

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Berdirinya TK Ngudi Kaweruh Pule Mayong Jepara

TK Ngudi Kaweruh berdiri pada tahun 2008. Lembaga ini terbentuk karena masyarakat sudah mulai sadar akan kebutuhan pendidikan anak usia dini, karena sebelumnya belum ada institusi pendidikan untuk anak usia dini atas usaha masyarakat. Atas desakan dari Tim Penggerak PKK Kabupaten Jepara bahwa setiap desa harus memiliki lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak, maka para tokoh masyarakat dan pemerintah Desa Pule bermusyawarah bersama untuk mendirikan lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak di Desa Pule yang diberi nama TK Ngudi Kaweruh Pule.

TK Ngudi Kaweruh Pule berdiri pada naungan PKK Desa Pule yang berada dalam naungan Pemerintah Desa Pule. Lokasi TK Ngudi Kaweruh Pule terletak bersebelahan dengan SD Negeri Pule dan Balai Desa Bule. Pada awal berdirinya TK Ngudi Kaweruh Pule memiliki tenaga pendidik sebanyak 3 orang dengan peserta didik \pm 20 anak dan setiap tahun terdapat penambahan jumlah peserta didik. Selain itu juga telah memiliki gedung sendiri dan sarana prasarana yang memadai untuk mendukung keberlangsungan proses pendidikan di TK Ngudi Kaweruh Pule.

2. Profil TK Ngudi Kaweruh Pule Mayong Jepara

Nama TK : TK Ngudi Kaweruh Pule
 Didirikan pada : 18 Juni 2008
 Nama penyelenggara : Unit Dharma anita PKK Desa Pule
 Alamat lembaga : Desa Pule RT 01 RW 02 Kec. Mayong
 Kab. Jepara, Prop. Jawa Tengah
 Penggolongan TK : kelompok A dan B
 Banyak Rombel : 2 Rombongan Belajar

3. Visi dan Misi TK Ngudi Kaweruh Pule Mayong Jepara

- a. Visi TK Ngudi Kaweruh Pule
 Terwujudnya anak didik yang berperilaku santun, berakhlak mulia serta terampil untuk siap memasuki pendidikan yang lebih tinggi.

- b. Misi TK Ngudi Kaweruh Pule
 - 1) Membekali anak dengan keimanan sehingga menjadi anak yang beriman dan bertaqwa.
 - 2) Mengembangkan kemampuan dasar anak.
 - 3) Menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, aktif, aman dan menyenangkan.

4. Kondisi Guru dan Peserta Didik

a. Keadaan Guru

Guru merupakan salah satu faktor utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Di dalam suatu lembaga pendidikan dibutuhkan tenaga guru profesional mengajar dan memenuhi kebutuhan siswa atau rombongan belajar yang diadakan.

- 1) Dari segi jumlah dan status terdapat 3 Guru Tetap Yayasan
- 2) Dari segi latar belakang pendidikan terdapat 3 orang guru berpendidikan S1 kependidikan
- 3) Dari segi pembagian tugas terdiri 1 Kepala TK, 1 guru untuk kelompok A dan 1 guru untuk kelompok B.

b. Keadaan Peserta Didik

Pada tahun ajaran 2020/2021, TK Ngudi Kaweruh Pule memiliki 2 rombongan belajar yang terdiri dari kelompok A 1 rombel, dan kelompok B 1 rombel. Adapun jumlah peserta didik sebanyak 49 orang yang terdiri dari 27 peserta didik laki-laki dan 22 peserta didik perempuan.

Tabel 4.1
Keadaan Siswa TK Ngudi Kaweruh Pule

No	Kelompok	Rombel	Peserta didik		Jumlah
			L	P	
1	A	1	9	9	18
2	B	1	18	13	31
JUMLAH		2	27	22	49

Untuk pelaksanaan pembelajaran tahun 2020/2021, pendidikan dilaksanakan sesuai dari pemerintah melihat masih terjadi pandemic Covid-19, maka pembelajaran tatap muka hanya berlangsung 2 kali dalam 1 minggu dan

selebihnya melakukan pembelajaran secara daring. Kondisi kelas maksimal berisi 20 peserta didik dan pembelajaran hanya berlangsung 1,5 jam, dimulai pukul 07.30 sampai dengan pukul 09.00.

