

PENGEMBANGAN MEDIA JEJAK KAKI UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK KELOMPOK B DI RA TARBIYATUS SHIBYAN

Nur Rohmatus Samawiyah

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri

Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia

nrohmatu2@gmail.com

ABSTRACT

The development of footprint media aims to: First, describe the process of developing footprint media to improve the kinesthetic intelligence of students at RA Tarbiyatus Shibyan, Pasuruan Regency. Second, explain the effectiveness of footprint media to improve the kinesthetic intelligence of students at RA Tarbiyatus Shibyan, Pasuruan Regency. This study uses Research and Development (RnD) approach also uses the Borg and Gall development model with eight development steps, namely: 1) potential and problems, 2) data collection, 3) product design, 4) design validation, 5) design revisions, 6) product trials, 7) product revisions, 8) usage trials. The results of this research are: 1) The process includes, a) pre-observation stage, b) design process stage, c) product manufacturing stage, d) product validation stage, e) product testing and revision stage. 2) In the analysis of the paired samples test, the results of the 2-tailed sig value of 0.00, which is less than 0.05, means that the footprint media is very effective in increasing the kinesthetic intelligence of students so that with the footprint media it can be used as one of the fun learning media to improve the kinesthetic intelligence of students.

Keywords: Footprint Media, Kinesthetic Intelligence

ABSTRAK

Pengembangan media jejak kaki bertujuan untuk : *Pertama*, mendeskripsikan proses pengembangan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan. *Kedua*, menjelaskan tingkat keefektifan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD) dan dalam prosesnya peneliti menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dengan delapan langkah-langkah pengembangan, yaitu: 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian. Pengembangan ini diperoleh hasil berupa : 1) Proses meliputi, a) tahap pra-observasi, b) tahap proses rancangan, c) tahap pembuatan produk, d) tahap validasi produk, e) tahap uji coba dan revisi produk. 2) Pada analisis uji *paired samples test* didapatkan hasil nilai sig 2-tailed sebesar 0,00 yaitu kurang dari 0,05 artinya media jejak kaki sangat efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

Kata-Kata Kunci: Media Jejak Kaki, Kecerdasan Kinestetik

PENDAHULUAN

Kecerdasan memiliki pengaruh yang besar pada pertumbuhan dan perkembangan diri anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang sedang berada dalam usia keemasan atau yang biasa disebut sebagai *golden age*, usia ini merupakan masa yang peka untuk menerima pengaruh dari lingkungannya. Anak dalam usia ini memiliki peluang yang sangat tinggi untuk meningkatkan berbagai macam kecerdasan dan merupakan waktu yang sangat tepat untuk memberikan berbagai macam stimulus baik melalui panca indera yang dimilikinya (Syarifuddin dkk., 2011).

Sebagai seorang pendidik yang sangat berperan penting dalam proses tumbuh kembang anak tentunya harus memberikan berbagai macam metode maupun cara yang dapat mengembangkan berbagai macam kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Salah satu metode yang digunakan adalah menggunakan media pembelajaran Alat Permainan Edukatif atau yang biasa dikenal dengan APE. Media yang digunakan tidak hanya menyenangkan, namun media pembelajaran yang ideal adalah yang menyenangkan, menyehatkan, dan juga mencerdaskan (Syamsiatin, 2017). Sebagai tenaga pendidik juga harus memiliki tingkat kreatifitas dan memiliki inovasi yang tinggi agar media pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik tidak sepenuhnya menggunakan produk buatan pabrik, namun pendidik dapat menciptakan sendiri media pembelajaran yang didapat dari lingkungan sekitar.

Pemberian media yang bervariasi memberikan pengaruh positif yang besar, pernyataan ini dibuktikan melalui beberapa penelitian terdahulu, yaitu : (1) Prosiding Sri Mastuti, Ayi Sobarna, Nurul Afrianti dengan judul "Upaya Meningkatkan Kekuatan dan Koordinasi Otot Kaki Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Loncat Jejak Kaki Pos PAUD Teratai Tunas Bangsa Kota Bandung" menunjukkan bahwa dengan adanya media tersebut mengalami kenaikan siklus dari 58% menjadi 92% (Mastuti dkk., 2020). (2) Skripsi Muhamad Muslih dengan judul "Efektivitas Latihan Berjalan di Atas Jejak Telapak Kaki dan di Atas Kayu Terhadap Keseimbangan Pada Anak Autis di SLB Autisma Yogasmara Pedurungan Semarang" menunjukkan bahwa dengan menggunakan media tersebut kedua kelompok mengalami kenaikan keseimbangan (Muslih, 2016). (3) Jurnal Ilmiah Yerika Fauzia dengan judul "Efektifitas Bermain Berjalan di Atas Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Keseimbangan Anak Autisme" menunjukkan bahwa media tersebut dikategorikan sangat efektif untuk digunakan (Fauzia, 2012).

