

**MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI
INDEX CARD MATCH SISWA KELAS II
SDN MINOMARTANI 6 SLEMAN**

JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Khairul Cahyaningrum
NIM 10108244091

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Artikel Jurnal yang berjudul “**PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI *INDEX CARD MATCH* SISWA KELAS II SDN MINOMARTANI 6 SLEMAN**” yang disusun oleh Khairul Cahyaningrum, NIM 10108244091 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diupload.

Pembimbing Skripsi I

Sudarmanto, M. Kes.
NIP. 19570508 198303 1 001

Yogyakarta, 4 Februari 2015
Pembimbing Skripsi II

BanuSetyoAdi, M. Pd.
NIP. 19810920 200604 1 003



[Handwritten signature]

PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI INDEX CARD MATCH SISWA KELAS II SDN MINOMARTANI 6 SLEMAN

THE IMPROVEMENT OF KINESTHETIC INTELLIGENCE THROUGH INDEX CARD MATCH FOR SECOND GRADE OF SDN MINOMARTANI 6 SLEMAN

Oleh: Khairul Cahyaningrum, Pendidikan Guru Sekolah Dasar. ningrumm.cahya@yahoo.co.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model spiral Kemmis dan Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta yang berjumlah 28 siswa. Objek penelitian ini adalah peningkatan kecerdasan kinestetik. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penilaian yang digunakan berupa lembar observasi dan pedoman pengamatan kinestetik siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan mencari rerata hasil kinestetik siswa setiap siklus. Rerata hasil kinestetik siswa tersebut dideskripsikan dengan menggunakan model alur yang terdiri dari proses pengumpulan data, pengolahan data dan kesimpulan.

Hasil rata-rata kinestetik siswa pada Siklus I adalah 18,64%. Sedangkan, pada siklus II meningkat menjadi 88,78%. Jadi, model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta.

Kata Kunci: kecerdasan kinestetik, model pembelajaran aktif, *Index Card Match*

Abstract

This research aimed to improve the kinesthetic intelligence students through active learning model type Index Card Match in second grade students of SDN Minomartani 6 Sleman Yogyakarta.

This research is a Class Action Research (Classroom Action Research) in a spiral model from Kemmis and Taggart comprising the steps of planning, implementation, observation and reflection. The subjects were second grade students of SDN Minomartani 6 Sleman Yogyakarta totaling 28 students. The object of this research is to increase kinesthetic intelligence. Collecting data in this research using the method of observation, interviews, and documentation. Assessment instruments used in the form of observation and observation guidelines kinesthetic students. The data analysis techniques used are quantitative descriptive analysis technique and qualitative descriptive analysis technique, by finding the average results of kinesthetic students each cycle. The mean results of the student kinesthetic described by using a model consisting of a process flow of data collection, data processing and conclusions.

The average yield kinesthetic students in first cycle is 18.64%. Whereas, in the second cycle increased to 88.78%. Thus, active learning model types can increase the Index Card Match kinesthetic intelligence in second grade Elementary School of Minomartani 6 Sleman Yogyakarta.

Keywords: kinesthetic intelligence, active learning model, Index Card Match

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dasar berada pada masa operasional konkret yang merupakan masa perkembangan anak yang luar biasa. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan kecerdasan anak termasuk aspek kecerdasan kinestetiknya. Seperti yang ditetapkan dalam Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, BAB I pasal 1 menyebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pada BAB VI bagian kedua pasal 17 ayat (1) menetapkan bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Hal ini berarti bahwa pendidikan dan proses kegiatan belajar mengajar pada masa usia sekolah dasar harus benar dan sesuai dengan karakter pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena jika tidak dikembangkan dengan baik dan benar, akan menimbulkan penyimpangan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Yang apabila sudah terlanjur diimplementasikan kepada anak, akan sulit untuk diperbaiki.