5. Kondisi Sarana dan Prasarana

TK Ngudi Kaweruh Pule memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, baik yang bersifat pembelajaran di dalam ruangan maupun untuk di luar ruangan. Kondisi kelas, kantor dan sarana pendukung lainnya seluruhnya baik sehingga dapat menjalankan aktifitas pendidikan dengan lancar, aman dan nyaman. Adapun rincian kuantitas sarana prasarana yang ada di TK Ngudi Kaweruh Pule antara lain: ruang kelas 2 unit dengan ukuran 15 x 5 m, ruang kantor 1 unit dengan ukuran 3 x 5 m, dan kamar mandi dengan ukuran 2 x 3 m.

Adapun area pembelajaran yang tersedia antara lain area IPA, Matematika, Baca Tulis, Agama, Seni, Musik, Drama, Balok, Bahasa, Masak, Pasir dan Air. Sedangkan alat bermain luar ruangan terdiri dari bak pasir, bak air, panjatan, seluncuran, ayunan dan jungkitan. Sarana pendukung pembelajaran seperti meja dan kursi peserta didik sesuai jumlah anak, dalam kelas dilengkapi papan tulis, papan temple, karpet. Untuk mendukung kinerja guru terdapat kursi dan meja guru, lemari arsip, lemari APE, computer beserta mejanya dan VCD.

Dengan tersedia sarana prasarana yang mendukung untuk kegiatan pembelajaran, sehingga dapat mencapai visi misi TK Ngudi Kaweruh Pule sebagai lembaga pendidikan untuk menciptakan generasi yang memiliki keunggulan ilmu pengetahuan dan juga diiring iman taqwa yang berakhlakul kharimah.

Ketersediaan sarana prasarana yang ada sekarang didukung oleh usaha dari Dharma Wanita PKK Desa Pule dalam mendapatkan donator untuk mengembangkan lembaga pendidikan yang dinaunginya. Sumber pendanaan lain berasal dari bantuan pemerintah melalui BOS (Bantuan Operasional Sekolah) maupun dari bantuan hibah yang lain.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian disajikan untuk memberikan gambaran secara umum mengenai distribusi data yang didapatkan di lapangan saat penelitian berlangsung. Data yang disajikan dapat berupa data mentah maupun data yang telah diolah menggunakan program statistik. Analisis deskripsi data disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, total skor, skor rata-rata, skor maksimum, skor minimum, rentang, varians, dan standar deviasi, yang disertai histogram.

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yaitu metode bermain mengecat batuan satu variabel terikat, yaitu kecerdasan kinestetik anak. Deskripsi dari masing-masing variabel dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Data Variabel Metode Bermain Mengecat Batu

Kelas eksperimen mendapatkan perlakuan metode bermain mengecat batu dengan menggunakan cat minyak dan kuas, sedangkan pada kelompok kontrol mendapatkan perlakuan metode bermain mengecat batu dengan menggunakan krayon, guru harus melaksanakan penilaian sesuai indikator yang telah ditentukan. Hasil pengamatan metode bermain mengecat batu disajikan dalam tabel 4.2.berikut.

Tabel 4.2.
Nilai Pengamatan Metode Bermain Mengecat Batu

Kelompok	Aspek Penilaian					Skor Total	Rerata	Kriteria
	1	2	3	4	5			
Eksperimen	3,2	3,3	3,3	3,3	3,3	16,4	3,28	BSH
Kontrol	2,7	2,8	2,8	2,8	2,8	13,9	2,78	MB

Keterangan Aspek Penilaian

- 1 : Aktif di kelas saat kegiatan mengecat atau mewarnai
- 2 : Suka memegang cat air /minyak atau krayon
- 3 : Suka mengecat atau mewarnai
- 4 : Anak menikmati kegiatan mengecat atau mewarnai
- 5 : Aktif menguaskan kuas atau krayon

Berdasarkan tabel 4.2.diperoleh informasi bahwa skor hasil pengamatan pelaksanaan metode bermain mengecat batu pada kelompok eksperimen sebesar 16,4 dengan rerata 3,28 termasuk kategori berkembang seseuai harapan (BSH).

Sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 13,9 dengan rerata 2,78 termasuk kategori mulai berkembang (MB). Setiap aspek penilaian mendapatkan skor 4 untuk kriteria berkembang sangat baik (BSB), skor 3 untuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), skor 2 untuk kriteria mulai berkembang (MB) dan skor 1 untuk kriteria belum berkembang (BB).

2. Deskriptif Data Hasil Belajar *Pretest* Kecerdasan Kinestetik Anak

Pretest dilaksanakan sebelum responden melakukan pelaksanaan kegiatan bermain dengan mewarnai batu. Instrumen yang digunakan dalam *pretest* berupa kuesioner penilaian terdiri 5 butir pernyataan yang diisi oleh pengamat dan dibantu guru. Nilai *pretest* digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang sama terhadap materi yang akan diajarkan. Proses penghitungan dan analisis dilakukan menggunakan program *Microsoft Excel* dan SPSS. Deskriptif data nilai *pretest* disajikan dalam Tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3
Deskriptif Data Nilai *Pretest* Kecerdasan Kinestetik

No.	Kriteria Data	Nilai <i>Pretest</i>	
		Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah siswa hadir	12	12
2	Skor rata-rata	11,67	11,67
3	Median	11,50	12,00
4	Skor minimal	11	10
5	Skor maksimal	13	13
6	Rentang	2	3
7	Varians	0,606	0,768
8	Standar deviasi	0,778	0,888

Hasil pengolahan data nilai *pretest* kecerdasan kinestetik anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol dibantu menggunakan program SPSS. Hasil pengolahan data tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan jumlah siswa yang hadir saat *pretest* sebanyak 12 anak, memperoleh skor rata-rata sebesar 11,67; median sebesar 11,50; skor minimal sebesar 11; skor maksimal sebesar 13; rentang data sebesar 2; varians data sebesar 0,606; dan standar deviasi data sebesar

0,778. Kelas kontrol dengan jumlah siswa yang hadir saat *pretest* sebanyak 12 anak memperoleh skor rata-rata sebesar 11,67; median sebesar 12; skor minimal sebesar 10; skor maksimal 13; rentang data sebesar 3; varians data sebesar 0,768; dan standar deviasi sebesar 0,888.

Distribusi frekuensi nilai *pretest* kecerdasan kinestetik anak yang dilaksanakan di TK Ngudi Kaweruh Pule Mayong Jepara pada kelompok B disajikan selengkapnya dalam Tabel 4.4. berikut.

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kecerdasan Kinestetik Anak

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai	f (frekuensi)	Nilai	f (frekuensi)
10	-	10	2
11	6	11	1
12	4	12	7
13	2	13	1
Jumlah	12	Jumlah	12

3. Deskriptif Data Hasil Belajar *Post-test* Kecerdasan Kinestetik Anak

Penilaian hasil belajar siswa dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan metode bermain mengecat batu menggunakan cat minyak sedangkan pembelajaran di kelas kontrol menggunakan metode bermain mewarnai batu menggunakan krayon untuk dibandingkan mana yang lebih efektif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak TK Ngudi Kaweruh Pule Mayong Jepara. Berikut penilaian hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4.5
Deskriptif Data Nilai *Posttest* Kecerdasan Kinestetik

No.	Kriteria Data	Nilai <i>Posttest</i>	
		Eksperimen	Kontrol
1	Jumlah siswa hadir	12	12
2	Skor rata-rata	16,42	13,92
3	Median	17,00	14,00
4	Skor minimal	15	13
5	Skor maksimal	17	15
6	Rentang	2	2
7	Varians	0,629	0,629
8	Standar deviasi	0,793	0,793