Namun kenyataan dilapangan ditemukan adanya permasalahan pada anak usia dini di kelompok B RA Tarbiyatus Shiblyan Kabupaten Pasuruan, dimana beberapa anak usia dini di kelompok tersebut belum mampu melakukan gerakan tersebut secara optimal. Hal tersebut terjadi karena beberapa kegiatan yang dilakukan oleh pendidik lebih terfokus pada media APE dalam, sehingga kecerdasan kinestetik yang dikembangkan melalui kegiatan yang berkaitan dengan keseimbangan tubuh dan kegiatan yang membutuhkan koordinasi antar anggota tubuh kurang terlatih dengan baik, sehingga hal tersebut sangat perlu diperhatikan agar tidak terjadi permasalahan sehingga adanya ketidaksesuaian antara usia anak dan juga perkembangan yang harus dimilikinya.

Menindaklanjuti permasalahan di atas, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik yaitu media jejak kaki. Media jejak kaki merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan gerak tubuh, melatih keseimbangan, kelincahan, kekuatan dan koordinasi antar anggota tubuh. Melalui media jejak kaki diharapkan menjadi salah satu

cara yang menyenangkan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Apabila penggunaan media jejak kaki ini dilakukan dengan baik, maka kecerdasan kinestetik akan mengalami peningkatan yang lebih baik. Kecerdasan kinestetik merupakan sebuah kecerdasan yang mengendalikan gerak tubuh dan memiliki keterampilan dalam menangani sebuah benda, dengan menggunakan beberapa bagian atau seluruh tubuhnya (Irwansyah, 2015).

KAJIAN LITERATUR

Media Jejak Kaki

Media jejak kaki merupakan alat bantu pembelajaran yang melibatkan koordinasi fisik motorik anak untuk melakukan gerakan lokomotor dan gerakan non-lokomotor. Gerakan lokomotor adalah gerakan yang menyebabkan adanya perpindahan posisi seluruh tubuh seseorang, sedangkan gerakan non-lokomotor adalah menggerakkan anggota tubuh tanpa memindahkan seluruh tubuh dari satu tempat ke tempat lain (Syamsiatin, 2017). Contoh gerakan lokomotor dalam media jejak kaki yaitu berjalan, berlari, dan melompat. Sedangkan contoh gerakan non-lokomotor dalam media jejak kaki yaitu berdiri dengan satu kaki, dan berjinjit.

Media jejak kaki merupakan sebuah alat bantu pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan gerak tubuh, melatih keseimbangan, kelincahan, kekuatan dan koordinasi antar anggota tubuh. Media jejak kaki ini dilakukan dengan berbagai gerakan yaitu melompat menggunakan 2 kaki dengan gerakan membuka dan menutup kakinya, berjalan dengan mengikuti pola, berjalan dengan berjinjit, melompat dengan pola kombinasi, berlari dengan mengikuti pola, dan melompat dengan 1 kaki secara bergantian. Media pembelajaran jejak kaki ini digunakan sebagai salah satu media yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran agar peserta didik tidak mengalami kebosanan dan merasa senang saat belajar.

Media jejak kaki ini dilengkapi dengan desain dan menarik, sehingga menjadikan peserta didik tidak bosan dan lebih semangat. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut maka media pembelajaran ini memiliki spesifikasi produk antara lain : START, anak diharapkan untuk menirukan sesuai dengan gambar. Apabila telapak kaki menutup, maka kaki anak tersebut diharuskan untuk menutup. Begitupun sebaliknya apabila telapak kaki terbuka, maka kaki anak tersebut diharuskan ikut terbuka. WALK, anak melakukan kegiatan berjalan biasa dan mengikuti pola jalanan yang tersedia. TIPTOE, anak diharuskan untuk berjinjit dan berurutan di tiap angka sambil berhitung dari angka 1 sampai 10. JUMP, anak melompat dengan 2 kaki dan melompat dengan 1 kaki. RUN, anak diharuskan untuk berlari mengikuti telapak yang ada. HOP, anak diharapkan untuk melakukan kegiatan engklek atau berjalan dengan 1 kaki secara bergantian. YAY, anak diharapkan untuk mengulang kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan gambar maupun perintah yang ada.

Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik sangat erat kaitannya dengan kepekaan dan ketrampilan dalam mengontrol gerak tubuh. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan senang bergerak dan senang dengan kegiatan yang menggunakan gerak tubuh, mereka juga senang mengeksplorasi dunia dengan menggunakan otot-ototnya (Suarca dkk., 2005). Anak-anak yang memiliki kecerdasan kinestetik cenderung memiliki perilaku aktif yang lebih besar, dan mereka juga memiliki tingkatan koordinasi tangan dan mata yang sangat baik dibanding teman sebayanya.

Kecerdasan kinestetik didefinisikan sebagai kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dan kemampuan menggunakan tangan untuk menciptakan sesuatu (Acesta, 2019). Kemampuan inti dalam kecerdasan kinestetik bertumpu pada kemampuan mengendalikan gerak tubuh dan keterampilan dalam menangani benda. Ruangan terbuka adalah tempat ideal dalam memberikan stimulus untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik dan perkembangan fisik motorik secara optimal, namun dalam prosesnya sangat dibutuhkan perencanaan yang tepat dan pengawasan yang maksimal (Suarca dkk., 2005).

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* untuk menghasilkan suatu produk yang dapat diuji tingkat keefektifannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan Borg dan Gall dengan 8 dari 10 langkah-langkah pengembangan. Menurut (Ardhana, 2001) menyatakan bahwa setiap pengembangan diperbolehkan untuk memilih langkah-langkah yang paling tepat untuk digunakan, peneliti juga dapat melakukan modifikasi dari langkah-langkah Borg dan Gall. Oleh karena itu penelitian dan pengembangan ini dibatasi untuk skala kecil, dan juga dimungkinkan untuk menggunakan delapan langkah-langkah yang dilaksanakan secara sistematis. Langkah-langkah pengembangan yang digunakan peneliti yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, penyempurnaan produk akhir, sedangkan langkah-langkah yang tidak digunakan oleh peneliti yaitu revisi produk dan produksi massal.

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan. Penelitian ini dilakukan pada awal bulan September hingga akhir bulan September. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelompok B di RA Tarbiyatus Shibyan Kabupaten Pasuruan.

Teknik Pengumpulan Data

Pada pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti menggunakan beberapa instrumen data yaitu: Pertama, observasi yang dilakukan di RA Tarbiyatus Shibyan untuk mengetahui kondisi awal proses belajar mengajar, media pembelajaran yang digunakan, dan kegiatan apa saja yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B. Kedua, dokumentasi yang dilakukan oleh

peneliti yaitu mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen yang berkaitan dengan kegiatan peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok B. Ketiga, wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada guru di RA Tarbiyatus Shibyan untuk mengetahui apakah dalam pembelajaran guru pernah menggunakan media jejak kaki. Keempat, angket ini bertujuan untuk mengetahui informasi lengkap mengenai produk permainan dari responden, dan juga sebagai bahan acuan bagi peneliti untuk memperbaiki produk berdasarkan tanggapan maupun saran dari angket tersebut.

Analisis Data

Analisis data yang berupa skor dilakukan pengolahan data dengan dijadikan menjadi bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut (Sugiyono, 2016) :

$$PR = \frac{SR}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

PR = *Percentile Rank* / Persentase

SR = *Simple Rank* / Jumlah skor yang didapatkan

N = Skor maksimal yang diharapkan

Untuk menentukan tingkat kevalidan serta dasar pengambilan keputusan untuk melakukan revisi media jejak kaki yang memiliki kriteria berikut ini (Arikunto, 2012) :

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kevalidan

Persentase	Tingkat Kevalidan
84% - 100%	Sangat Valid / Tidak Revisi
68% - 84%	Valid / Tidak Revisi
52% - 68%	Cukup Valid / Revisi
36% - 52%	Kurang Valid / Revisi
20% - 36%	Sangat Kurang Valid / Revisi

Data yang didapatkan dari hasil uji lapangan yang menggunakan model desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. *One-Group Pretest-Posttest Design* menggunakan rumus *paired sample t-test* (uji-t) untuk mengetahui perbandingan kecerdasan kinestetik peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media jejak kaki, peneliti menggunakan perhitungan uji-t dengan rumus (Sugiyono, 2016) :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$ = Rata-rata sampel 1