Endang Poerwanti dan Nur Widodo (2005: 44), menyebutkan salah satu tugas perkembangan pada masa kakak-kanak akhir adalah belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain seperti lari, lompat dan sebagainya. Keterampilan fisik tersebut adalah termasuk kecerdasan kinestetik. Sehingga akan timbul keseimbangan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat diterapkan pada model pembelajaran yang akan digunakan. Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6, ditemukan beberapa faktor yang mendasari untuk melaksanakan penelitian ini. Diantaranya adalah kondisi peserta didik yang senang bergerak kesana-kemari. Kondisi tersebut memang wajar terjadi pada peserta didik kelas II yang memang usia mereka masih tergolong pada peserta didik kelas rendah. Namun kondisi tersebut menjadi tidak wajar ketika mereka bergerak kesana-kemari bukan pada saatnya. Mereka bergerak kesana-kemari pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, dimana kegiatan tersebut belum memberikan instruksi peserta didik untuk bergerak kesana-kemari. Sehingga guru tentunya membutuhkan keterampilan dalam

mengendalikan peserta didik dan untuk mengkondisikan kelas. Guru juga harus memiliki strategi agar kesenangan siswa dalam bergerak kesana-kemari tersebut dapat diarahkan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan yang saya lihat dan amati, sebenarnya peserta didik dapat menerima materi pelajaran dengan baik. Hanya saja mereka sering kali merasa bosan dan jenuh jika kegiatan pembelajaran tidak dimodifikasi menjadi kegiatan yang menyenangkan. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah, dengan menggunakan metode tersebut tentunya kegiatan siswa hanya terbatas pada mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru saja. Padahal dalam materi pembelajaran yang disampaikan, guru dapat meningkatkan aspek-aspek yang dimiliki siswa. Salah satu aspek yang dapat ditingkatkan adalah kecerdasan kinestetik. Kinestetik termasuk didalamnya adalah motorik kasar dan motorik halus. Guru belum memperhatikan bahwa dengan kegiatan pembelajaran, tidak hanya materi yang dapat disampaikan tetapi ada aspek yang dapat ditingkatkan dari kegiatan pembelajaran tersebut. Aspek-aspek motorik kasar yang dapat ditingkatkan dalam pembelajaran misalnya kegiatan melompat, berjalan, berlari, menendang, melempar, dan lain-lain. Sedangkan aspek motorik halus yang dapat ditingkatkan misalnya, menulis, menggambar, melipat, menggunting, dan lain-lain. Tetapi pada kenyataannya, guru belum memunculkan kegiatan tersebut dalam pembelajaran karena guru menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, dibutuhkan model

pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk memfasilitasi gerak siswa agar dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya mendapatkan materi pelajaran tetapi juga ada aspek yang dapat ditingkatkan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, guru mengaku belum pernah menggunakan model pembelajaran aktif dengan tipe *Index Card Match* untuk proses kegiatan pembelajaran pada kelas II. Namun guru kelas sering menggunakan model pembelajaran dengan tipe permainan seperti *TGT (Team Game Tournament)*. Disampaikan juga oleh guru kelas, bahwa proses kegiatan belajar mengajar dengan tipe permainan tersebut, ternyata ditemukan banyak peserta didik yang tidak berpartisipasi secara aktif.

Dilihat dari observasi yang dilakukan terhadap guru kelas, guru kelas sebenarnya mampu mengelola kelasnya dengan baik dan memiliki kharisma tersendiri bagi peserta didik kelas II. Selain itu guru juga sering menggunakan metode-metode pembelajaran yang menarik lainnya, tetapi pada kenyataannya masih ada peserta didik yang berlarian kesana-kemari dan juga ada siswa yang tidak berpartisipasi aktif. Guru juga jarang melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas, guru kurang mengoptimalkan kecerdasan kinestetik siswa. Padahal kecerdasan kinestetik sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Tony Buzan (Agus Efendi, 2005: 152), *The power of intelligence* akan membuat Anda

kembali bersemangat dalam hidup Anda, membantu Anda menjadi bugar, dan membantu Anda untuk dapat mengendalikan semuanya. Selain itu Buzan juga menegaskan bahwa jika kita memiliki kecerdasan fisik yang tinggi maka kita akan memahami hubungan antara otak dan tubuh, *men sana in corpore sano*, pikiran yang sehat terdapat dalam badan yang sehat. Sebaliknya, badan yang sehat terdapat dalam pikiran yang sehat. Sehingga akan muncul keseimbangan antara badan dan pikiran.