Hasil pengolahan data nilai *posttest* kecerdasan kinestetik anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol dibantu menggunakan program SPSS. Hasil pengolahan data tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen dengan jumlah siswa yang hadir saat *posttest* sebanyak 12 anak, memperoleh skor rata-rata sebesar 16,42; median sebesar 17; skor minimal sebesar 15; skor maksimal sebesar 17; rentang data sebesar 2; varians data sebesar 0,629; dan standar deviasi data sebesar 0,793. Kelas kontrol dengan jumlah siswa yang hadir saat *posttest* sebanyak 12 anak memperoleh skor rata-rata sebesar 13,92; median sebesar 14; skor minimal sebesar 13; skor maksimal 15; rentang data sebesar 2; varians data sebesar 0,629; dan standar deviasi sebesar 0,793.

Distribusi frekuensi nilai *posttest* kecerdasan kinestetik anak yang dilaksanakan di TK Ngudi Kaweruh Pule Mayong Jepara pada kelompok B disajikan selengkapnya dalam Tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6
Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kecerdasan Kinestetik Anak

Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
Nilai	f (frekuensi)	Nilai	f (frekuensi)
15	2	13	4
16	3	14	5
17	7	15	3
Jumlah	12	Jumlah	12

C. Analisis Statistik Hasil Penelitian

Berikut ini akan dijelaskan tentang langkah-langkah yang digunakan dalam analisis statistik data hasil penelitian yang terdiri dari uji tahap awal yang merupakan prasyarat terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas dan uji tahap akhir yang terdiri dari uji perbedaan, uji keefektifan dan uji *U Mann Whitney*, akan diuraikan sebagai berikut.

1. Uji Prasyarat Analisis Data Awal

Uji prasyarat analisis data awal digunakan untuk menguji kesamaan kecerdasan awal kedua kelompok anak didik. Uji kesamaan rata-rata dalam penelitian ini menggunakan nilai *pretest* kedua kelompok. Penghitungan statistik dilakukan menggunakan program SPSS. Berikut merupakan pengujian normalitas, homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata terhadap nilai *pretest* kecerdasan kinestetik anak kedua kelompok. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas pada data *pretest* digunakan untuk mengetahui kondisi awal data berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas nilai *pretest* kedua kelas adalah menggunakan SPSS. Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan hipotesis statistik adalah H_a diterima jika nilai signifikansi pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* $> 0,05$. *Output* hasil uji normalitas nilai *pretest* kedua kelas dapat dilihat dalam Tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7
Hasil Uji Normalitas Nilai Pretest

Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kecerdasan Kinestetik	Kelompok Eksperimen	0,304	12	0,003	0,777	12	0,005
	Kelompok Kontrol	0,396	12	0,000	0,746	12	0,002

Berdasarkan Tabel 4.7 dapat diketahui nilai signifikansi kelompok eksperimen pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,003, sedangkan pada kelompok kontrol nilai signifikansinya sebesar 0,000. Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Nilai signifikansi di kedua kelas 0, 0,003 $< 0,05$, dan 0, 000 $< 0,05$ jadi data *pretest* baik pada kelompok eksperimen maupun pada kelompok Kontrol tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas hasil *pretest* kecerdasan kinestetik anak di kedua kelas menggunakan program. Berikut merupakan analisis uji homogenitas hasil nilai *pretest* kecerdasan kinestetik anak.

Uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas nilai *pretest* kedua kelompok adalah menggunakan SPSS. Taraf *signifikansi* yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan hipotesis statistik adalah H_a diterima jika nilai signifikansi pada kolom *Levene's Statistic* $> 0,05$. Dengan hipotesis yang digunakan adalah $H_a =$ terdapat perbedaan variansi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Luaran hasil uji homogenitas nilai *pretest* kedua kelompok dilihat Tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8.
Hasil Uji Homogenitas Nilai Pretest

		Levene's Statistic	
		F	Sig.
Nilai Kecerdasan Kinestetik	Based on Mean	0,000	1,000
	Based on Median	0,423	0,522

Berdasarkan Tabel 4.8 diketahui nilai signifikansi pada kolom *Levene's Statistic (based mean)* $< 0,05$, jadi dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak atau kedua kelompok tersebut dinyatakan homogen atau tidak terdapat

perbedaan variansi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

c. Uji Kesamaan Rata-rata

Langkah selanjutnya adalah uji kesamaan rata-rata setelah diketahui data berdistribusi tidak normal dan homogeny, maka untuk uji kesamaan rata-rata menggunakan uji *Mann-Whitney*.

Uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas nilai *pretest* kedua kelompok adalah menggunakan SPSS. Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan hipotesis di atas adalah H_0 diterima jika nilai signifikansi $> 0,05$ atau H_0 ditolak jika nilai signifikansi $< 0,05$. Dengan hipotesis yang diajukan $H_a =$ terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* kecerdasan kinestetik anak antara kelompok eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji kesamaan rata-rata nilai *pretest* kedua kelas dapat dilihat dalam Tabel 4.9.berikut.

Tabel 4.9
Hasil Uji Kesamaan Rata-rata Nilai *Pretest*

Nilai Pretest	Mann-Whitney U	Z	P value
Kelompok kontrol – Kelompok eksperimen	66,000	- 0,376	0,707

Berdasarkan Tabel 4.9 diketahui nilai signifikansi $0,707 > 0,05$, maka dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak atau tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

2. Analisis Akhir (Uji Hipotesis)

Analisis akhir digunakan untuk menguji hipotesis. Analisis data akhir dilakukan untuk menguji kecerdasan kinestetik anak pada kelompok eksperimen menggunakan metode bermain mengecat batu menggunakan cat minyak dan kelompok kontrol menggunakan metode bermain mewarnai menggunakan krayon setelah memperoleh perlakuan

yang berbeda. Berikut merupakan analisis data akhir hasil belajar siswa.

Pengujian yang dilakukan terhadap hasil belajar siswa (*posttest*) meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan pengujian hipotesis (uji t). Uraian selengkapnya sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan nilai hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata kecerdasan kinestetik kelompok eksperimen sebesar 16,42 dan nilai rata-rata kecerdasan kinestetik kelompok kontrol sebesar 13,92. Pengujian normalitas kecerdasan kinestetik anak menggunakan program SPSS. Berikut uji normalitas nilai hasil belajar siswa.

Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas kecerdasan kinestetik kelompok pada kedua kelompok adalah menggunakan SPSS. Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan hipotesis statistik adalah H_a diterima jika nilai signifikansi pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* $> 0,05$. *Output* hasil uji normalitas data kecerdasan kinestetik siswa (*posttest*) kedua kelas dapat dilihat dalam Tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10
Uji Normalitas Data *Posttest* Kecerdasan Kinestetik Anak
Tests of Normality

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest Kecerdasan Kinestetik	Kelompok Eksperimen	0,352	12	0,000	0,729	12	0,002
	Kelompok Kontrol	0,209	12	0,153	0,824	12	0,018

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa nilai signifikansi kelompok eksperimen sebesar $0,000 < 0,05$, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar $0,153 > 0,05$. Nilai signifikansi pada kelompok eksperimen lebih kecil dari 0,05 dapat dikatakan data tidak berdistribusi normal.

Sedangkan pada kelompok kontrol memiliki nilai lebih besar dari 0,005, berarti berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas juga menggunakan program SPSS. Berikut analisis uji homogenitas kecerdasan kinestetik anak atau nilai *posttest*.