- $\bar{X}_2$ = Rata-rata sampel 2
- S_1 = Simpangan baku sampel 1
- S_2 = Simpangan baku sampel 2
- S_1^2 = Varian sampel 1
- S_2^2 = Varian sampel 2
- r = Korelasi antara dua sampel

Untuk mengetahui perbedaan signifikan terhadap peserta didik sebelum dan sesuai diberikan media jejak kaki, peneliti menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,05 dengan penjelasan sebagai berikut :

- a. H_0 = Tidak ada perbedaan signifikan terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik antara sebelum dan sesudah menggunakan media jejak kaki.
- b. H_a = Adanya perbedaan signifikan terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik antara sebelum dan sesudah menggunakan media jejak kaki.

Sedangkan untuk menghindari kesalahan dalam analisis uji-t, peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25* dengan menggunakan pedoman uji *paired sample t-test*, yaitu :

- a. Jika nilai signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa adanya peningkatan kecerdasan kinestetik antara sebelum dan sesudah menggunakan media jejak kaki.
- b. Jika nilai signifikan > 0.05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa tidak adanya peningkatan kecerdasan kinestetik antara sebelum dan sesudah menggunakan media jejak kaki.

HASIL

Langkah yang digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik yaitu dengan cara menganalisis data yang didapatkan dari hasil *pretetst posttest* selama proses penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kecerdasan kinestetik yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk data *pretetst*, peneliti memperhatikan peserta didik ketika menunjukkan berbagai gerakan seperti berjalan, berjinjit, berdiri dengan satu kaki, dan berlari sebelum mendapatkan perlakuan dari media jejak kaki. Sedangkan untuk data *posttest*, peneliti memperhatikan gerakan peserta didik setelah diberikan perlakuan dari media jejak kaki.

Tabel 2 Hasil Pretest

Indikator	Nama						Jumlah
	MRF	AAR	BAG	MA	MSA	MZAM	
Mengontrol gerakan kaki sehingga menghasilkan gerakan yang tepat	1	1	1	2	2	2	9
Melakukan koordinasi antara kaki dan mata dengan baik	2	2	1	1	2	1	9
Melakukan gerakan untuk melatih kekuatan pada kaki	1	1	2	2	1	1	8
Melakukan gerakan untuk melatih keseimbangan dan kelincahan	2	1	2	2	1	2	10
Melakukan permainan fisik dengan aturan	2	2	2	2	2	1	11
Jumlah	8	7	8	9	8	7	47
Skor	40%	35%	40%	45%	40%	35%	39%

Tabel 3 Hasil Posttest

Indikator	Nama						Jumlah
	MRF	AAR	BAG	MA	MSA	MZAM	
Mengontrol gerakan kaki sehingga menghasilkan gerakan yang tepat	4	4	4	3	4	4	23
Melakukan koordinasi antara kaki dan mata dengan baik	4	4	3	4	4	4	23
Melakukan gerakan untuk melatih kekuatan pada kaki	4	3	4	4	4	3	22
Melakukan gerakan untuk melatih keseimbangan dan kelincahan	3	3	4	4	3	4	21
Melakukan permainan fisik dengan aturan	4	4	4	4	4	3	23
Jumlah	19	18	19	19	19	18	112
Skor	95%	90%	95%	95%	95%	90%	93%

Untuk menentukan skor tiap peserta didik maka digunakan rumus persentase, dimana skor maksimal tiap peserta didik yang harus didapatkan yaitu 20 dikarenakan nilai maksimal untuk tiap soal bernilai 4. Sedangkan untuk nilai maksimal skor keseluruhan peserta didik yang harus didapatkan yaitu 120 dikarenakan nilai maksimal yang harus didapatkan tiap peserta didik yaitu 20.

Dari hasil *pretest posttest* yang didapatkan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dan memberikan pengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik. Akan tetapi hal ini belum dapat dijadikan dasar yang kuat untuk mengetahui tingkat keefektifan media jejak kaki. Oleh karena itu peneliti menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25* untuk menghitung uji hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari *pretest posttest*.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *paired sampe t-test* dengan mengambil dua rata-rata yang berbeda dari subyek yang sama. Ketentuan uji *paired sampe t-test* yaitu "Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak, jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima".