Selain melihat kondisi pada peserta didik kelas II dan guru kelas II di SD Negeri Minomartani 6, terdapat pula fakta yang ditemukan khususnya di daerah Sleman bahwa anak usia sekolah dasar pada masa ini lebih banyak melakukan kegiatan permainan yang tidak melibatkan aktivitas fisik. Perkembangan jaman dan globalisasi menyebabkan teknologi berkembang sangat pesat, tidak terkecuali pada perkembangan permainan anak. Hanya dengan bermodalkan gadget saja, anak sudah disuguhkan oleh berbagai permainan yang menarik. Mereka dapat melakukan permainan tersebut kapan saja dan dimana saja. Bahkan permainan tersebut dapat pula dilakukan secara online sehingga dapat berinteraksi dengan orang lain dalam permainan itu. Jika sudah begitu, anak akan ketagihan untuk melakukan permainan tersebut hingga berjam-jam lamanya.

Anak yang terlalu banyak memainkan game online atau game pada gadget terlalu lama dan sudah masuk pada zona ketagihan tentunya aktivitas fisiknya sangat kurang, sehingga mereka

menjadi anak yang pasif dan tentu saja kecerdasan kinestetiknya akan berbeda dengan anak yang aktif. Menurut survei yang dilakukan oleh YPMA (Yayasan Pengembangan Media Anak) tahun 2006 menemukan bahwa anak menghabiskan 7 jam sehari untuk mengkonsumsi media, mulai dari televisi, komputer, videogame, dan sebagainya. Diperkuat oleh data yang menyebutkan bahwa anak biasanya bermain game setelah pulang sekolah. Yang mengejutkan, sejumlah responden (3%) mengaku bermain *game* sampai larut malam, di atas pukul 10 malam.

Hal tersebut tentunya sangat mempengaruhi kecerdasan kinestetik siswa, waktu yang dimiliki banyak dihabiskan untuk bermain game online daripada untuk melakukan kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik. Selain itu, hal tersebut juga dapat berpengaruh pada kurangnya partisipasi dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas, bahkan pada pembelajaran yang menggunakan model-model menarik sekalipun. Sehingga aktivitas fisik anak tidak tereksplorasi dengan baik, yang tentu saja akan berdampak pada kecerdasan kinestetiknya.

Sejalan dengan pernyataan yang disampaikan Dave Meler (2002: 90) yang menyebutkan bahwa gerakan fisik meningkatkan proses mental. Bagian otak manusia yang terlibat dalam gerakan tubuh (korteks motor) terletak tepat di sebelah bagian otak yang digunakan untuk berpikir dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, menghalangi gerakan tubuh berarti menghalangi pikiran untuk berfungsi secara maksimal. Sebaliknya, melibatkan tubuh dalam

belajar cenderung membangkitkan kecerdasan terpadu manusia sepenuhnya.

Oleh karena itulah, akan dilakukan kerjasama dengan guru kelas untuk melakukan penelitian ini sehingga memberikan solusi baru bagi dunia pendidikan khususnya untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada siswa kelas II.

SD Minomartani 6 dipilih sebagai setting penelitian karena situasi kondisi siswa dan guru kelas II sudah diamati sejak KKN-PPL berlangsung. Pengamatan dilakukan secara menyeluruh mulai dari kegiatan pembelajaran hingga mengamati sikap-sikap yang ditimbulkan oleh siswa maupun guru. Sehingga dengan melakukan pengamatan tersebut, ditemukan permasalahan yang perlu untuk segera diatasi.