Uji statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas data *posttes* kedua kelompok adalah menggunakan SPSS. Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan hipotesis adalah H_a diterima jika nilai signifikansi pada kolom *Levene's Statistic* $> 0,05$. Adapun hipotesis yang diajukan adalah $H_a =$ terdapat perbedaan variansi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Output* hasil uji homogenitas data *posttest* kedua kelas dapat dilihat dalam Tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11
Uji Homogenitas *Posttest* Kecerdasan Kinestetik Anak

		Levene's Statistic	
		F	Sig.
Nilai Kecerdasan Kinestetik	Based on Mean	0,168	0,686
	Based on Median	0,000	1,000

Berdasarkan Tabel 4.11 diketahui diketahui nilai signifikansi pada kolom *Levene's Statistic (based mean)* $> 0,05$, dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima atau kedua data tersebut tidak homogen atau terdapat perbedaan variansi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

c. Uji Hipotesis

Data nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi tidak normal dan homogen. Langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis akhir. Berikut merupakan hasil analisis data *posttes*

kecerdasan kinestetik anak siswa menggunakan uji *Mann-Whitney*.

Uji statistik yang digunakan untuk menguji kesamaan rata-rata nilai *posttest* siswa di kedua kelas adalah menggunakan SPSS. Taraf signifikansi yang digunakan dalam uji hipotesis ini adalah $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan hipotesis adalah H_0 di terima jika nilai signifikansi $> 0,05$ atau H_0 ditolak jika nilai signifikansi $< 0,05$. Adapun hipotesis yang diajukan adalah H_a = terdapat perbedaan kecerdasan kinestetik anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *output* SPSS uji *Mann-Whitney* dapat dilihat pada Tabel 4.12 berikut.

Tabel 4.12
Uji Hipotesis Nilai *Posttest* Kecerdasan Kinestetik Anak

Nilai Posttest	Mann-Whitney U	Z	P value
Kelompok kontrol	-	-	0,000
Kelompok eksperimen	3,000	4,083	

Berdasarkan Tabel 4.12 diketahui nilai signifikansi = $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat perbedaan kecerdasan kinestetik anak pada kelas eksperimen dengan menerapkan metode bermain mengecat batu menggunakan cat warna dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode bermain mewarnai batu dengan krayon pada peserta didik TK Ngudi Kaweruh Pule Mayong Jepara pada tahun ajaran 2020/2021.

D. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain mengecat batu terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di TK Ngudi Kaweruh Pule Mayong Jepara. Jenis penelitian ini menggunakan quasi eksperimen yaitu melakukan penelitian dengan memberikan perlakuan khusus kepada subyek yang diteliti dan membandingkan dengan kelompok lain sebagai

kontrol atau pembandingan dalam penelitian. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelompok B di TK Ngudi Kaweruh Pule Mayong Jepara yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Masing-masing kelompok berjumlah 12 peserta didik, hal tersebut dilakukan untuk menerapkan protokol kesehatan pada pembelajaran tatap muka sesuai dengan panduan pembelajaran di saat pandemic Covid-19.

1. Pembelajaran dengan metode bermain mengecat batu di TK Ngudi Kaweruh Desa Pule Mayong Jepara Tahun Ajaran 2020/2021

Pembelajaran pada anak usia dini berbeda dengan strategi pembelajaran yang pada siswa sekolah pada jenjang lebih tinggi. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses pengenalan ilmu pengetahuan melalui cara yang sederhana dan menyenangkan yaitu melalui metode bermain. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik, akan tetapi juga adanya pengembangan pada kecerdasan fisik-motorik atau disebut juga kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik tidak hanya meliputi gerakan tubuh semata, melainkan penggabungan fisik dan pikiran untuk suatu mendapatkan gerakan yang terkontrol dan terarah. Kecerdasan kinestetik ini merupakan dasar dari pengetahuan manusia karena pengalaman hidup kita rasakan dan alami melalui pengalaman yang berhubungan dengan gerakan dan sensasi pada tubuh fisik.¹

Metode bermain merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam pembelajaran di TK. Mengingat masa anak-anak khususnya anak usia dini adalah masa bermain, maka pemilihan metode bermain dalam pembelajaran di TK adalah tepat.² Disinilah pentingnya menggabungkan antara bermain dan belajar. Dengan menggabungkan keduanya yakni bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain maka kondisi pembelajaran menjadi menyenangkan dan menantang. Hasil belajar anak akan meningkat tajam, karena semakin banyak permainan yang dilakukannya, semakin menambah tingkat kecerdasannya. Ia akan menikmati belajar seperti menikmati permainannya.

