | Persentase ketuntasan klasikal | 84,84% |

Berdasarkan data dari tabel diatas menunjukkan hasil bahwa terjadinya peningkatan terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak pada kelas A2 di PAUD Generasi Robbani dibandingkan dengan siklus I. Ketuntasan belajar pada siklus ini sudah memenuhi kriteria ketuntasan yaitu 80% yang menunjukkan bahwa minat belajar anak dari 33 peserta didik pada siklus I ini terdapat 28 anak yang tuntas dengan persentase 84,84%, dan 5 anak yang belum tuntas dengan persentase 15,15%. Oleh karena itu, bahwa evaluasi dengan menggunakan metode bermain adalah strategi yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di PAUD Generasi Robbani.

Pada hasil pertemuan ketiga guru dan kepala sekolah menyampaikan pendapat terkait antusiasme dan perkembangan anak. Anak lebih semangat dan antusias pada pelaksanaan siklus II dibandingkan dengan sebelumnya, pemberian instruksi dan contoh gerakan bisa membantu anak memahami instruksi, variasi permainan yang digunakan guru dapat menarik perhatian anak, lingkungan belajar yang aman, strategi dan motivasi guru mampu menertibkan anak dalam kegiatan bermain.

Gambar 3. Grafik Data Hasil Penilaian Kecerdasan Kinestetik Anak Kelas A2 Siklus II



d. Refleksi Tindakan Kelas Siklus II

Dari hasil analisis data yang diperoleh pada proses pembelajaran siklus II, bahwa pnggunaan permainan *Out Bound Low Impact* Halang Rintang terbukti efektif sebagai alat evaluasi karena melibatkan multi gerakan. Permainan ini tidak hanya meningkatkan kecerdasan kinestetik tetapi juga membangun kepercayaan diri dan kolaborasi, sesuai dengan laporan antusiasme dari guru dan kepala sekolah. ini terlihat dari capaian ketuntasan belajar di kelas A2 mencapai 84,84% berada pada kategori berkembang sangat baik, yang telah memenuhi bahkan melebihi kriterianya ketuntasan minimal secara klasikal yang telah ditetapkan sebesar 80%. Oleh karena itu, bahwa evaluasi dengan menggunakan metode bermain adalah strategi yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan kenestetik anak usia dini di PAUD Generasi Robbani.

PEMBAHASAN ANTAR SIKLUS

Kecerdasan kinestetik ditunjukkan melalui kemampuan anak dalam mengontrol gerakan tubuhnya baik secara kasar maupun halus, untuk mengekspresikan ide atau menyelesaikan tugas fisik (Armstrong, 2009). Permainan halang rintang seperti berjalan diatas papantitian, melompat ban, meloncat, lari ziq-zaq, dan melempar bola, merupakan aktifitas yang sangat efektif untuk melatih keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan otot anak. Kurangnya stimulasi dalam bentuk permainan fisik yang menantang membuat anak menjadi kurang terbiasa mengkoordinasikan gerakan tubuhnya secara teratur. Lingkungan pembelajaran yang masih berfokus pada kegiatan menulis dan kurangnya media bermain *outdoor* juga turut menjadi penyebab belum berkembangnya aspek kinestetik ini.

Dari hasil analisis kondisi awal, siklus I sampai siklus II menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada perkembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *Outbound Low Impact* Halang Rintang di kelas A2 PAUD Generasi Robbani. Peningkatan ini terjadi pada prestasi belajar yang ditunjukkan pada antusias anak untuk mengikuti pembelajaran motorik yang dilaksanakan melalui permainan halang rintang. Pada kondisi awal, kemampuan motorik anak kelas A2 masih tergolong rendah, jika dipersentasekan menjadi 30,30%. Hal ini terlihat kurangnya keberanian anak dalam bermain dan anak masih merasa kesulitan dalam mengkoordinasikan seluruh tubuhnya karena belum terbiasa dengan aktivitas tersebut. Ketika pada siklus I perkembangan kecerdasan kinestetik anak termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 69,69%. Sedangkan pada siklus II perkembangan kecerdasan kinestetik anak masuk dalam kategori berkembang sangat baik dimana jika dipersentasekan menjadi 84,84%. Hal ini juga dapat dilihat dari antusias anak, motivasi, dan rasa percaya diri yang tinggi dalam mengikuti permainan.