Selain itu, SD Negeri Minomartani 6 juga sudah menerapkan kurikulum terbaru pada kegiatan pembelajarannya. Diketahui bahwa kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Guru kelas II sudah menerapkan kurikulum tersebut, sehingga akan memudahkan dalam melaksanakan penelitian ini.

Kecerdasan kinestetik tidak selalu harus dieksplorasi melalui kegiatan atau mata pelajaran olah raga saja. Tetapi kecerdasan kinestetik juga dapat diimplementasikan ke dalam proses kegiatan pembelajaran selain kegiatan olah raga. Selain menggunakan model pembelajaran yang sudah tersedia, guru dapat pula memodifikasi menjadi kegiatan yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat bermanfaat

untuk meningkatkan kecerdasan siswa. Tidak hanya meningkatkan kecerdasan intelektualnya saja, tetapi juga dapat meningkatkan kecerdasan yang lainnya seperti kecerdasan kinestetik

Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dipilih karena memiliki beberapa aspek yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Seperti yang diungkapkan Muhammad Muhyi Faruq (2007: 6), pada usia kelas 1 sampai 3 SD, anak-anak masih diajarkan cara-cara gerak yang bersifat mendasar dan umum yaitu gerak lokomosi, non lokomosi dan manipulasi. Gerak lokomosi terdiri dari berjalan, berlari, melompat, begulir, meluncur, dan meloncat. Gerak non lokomosi terdiri dari meliukkan, mendorong, menarik, meregang, mengayun, dan bergoyang. Gerak manipulasi terdiri dari menendang, melempar, memukul, menangkap, menghentikan dan mengubah arah.

Ketiga gerak dasar tersebut adalah cara-cara untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik khususnya pada siswa kelas rendah. Melihat dari paparan mengenai cara mengembangkan kecerdasan kinestetik tersebut, tentunya sesuai dengan langkah-langkah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Karena di dalam langkah-langkah menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ada salah satu langkah yang menyebutkan bahwa siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang mereka bawa. Dalam proses mencari pasangan kartu tersebut, kegiatan siswa dapat diarahkan dengan cara memodifikasi langkah-langkah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index*

Card Match. Misalnya dengan cara memberikan aturan-aturan khusus agar siswa melompat, berlari, dan sebagainya, sehingga kecerdasan kinestetik siswa dapat dikembangkan dengan model pembelajaran ini.

Tentunya pembelajaran ini selain cocok diterapkan untuk kelas rendah karena pembelajaran ini menggunakan tipe permainan, juga melibatkan berbagai anggota tubuh. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ini juga dapat meningkatkan 3 ranah penilaian pada siswa, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta tahun ajaran 2013/2014 pada bulan Oktober sampai dengan bulan November 2014.

Tempat penelitian tindakan kelas ini dilakukan di dalam ruangan kelas II maupun di halaman SD Negeri Minomartani 6 Sleman. Alasan dipilihnya ruangan kelas II dan halaman sekolah karena kedua tempat tersebut tempat dimana kegiatan sering dilakukan dalam permainan fisik siswa (olahraga) dan pembelajaran. Selain itu, juga dikarenakan pembelajaran ini memerlukan aktivitas fisik yang banyak, sehingga jika hanya memanfaatkan ruangan kelas saja tidak akan maksimal

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya penelitian tidak dilakukan sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Ada tiga pemikiran kritis yang muncul dari keberadaan bentuk penelitian menggunakan metode tindakan kelas. Ketiga pemikiran kritis yang dimaksud yaitu, ide yang muncul, suatu grup pendidikan dalam hal ini para guru-peneliti yang secara sadar bersinergi, dan adanya komitmen dari mereka terhadap peningkatan subjek yang diteliti agar menjadi lebih baik (Sukardi, 2013: 17).