¹Adi W. Gunawan, *Born To Be A Genius*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2003), 128-129.

²Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), 80.

Semuanya dirasakan sangat menyenangkan, menantang, tapi mencerdaskan.³

Diperoleh informasi bahwa skor hasil pengamatan pelaksanaan metode bermain mengecat batu pada kelompok eksperimen sebesar 16,4 dengan rerata 3,28 termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 13,9 dengan rerata 2,78 termasuk kategori mulai berkembang (MB). Setiap aspek penilaian mendapatkan skor 4 untuk kriteria berkembang sangat baik (BSB), skor 3 untuk kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), skor 2 untuk kriteria mulai berkembang (MB) dan skor 1 untuk kriteria belum berkembang (BB).

Skor hasil pengamatan pelaksanaan metode bermain mengecat batu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan hasil penilaian pengamat dibantu dengan guru menunjukkan terdapat perbedaan hasil akhir yang menunjukkan pada kelompok eksperimen mendapatkan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan kelompok kontrol mendapatkan kategori Mulai Berkembang (MB). Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain mengecat batu pada kelompok eksperimen berjalan dengan baik.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan metode bermain mengecat batu sedang berlangsung guru terus melakukan pemantauan melalui observasi dan melakukan intervensi jika terjadi masalah atau kesulitan pada anggota kelompok. Pemantauan melalui observasi dan intervensi perlu dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung sehingga dapat mengamati potensi anak. Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan permainan memberikan kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (*loyal*), dan lain sebagainya. Dalam permainan

³Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 93.

anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/ psikologis dengan suasana yang bervariasi.⁴

2. Efektifitas penggunaan metode bermain mengecat batu terhadap kecerdasan kinestetik anak-anak kelompok B di TK Ngudi Kaweruh Desa Pule Mayong Jepara Tahun Ajaran 2020/2021

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar atau melakukan aktivitas sendiri untuk mengembangkan potensi dan kreativitas anak.⁵ Salah satu pembelajaran yang efektif pada anak usia dini yaitu pembelajaran dengan metode bermain merupakan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik baik dengan teman sebaya, maupun dengan guru dan lingkungan sekitarnya. Adanya kerjasama tersebut diharapkan dapat memberikan efek yang baik terhadap proses pembelajaran. Permainan sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung didalam lingkungannya.⁶

Melalui kegiatan bermain menggunakan ragam bentuk geometri seperti penggunaan batu pada pelaksanaan metode bermain mengecat batu yang dilaksanakan dalam penelitian ini, memberikan kesempatan bagi anak untuk menyatakan sikapnya, minat dan masalah-masalah yang mereka hadapi, membicarakan tujuan dan aspirasinya, memperbincangkan kepercayaan, menyatakan apa yang mereka pikirkan, membagi perasaan yang mereka rasakan, menjelaskan apa yang mereka lakukan, memberikan kesempatan kepada anak untuk membandingkan, mengklarifikasikan, mengamati, menafsirkan, menganalisa, mengkritik, membantu mereka menemukan asumsi serta memberikan kesempatan untuk berfikir atau mencipta.⁷

⁴Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 113.

⁵Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 171

⁶Hadis, F.A, *Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Berbagai Permainan*, diakses dari <https://p4tktkplb.kemdikbud.go.id/index.php/pages/sejarah- lembaga/meningkatkan-kreativitas-anak-usia-dini-melalui-berbagai-permainan> pada tanggal 18 Desember 2019

⁷Sudono, A. *Alat Permainan dan Sumber Belajar*, (Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2015), 54

Permainan mencipta dari bentuk geometri dapat menstimulasi perkembangan kreativitas dan imajinasi anak.⁸

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, aktivitas kegiatan anak pada kelompok eksperimen menunjukkan kegiatan mengecat batu menggunakan media cat minyak dan kuas memperoleh prosentase rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan aktivitas pada kegiatan yang dilakukan pada kelompok control dengan menggunakan metode bermain mewarnai batu dengan krayon.