Adapun faktor pendukung dari kondisi awal sampai siklus II yaitu peran guru dan lingkungan belajar yang kondusif. Maka dari itu, penggunaan permainan *Outbound Low Impact* Halang Rintang terbukti efektif meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak kelas A2 di PAUD Generasi Robbani dan jenis permainan ini dapat menjadi solusi dalam meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini.

Tabel 5. Tabel kondisi awal, siklus I dan siklus II

| Kondisi | Siwa Tuntas | Persentase | Keterangan |
|----------------|--------------------|-------------------|-------------------|
| Pra siklus | 10 anak | 30,30% | Tidak Tuntas |
| I Siklus | 23 anak | 69,69% | Belum Tuntas |
| II Siklus | 28 anak | 84,84% | Tuntas Klasikal |

Pembelajaran permainan halang rintang harus dijalankan secara menyeluruh agar perkembangan kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang sangat baik. Jika proses pembelajaran tidak dilaksanakan secara utuh, maka tujuan pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal (Dimiyati dan Mudjiono, 2009). Oleh karena itu bahwa peserta didik perlu dilatih lagi agar perkembangan kecerdasan kinestetiknya meningkat sesuai yang diharapkan. Selain itu, teori belajar sambil bermain oleh Vygotsky bahwa kegiatan bermain merupakan metode yang paling efektif untuk meningkatkan perkembangan anak sehingga anak tidak cepat jenuh dan bosan (Hakkarainen & Bredikyte, 2013).

KESIMPULAN

Penggunaan permainan *Outbound Low Impact* Halang Rintang terbukti mampu meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini, khususnya di kelas A2, karena sesuai dengan karakteristik perkembangan anak

bahwa anak belajar sambil bermain. Dengan demikian, penelitian ini memberikan dasar bahwa permainan halang rintang dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini di PAUD Generasi Robbani Dasan Gerisak. Yang mana dapat dilihat dari hasil persentase mulai dari pra siklus yaitu 30,30% siklus I 69,69%, dan siklus II 84,84%.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A. (2019). *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal Serta Pengembangannya*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Armstrong, T. (2020). *Sekolah Para Juara: Mengembangkan Kecerdasan Majmuk Diruang-Ruang Kelas (Terjemahan Y. Supriyanto)*. Bandung: Kaifa.
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eli, H. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Manado: Elka Press.
- Fatmawati, F.A. (2020). *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jawa Timur: Caremedia Communication.
- Hakkarainen, P., & Bredikyte, M. (2013). Peran Bermain dalam Pembelajaran awal. *Jurnal Pendidikan*, 12(3), 67-76.
- Indarwati, dkk. (2023). *Pendidikan anak Usia Dini*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Lodewijk, D.P.Y. (2022). *Mengembangkan Potensi Kecerdasan Linguistik Pada Anak Sebagai Optimalisasi Kecerdasan Majemuk*. Bandung: GUEPEDIA.
- Musfiroh, T. (2013). *Strategi Pengembangan Kecerdasan kinestetik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Martono, W.C. (2016). Pengaruh Outbound Low Impact Terhadap Kerjasama Anak TK Katimpun Palangka Raya. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. 1(5),1-8.
- Mizener, P.K. (2005). Kecerdasan Jamak dan Hubungannya dengan Praktik Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(2), 88-95.
- Nasution, R.A. (2020). *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Nilai Islam*. Jawa Barat: EDU Publisher.
- Roekiat, S., & Andayani, T. (2021). *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tanjung, D.S., dkk. (2024). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.