Penelitian ini menciptakan kolaborasi dan partisipasi antara peneliti dan guru pendamping. Sejak awal, peneliti dan guru pendamping saling mengkomunikasikan dan terlibat mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi penelitian. Selanjutnya untuk proses pelaksanaannya, peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data. Kemudian menganalisis data dan melaporkan hasil penelitian.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 28 siswa. Pertimbangan mengambil subjek penelitian ini karena peneliti pernah menjalani KKN-PPL di sekolah tersebut, sehingga peneliti mengetahui bagaimana proses pembelajaran, situasi dan kondisi di kelas II.

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model spiral dari Kemmis dan Taggart yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart pada 1988 (Sukardi, 2013: 7), yang terdiri dari dua siklus dan masing-masing siklus menggunakan empat komponen. Empat komponen tersebut adalah perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi dalam suatu spiral yang saling terkait.

1. Merencanakan Tindakan

a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), RPP ini berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Materi yang tertuang dalam RPP ini juga harus sesuai dengan kurikulum dan ketentuan yang berlaku.

b. Mempersiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa.

c. Mempersiapkan sarana dan media yang akan digunakan. Dalam penelitian ini, media yang utama adalah kartu berpasangan.

d. Mengevaluasi kegiatan. Tujuannya adalah untuk mengetahui keadaan siswa apakah dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan kesulitan apa saja yang dialami.

Indikator yang difokuskan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Dapat melompat pada tumpuan
- b. Dapat menggambar jam analog
- c. Dapat melakukan gerakan menyapu
- d. Dapat melakukan gerakan mengepel
- e. Dapat melakukan gerakan menghapus papan tulis
- f. Dapat melakukan gerakan mengelap kaca

g. Dapat melakukan gerakan mengambil ranting/daun

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan ini dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan dibantu oleh rekan sejawat untuk mengamati partisipasi anak saat proses menempatkan posisi dan mencari kartu berpasangan dengan cara melompat pada tumpuan yang telah ditentukan dan melakukan gerakan kepala, tangan, kaki, badan seperti contoh. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Selanjutnya hasil kegiatan siswa diamati dan dicatat sebagai hasil pengamatan oleh rekan sejawat yaitu guru kelas.

3. Mengobservasi Tindakan

Observasi tindakan selama proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses berlangsung. Hasilnya langsung dicatat dalam lembar observasi.

4. Refleksi Hasil Pengamatan

Data yang diperoleh pada lembar observasi dianalisis, kemudian dilakukan refleksi. Pelaksanaan refleksi dilakukan bersama guru kelas dengan melakukan diskusi. Diskusi tersebut untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan pada saat melakukan penelitian, kemudian melihat masalah yang muncul dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan dalam penelitian dan hasilnya. Setelah itu mencari jalan keluar terhadap masalah-

masalah yang mungkin timbul agar dapat dibuat rencana perbaikan pada tahap kegiatan selanjutnya.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan proses kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* yang dilakukan di dalam dan di luar kelas pada siswa kelas II. kemudian mencatatnya ke dalam lembar observasi yang telah disediakan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan pada penelitian ini diantaranya adalah catatan harian guru, bab-bab yang berisi materi pembelajaran yang dianjurkan guru maupun yang berasal dari buku-buku teks, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan lain-lain.

3. Metode Ostensif

Alat pengumpul data ostensif yang digunakan pada penelitian ini adalah slide photograph dan video *camera recorder*. Pengumpulan data dengan metode ini akan memudahkan dalam analisis dan evaluasi, karena dapat dilihat kembali kondisi-kondisi yang terjadi melalui gambar dan video.