Tabel 4 Hasil Uji Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	SKOR_PRETEST	7,83	6	,753	,307
	SKOR_POSTTEST	18,67	6	,516	,211

Berdasarkan data diatas, nilai rata-rata (mean) pada *pretest* yaitu 7,8 sedangkan nilai rata-rata (mean) pada *posttest* yaitu 18,6. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan berupa media jejak kaki mendapatkan nilai rata-rata lebih besar dibandingkan sebelum mendapatkan perlakuan media jejak kaki. Sehingga dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media jejak kaki dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

Tabel 5 Hasil Uji Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations					
			N	Correlation	Sig.
Pair 1	SKOR_PRETEST & SKOR POSTTEST		6	,857	,029

Berdasarkan data korelasi diatas, didapatkan nilai signifikan dari data *pretest* dan *posttest* sebesar 0,02 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data kedua data tersebut memiliki korelasi atau memiliki hubungan yang signifikan

Tabel 6 Hasil Uji *Paired Samples Test*

		Paired Samples Test						
		Paired Differences						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper		
Pair 1	SKOR_PRETEST - SKOR_POSTTEST	-10,833	,408	,167	-11,262	-10,405	-65,000	,000

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,00 yang berarti nilai tersebut lebih kecil dari 0,05. Hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum diberikan media jejak kaki dan sesudah diberikan media jejak kaki. Kesimpulan yang didapatkan dari keseluruhan perhitungan uji-t yang menggunakan *IBM SPSS Statistics 25* yaitu $0,00 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kecerdasan kinestetik sebelum diberikan perlakuan menggunakan media jejak kaki dan kecerdasan kinestetik setelah diberikan perlakuan menggunakan media jejak kaki. Dengan demikian bahwa media jejak kaki ini secara efektif dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

PEMBAHASAN

Proses penyajian data yang digunakan dalam media jejak kaki ini menggunakan beberapa macam uji coba sehingga mampu mendapatkan hasil yang sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil data dari uji coba yang dilakukan oleh peneliti digunakan untuk memvalidasi media jejak kaki. Pada penelitian dan pengembangan ini terdapat dua masalah berdasarkan rumusan masalah. Pertama, mengenai proses pengembangan media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik. Kedua, mengenai tingkat efektifitas media jejak kaki untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

Proses Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini berawal dari peneliti saat melakukan pra-observasi di RA Tarbiyatus Shiblyan Kabupaten Pasuruan dan mendapati bahwa kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik dinilai cukup kurang menarik perhatian peserta didik, sehingga kecerdasan kinestetik peserta didik belum tercapai secara maksimal. Kemudian peneliti melakukan observasi di kelompok B untuk mengetahui kegiatan seperti apa yang dilakukan oleh pendidik dalam proses meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik.

Peneliti mendapatkan hasil bahwa kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik yaitu berupa kegiatan olahraga meliputi keseimbangan berdiri dengan satu kaki namun masih mudah terjatuh, berlari di tempat, dan juga melompat. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti melakukan pengembangan media jejak kaki

yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik melalui kegiatan yang menyenangkan.

Produk pengembangan media jejak kaki telah disempurnakan melalui berbagai macam saran dan masukan dari para ahli. Aspek yang dinilai sebagai dasar melakukan revisi produk pengembangan meliputi unsur kemenarikan, kejelasan, kevalidan dan keefisienan. Prosedur yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media jejak kaki terdapat beberapa tahapan, yaitu:

- a. Tahap pra-observasi untuk analisis situasi awal
- b. Tahap proses rancangan pengembangan media jejak kaki
- c. Tahap pembuatan media jejak kaki
- d. Tahap validasi media jejak kaki kepada para ahli
- e. Tahap uji coba dan revisi produk pengembangan

Hasil dari produk pengembangan ini adalah media jejak kaki yang dicetak dalam bentuk banner dan memiliki 7 macam perintah yang bervariasi dalam permainan. Dalam pengembangan media jejak kaki ini telah terbukti bahwa adanya ketertarikan dari peserta didik untuk melakukan kegiatan bermain sambil belajar.

Tingkat Keefektifan

Untuk mengetahui tingkat keefektifan pada produk pengembangan yang telah dibuat, maka peneliti melakukan uji coba produk yang diberikan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan dengan menggunakan model desain eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design* untuk mengetahui perbandingan efektifitas sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media jejak kaki (Sugiyono, 2016). Pada proses uji coba, peneliti menggunakan tiga tahapan yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Dalam uji coba perorangan, peneliti memberikan angket kepada beberapa ahli untuk melakukan validasi produk pengembangan.