Penggunaan media atau alat belajar yang beda seperti penggunaan cat minyak dan kuas akan member respon yang lebih baik daripada penggunaan krayon yang sudah sering digunakan anak dalam menggambar. Anak usia sekitar 4-5 tahun memiliki rasa ingin tahu yang besar dan sikap antusias yang kuat terhadap segala sesuatu. Anak memiliki sikap berpetualang (*adventurousness*) yang kuat dengan ingin mencoba segala sesuatu. Anak akan banyak memperhatikan, membicarakan atau bertanya tentang berbagai hal yang pernah dilihat atau didengarnya.

Pada masa ini, anak juga menunjukkan minatnya yang kuat untuk mengobservasi lingkungan dan benda-benda di sekitarnya, dorongan ini membuat anak senang ikut berpergian ke daerah-daerah dan anak akan sangat mengamati bila diminta untuk mencari sesuatu. Anak usia 4-5 tahun masih memerlukan aktivitas fisik yang banyak. Kebutuhan anak untuk melakukan berbagai aktivitas sangat diperlukan untuk pengembangan otot-ototnya. Gerakan-gerak fisik ini tidak sekedar penting untuk mengembangkan keterampilan fisik saja, tetapi juga dapat berpengaruh positif terhadap penumbuhan rasa harga diri anak dan bahkan perkembangan kognisi.

Hasil *pretest* dengan menggunakan uji *Mann Whitney* menunjukkan hasil nilai signifikansi $0,707 > 0,05$, maka dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak atau tidak terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sedangkan hasil *posttest* dengan menggunakan uji *Mann Whitney* menunjukkan hasil nilai

⁸Sriningsih, N. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*, (Bandung : Pustaka Sebelas, 2008), 97

signifikansi = $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima atau terdapat perbedaan kecerdasan kinestetik anak pada kelas eksperimen dengan menerapkan metode bermain mengecat batu menggunakan cat warna dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode bermain mewarnai batu dengan krayon pada peserta didik TK Ngudi Kaweruh Pule Mayong Jepara pada tahun ajaran 2020/2021. Dengan besar pengaruh nilai persentasenya sebesar 70,7% dan sisanya 29,3% dipengaruhi oleh variabel lain terkait dengan kecerdasan kinestetik anak-anak TK.

Perbedaan tersebut menunjukkan terdapat perbedaan jenis kegiatan fisik motorik yang menjadikan anak lebih termotivasi dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran, sehingga mampu memperlihatkan kreasi, potensi dan imajinasi yang dimiliki dengan menggunakan alat pembelajaran yang tidak biasa digunakan seperti cat minyak dan kuas untuk menciptakan gambar di atas bidang geometri seperti batu.

Kemampuan anak untuk berinisiatif dan berkreasi merupakan hal yang akan memberikan pengalaman bermakna dan dapat menjadi awal proses dari perkembangan kecerdasan. Apabila kemampuan anak mampu di eksplorasi dengan baik, maka akan memunculkan kemampuan berpikir, menalar dan memahami sesuatu secara optimal untuk dapat mengembangkan bakat yang dimiliki.

Dengan menggunakan metode bermain mengecat batu dalam kelompok-kelompok kecil dan berbagi media pembelajaran (cat dan kuas), selain mengembangkan aspek fisik motorik, juga dapat meningkatkan sikap mental social dan nilai-nilai kepribadian. Anak akan belajar menyelesaikan masalah dan kesulitan yang dihadapi. Selain itu anak berlatih sabar menunggu giliran atau bergantian menggunakan alat permainan. Anak juga akan mengembangkan motivasi dan sportivitas dalam bermain, dan dapat menerima kekalahan jika hasil temannya lebih bagus daripada apa yang dimilikinya.