Teknik Analisis Data

Setelah data diperoleh dan dikumpulkan, maka langkah selanjutnya dalam proses penelitian

adalah menganalisis data. Teknik analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan secara lebih mendalam. Menurut Suwarsih Madya (2009: 75) analisis data dalam penelitian tindakan diwakili oleh momen refleksi putaran penelitian tindakan. Dengan melakukan refleksi, peneliti akan memiliki wawasan otentik yang akan membantu dalam menafsirkan datanya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, yaitu pengolahan data yang dikumpulkan melalui observasi. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 209) analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapat menimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Kondisi Awal

Dari hasil observasi, ditemukan beberapa hal mengenai kondisi dan situasi proses pembelajaran siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 Sleman Yogyakarta, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Pada kegiatan pembelajaran, guru lebih banyak mendominasi, kegiatan yang dilakukan masih teacher center sehingga siswa tidak banyak melakukan aktivitas. Siswa lebih banyak mendengarkan guru menjelaskan pembelajaran.

2) Siswa banyak yang tidak memperhatikan guru, siswa terlihat lebih asyik dengan kegiatan mereka

sendiri. Bahkan ada beberapa siswa yang jalan-jalan kesana-kemari.

3) Pada saat kegiatan piket, masih banyak siswa yang tidak melakukan gerakan piket secara efektif.

2. Hasil Penelitian Siklus I

Dalam kegiatan penelitian pada siklus I ini, ditemukan beberapa hal dalam kegiatan pembelajaran. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan pembelajaran sudah dilakukan dengan baik oleh guru dan sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang dibuat (RPP).

2) Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Kegiatan pembelajaran juga menyenangkan dan sudah tidak didominasi oleh guru. Siswa berpartisipasi aktif dari awal hingga akhir.

3) Langkah-langkah kegiatan *Index Card Match* dilakukan secara sistematis. Siswa terlihat antusias mengikuti kegiatan yang dilakukan di luar kelas tersebut.

4) Media tumpuan untuk melompat jaraknya terlalu dekat, Media kartu berpasangan juga kurang besar. Sehingga pada saat siswa menunjukkan kartu yang mereka bawa dan siswa lain mencari kartu yang menjadi pasangannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan mencari.

5) Saat kegiatan pembelajaran dengan *Index Card Match* berlangsung, guru kurang mampu mengatur waktu. Akibatnya banyak siswa yang

hanya diam cukup lama menunggu giliran untuk melakukan kegiatan selanjutnya.

6) Saat kegiatan mengerjakan LKS secara berpasangan, ada beberapa siswa yang tidak ikut mengerjakan dan hanya menyerahkan tugasnya kepada pasangannya saja.

7) Pada kegiatan presentasi LKS, guru menanyakan siswa apakah ada yang ingin maju mempresentasikan. Tetapi hanya beberapa siswa aja yang antusias, pada pertemuan II yang antusias hanya siswa yang sama. Sedangkan siswa yang lain lebih banyak diam.

Dari hasil refleksi di atas, kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah baik dan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Kegiatan juga sudah banyak melibatkan aktivitas untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik, hanya saja pelaksanaannya kurang maksimal.

Untuk kegiatan selanjutnya pada siklus II dapat dilakukan dengan memaksimalkan kegiatan melompat pada siswa menggunakan media atau cara yang lebih baik agar kecerdasan kinestetik siswa lebih terlihat.

Selain itu media kartu berpasangan juga dibuat lebih besar dari ukuran kartu berpasangan pada siklus I agar memudahkan siswa untuk mencari pasangan kartu mereka. Kegiatan juga lebih dimodifikasi agar tidak ada waktu yang terbuang sia-sia dan siswa tidak dibiarkan diam saja saat menunggu giliran untuk mengerjakan kegiatan selanjutnya:

3. Hasil Penelitian Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II terlihat lebih baik dan lebih sistematis dari pelaksanaan siklus I. Guru sudah mampu mengaplikasikan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan baik.

Siswa juga terlihat lebih antusias serta lebih paham dalam melakukan permainan menggunakan model tersebut. Hasil kegiatan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis dan mengelap kaca juga meningkat dari kegiatan pada siklus I.