Selanjutnya yaitu tahap uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada enam peserta didik untuk mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum diberikan media jejak kaki dengan cara meminta kepada peserta didik untuk melakukan gerakan melompat, berjalan, berjinjit, berdiri dengan satu kaki, dan juga berlari. Hasil *pretest* yang didapatkan yaitu peserta didik belum mengenal gerakan berjinjit, berjalan belum sesuai aturan, dan untuk gerakan berdiri dengan satu kaki peserta didik mudah terjatuh. Tahap terakhir yaitu uji coba lapangan, pada tahap ini peserta didik terlebih dahulu diberikan contoh beberapa kegiatan yang akan dilakukan pada produk pengembangan media jejak kaki. Hasil yang didapatkan yaitu peserta didik mengenal gerakan berjinjit dengan tepat, mampu berjalan sesuai pola dengan aturan, dan memiliki keseimbangan yang baik dalam berdiri dengan satu kaki tanpa terjatuh.

Hasil yang didapatkan belum cukup kuat untuk memberikan kesimpulan ada atau tidaknya pengaruh pemberian media, sehingga peneliti melakukan analisis data *pretest posttest* menggunakan rumus *paired sample t-test* dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics*

diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh adalah 7,8 dan standar deviasi sebesar 0,75. Sedangkan hasil *posttest* diketahui bahwa rata-rata yang diperoleh adalah 18,6 dan standar deviasi sebesar 0,51. Sesuai dengan data diatas, maka hasil yang didapatkan setelah pemberian media jejak kaki kecerdasan kinestetik peserta didik jauh lebih meningkat dibandingkan kecerdasan kinestetik peserta didik sebelum diberikan media jejak kaki.

Selanjutnya peneliti melakukan analisis data menggunakan rumus *paired sample t-test* dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*. Ketentuan dalam uji *paired sample t-test* adalah "Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak, jika nilai signifikan $> 0,05$ maka H_0 diterima". Berdasarkan tabel 4.12 diketahui bahwa terdapat peningkatan rata-rata *pretest* ke rata-rata *posttest* yaitu dari 7,8 menjadi 18,6. Selanjutnya hasil analisis korelasi berdasarkan tabel 4.13 sebesar 0,85 dengan nilai signifikan 0,02. Hasil uji *paired samples test* pada tabel 4.14 didapatkan hasil standar deviasi sebesar 0,48 dengan nilai sig 2-tailed sebesar 0,00. Menurut ketentuan uji *paired sample t-test* nilai signifikan kurang dari 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diberi nama jejak kaki ini secara efektif memberikan pengaruh terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik peserta didik.

SIMPULAN

Media jejak kaki sangat efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik sehingga dengan adanya media jejak kaki dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik. Untuk tindak lanjut media ini perlu diujicobakan pada populasi yang lebih luas sehingga didapatkan data yang benar-benar valid sebelum diproduksi secara masal.

REFERENSI

- Acesta, A. (2019). *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal serta Pengembangannya*. Median Sahabat Cendekia.
- Ardhana, W. (2001). *Konsep Penelitian Pengembangan Dalam Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Fauzia, Y. (2012). *Efektifitas Bermain Berjalan di Atas Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Keseimbangan Anak Autisme*. 1 No. 1.
- Irwansyah, D. (2015). *Hubungan Kecerdasan Kinestetik Dan Kecerdasan Interpersonal Serta Intrapersonal Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Di MTSN Kuto Baro Aceh Besar*. 3 No. 1.
- Mastuti, S., Sobarna, A., & Afrianti, N. (2020). *Upaya Meningkatkan Kekuatan dan Koordinasi Otot Kaki Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Loncat Jejak Kaki Pos PAUD Teratai Tunas Bangsa Kota Bandung*. Universitas Islam Bandung, 6 No. 1.
- Muslih, M. (2016). *Efektivitas Latihan Berjalan di Atas Jejak Telapak Kaki dan di Atas Kayu Terhadap Keseimbangan Pada Anak Autis di SLB Autisma Yogasmara Pedurungan Semarang*. Universitas Negeri Semarang.

- Suarca, K., Soetjiningsih, S., & Ardjana, IGA. E. (2005). *Kecerdasan Majemuk Pada Anak*. 7 No. 2.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Syamsiatin, E. (2017). *Bermain dan Permainan AUD*. Universitas Terbuka.
- Syarifuddin, Herdianto, & Ernawati. (2011). *Pendidikan Prasekolah*. Perdana Publishing.