Pembahasan Hasil Tindakan

Untuk mengetahui hasil awal kecerdasan kinestetik siswa, dilakukan observasi pada kegiatan pra tindakan. Observasi tersebut dilakukan untuk mengamati kegiatan apa saja yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa pada proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terlihat belum ada kegiatan yang memaksimalkan kecerdasan kinestetik siswa, kegiatan masih banyak didominasi oleh guru dengan bentuk pengajaran konvensional. Siswa belum banyak terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Kemampuan siswa dalam kegiatan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun dan menggambar jam terlihat masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Kegiatan melompat siswa jarang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran, padahal siswa terlihat banyak berjalan-jalan sendiri

bahkan berlarian kesana-kemari sehingga tidak memperhatikan pelajaran. Kegiatan siswa yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik juga tidak terlihat, padahal dalam materi yang diajarkan seharusnya bisa dimodifikasi dengan model-model yang menarik yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa.

Kemampuan siswa dalam kegiatan pada siklus I pertemuan I mengalami peningkatan. Kegiatan pembelajaran yang sebelumnya belum menggunakan model pembelajaran yang meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa, sudah mulai diterapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada kegiatan tersebut. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, intensitas siswa yang asik sendiri dengan kegiatan mereka pun mulai berkurang. Namun guru masih terlihat bingung dalam menerapkan model pembelajaran aktif tersebut karena baru pertama kali menerapkan.

Kemampuan siswa dalam kegiatan pada siklus I pertemuan II lebih baik dan lebih meningkat dari pertemuan I. Guru dan siswa sudah mulai terlihat berkoordinasi dengan baik, walaupun masih terdapat beberapa kekurangan dalam pelaksanaannya seperti media yang kurang besar dan jarak tumpuan untuk melompat terlalu dekat. Hal tersebut yang mendasari dilakukan perbaikan pada siklus II.

Hasil pengamatan siklus I menunjukkan ada peningkatan dari kegiatan pada pra tindakan, meskipun peningkatan tersebut tidak signifikan.

Siswa sudah mulai aktif, guru tidak banyak mendominasi kegiatan pembelajaran. Tetapi karena baru pertama kali dilakukan, siswa dan guru masih terlihat bingung dalam melaksanakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Ada beberapa hal pada kegiatan siklus I yang perlu diperbaiki di siklus II. Beberapa hal tersebut diantaranya meliputi perbaikan media dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Kemampuan siswa dalam kegiatan pada siklus II pertemuan I terlihat mengalami peningkatan yang cukup banyak, guru lebih lancar dalam menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Selain itu siswa juga terlihat sudah mulai hafal dengan urutan pelaksanaan model pembelajaran tersebut. Siswa lebih mudah diatur dan lebih antusias lagi dalam pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik juga dilakukan dengan baik oleh siswa.

Kemampuan siswa dalam kegiatan pada siklus II pertemuan II meningkat sangat signifikan. Hal ini dikarenakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* sudah dilakukan pada pertemuan sebelumnya, sehingga siswa hanya mengulang dan memperbaiki kesalahan yang terjadi pada pertemuan sebelumnya. Akibatnya hasil yang didapatkan menjadi lebih baik dan maksimal. Tercatat 80% lebih dari jumlah siswa mencapai kriteria yang ditetapkan.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dari pra

tindakan, siklus I dan siklus II. Dari yang sebelumnya kegiatan pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik, kemudian pada siklus I sudah mulai menggunakan dan kecerdasan kinestetik siswa mulai dioptimalkan. Hingga pada kegiatan siklus II kecerdasan kinestetik siswa meningkat.

Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik karena di dalam pelaksanaan model pembelajaran tersebut banyak sekali melibatkan fisik siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Howard Gardner (2003:36), bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menyelesaikan masalah atau produk mode menggunakan seluruh badan seseorang atau sebagian badan. Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dalam prosesnya melibatkan siswa secara aktif seperti yang disampaikan oleh Melvin L. Silberman (2006: 250), bahwa *Index Card Match* atau Pencocokan Kartu Index ini merupakan cara aktif dan menyenangkan untuk meninjau ulang materi pelajaran.

Model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan seperti *Index Card Match* ini cocok untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik, hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Salasiah pada tahun 2010 yang berjudul "Pengembangan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 7-9 Tahun Di SDN Karang Besuki 1 Malang". Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pada kegiatan bermain, semua aspek

kecerdasan anak semakin berkembang, salah satunya kecerdasan kinestetik anak. Kecerdasan kinestetik lebih menekankan pada kemampuan seseorang dalam menangkap informasi dan mengolahnya sedemikian cepat, lalu diaplikasikan dalam wujud gerak, yakni dengan menggunakan badan, kaki, dan tangan. Selain itu, hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan model permainan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik harus menyenangkan dan mudah dilakukan siswa serta diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif tipe Index Card Match dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelas II SD Negeri Minomartani 6 pada tema 3 sub tema 2 Tugasku Sehari-hari di Sekolah. Pelaksanaan model pembelajaran aktif Index Card Match sesuai dengan langkah-langkah yang ada, namun dilakukan modifikasi agar model pembelajaran aktif tipe Index Card Match dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Modifikasi tersebut memperhatikan dan menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Materi yang digunakan adalah materi pada tema 3 sub tema 2 tentang Tugasku Sehari-hari di Sekolah. Dalam materi tersebut terdapat beberapa aspek

yang dapat diselaraskan dengan model pembelajaran aktif tipe Index Card Match sehingga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Aspek tersebut diantaranya adalah melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, menggelap kaca dan menggambar jam.

Hal tersebut juga dibuktikan dari hasil pengamatan yang didapatkan pada saat pelaksanaan penelitian. Tercatat bahwa sebelum tindakan, kecerdasan kinestetik siswa kurang diperhatikan karena kegiatan pembelajaran bersifat konvensional dan belum menggunakan model pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa. Sedangkan pada kegiatan siklus I dan II terjadi peningkatan pada kecerdasan kinestetik siswa, siswa mulai dapat mengembangkan kinestetik mereka karena guru menerapkan model pembelajaran aktif tipe Index Card Match. Tercatat bahwa pada siklus I terdapat rata-rata 18,64% atau 5 siswa dari jumlah 28 siswa yang kecerdasan kinestetiknya masuk pada kriteria keberhasilan minimal. Sedangkan siklus II terdapat rata-rata 88,78% atau 24 siswa dari jumlah 28 siswa yang kecerdasan kinestetiknya masuk pada kriteria keberhasilan minimal. Sehingga terjadi peningkatan sebesar 79,16% atau sebesar 19 anak yang kecerdasan kinestetiknya masuk dalam kriteria keberhasilan minimal dari hasil pengamatan pada siklus I ke siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Efendi. (2005). *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- DPR dan Presiden RI. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses dari <http://riau.kemenag.go.id/file/file/produkhukum/fcpt1328331919.pdf> pada tanggal 5 Mei 2014, Jam 09.15 WIB.
- Endang Poerwanti dan Nur Widodo. 2005. *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press.
- Gardner, Howard. 2003. *Multiple Intelligences*. Batam: Interaksara.
- Kidia. 2010. *Media dalam Kehidupan Anak (Fact Sheet)*. Diakses dari <http://www.kidia.org/panduan/tahun/2010/bulan/11/tanggal/01/id/171/> pada tanggal 10 Juli 2014, Jam 17.45 WIB.
- L. Silberman, Melvin. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. 2006. Bandung: Nusamedia.
- Meler, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa.
- Muhammad Nuh. 2013. *Kurikulum 2013*. Diakses dari <http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/artikel-mendikbud-kurikulum2013> pada tanggal 10 Juni 2014, Jam 11.30 WIB.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. rev. ed. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. 2013. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suwarsih Madya. 2007. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (action research)*. Bandung: Alfabeta.