



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIK TOK
TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK DEWI MASYITHOH 67
KECAMATAN PUGER KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Oleh:

Heni Formaristi

NIM 170210205050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2022**



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIK TOK
TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK DEWI MASYITHOH 67
KECAMATAN PUGER KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Heni Formaristi

NIM 170210205050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2022**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang serta sholawat serta salam kepada nabi Muhammad SAW, dengan segala ketulusan dan keikhlasan saya persembahkan karyaku sebagai rasa kasih sayang cinta dan perwujudan tanggung jawab saya kepada :

1. Kedua orang tua saya, Ibunda Kudsiyati, Ayahanda Suroto, dan kakak serta adikku tersayang Andre Witanto dan Risma Agustin Ramadani yang telah memberikan dukungan, doa, serta semangat dan motivasi. Terimakasih atas setiap do'a, kasih sayang, waktu serta materi yang telah diberikan dan terimakasih telah menjadi sumber semangat paling utama selama ini;
2. Bapak dan Ibu Guru yang telah membimbing saya sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi; dan
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, yang saya banggakan.

MOTTO

Hasrat untuk mengejar semakin banyak pengalaman positif sesungguhnya adalah sebuah pengalaman negatif. Sebaliknya secara paradoksal, penerimaan seseorang terhadap pengalaman negatif justru merupakan sebuah pengalaman positif

(Mark Manson)¹



¹ Mark Manson, 2018. Sebuah Seni Untuk Bersikap Bodoh Amat. Jakarta : PT Gramedia

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Heni Formaristi

NIM : 170210205050

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B Di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 28 September 2022

Yang menyatakan,

Heni Formaristi

NIM 170210205050

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIK TOK
TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK DEWI MASYITHOH 67
KECAMATAN PUGER KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Oleh:

Heni Formaristi
NIM 170210205050

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL TIK TOK
TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK DEWI MASYITHOH 67
KECAMATAN PUGER KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Heni Formaristi
NIM : 170210205050
Angkatan : 2017
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal pLahir : Jember, 08 Oktober 1998
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG PAUD

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP. 19610729 198802 2 001

Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A.

NIP. 19871211 201504 2 001

RINGKASAN

Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B Di TK Dewi Masyithoh 67 Kec Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022, Heni Formaristi, 170210205050; 52 halaman, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi sesuai keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak. Salah satu bentuk kecerdasan yang perlu ditingkatkan dalam pendidikan anak usia dini yaitu kecerdasan kinestetik anak. Penggunaan media sosial Tik Tok dianggap mampu untuk membantu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak karena metode ini melibatkan gerak fisik anak yang dilakukan di ruangan terbuka sehingga anak dapat bergerak bebas.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media sosial Tik Tok terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B Di TK Dewi Masyithoh 67 Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022? Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media sosial Tik Tok terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B Di TK Dewi Masyithoh 67 Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini menggunakan penelitian pra eksperimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Lokasi yang digunakan sebagai tempat penelitian yaitu di kelompok B TK Dewi Masyithoh 67 Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini dihitung secara manual dengan menggunakan aplikasi Microsoft Excel dengan menggunakan rumus korelasi Rank Spearman, sedangkan uji

reliabilitas menggunakan metode belah dua atau *split-half*. Analisis data untuk uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan rumus t_{test} sampel berhubungan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata saat *posttest* sebanyak 91,875, sedangkan *pretest* sebanyak 74,58. Hasil perhitungan t_{test} menggunakan perhitungan manual diperoleh $t_{\text{hitung}} = 93,86$. Hasil perhitungan t_{test} kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 untuk subjek sebanyak 20 anak ditemukan sebesar 2,086. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ ($93,86 > 2,086$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B Di TK Dewi Masyithoh 67 Kec Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.

Beberapa saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini adalah hendaknya guru memanfaatkan Media Sosial Tik Tok untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan tetap memperhatikan video-video yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Dalam penggunaan Media Sosial Tik Tok untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak hendaknya disertai dengan pengawasan guru atau orang tua. Guru bisa menambahkan variasi dalam belajar mengajar di sekolah agar dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak.

PRAKATA

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng, IPM selaku Rektor Universitas Jember
2. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Dra. Khutobah., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
5. Dr. Nanik Yuliati., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk membimbing penulisan skripsi ini;
6. Laily Nur Aisiyah, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji I dan Indah Rohmatuz Zahro, S.Pd.I, M.Pd.I. selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
7. Seluruh bapak ibu dosen dan karyawan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa hormat dan kebanggaan penulis;
8. Kepala Sekolah TK Dewi Masyithoh 67 ibu Iis Widiawati, S.Pd., ibu Siti Muslihah, S.Pd. selaku wali kelas B2 serta guru-guru dan murid-muridku TK Dewi Masyithoh 67 yang sangat penulis banggakan;
9. Ibunda Kudsiyati dan Ayahanda Suroto yang telah mencurahkan kasih sayang, keikhlasan, doa, dukungan serta menjadi panutan dan suri tauladan yang baik, kakak dan Adikku tersayang Andre Witanto dan Risma Agustin Ramadani terimakasih sudah menyelipkan doa-doa terbaik.
10. Kepada suamiku Mohamad Sifaul Hoyun terimakasih atas semua bantuan dukungan dan semangat yang telah berikan.
11. Kepada sahabat baikku Dika Maharani Martenang yang telah menemani dan membantu berjuang hingga terselesaikannya skripsi ini.

12. Sahabat-sahabat yang sangat penulis cintai selama menyelesaikan strata satu (S1) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Lolita Mey Arianto, Mundiroh, Hanum, Sasa, Ega, Ninda, Nurlina,;
13. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhirnya penulis berharap semoga Karya Ilmiah (Skripsi) ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat digunakan sebagai acuan penelitian-penelitian selanjutnya.

Jember, 28 September 2022

Penulis

DAFTAR ISI

BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Bagi Peneliti	6
1.4.2 Manfaat Bagi Guru	6
1.4.3 Manfaat Bagi Peneliti Lain	6
BAB 2. KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kecerdasan Kinestetik	8
2.1.1 Pengertian Kecerdasan Kinestetik.....	8
2.1.2 Sifat Dan Karakteristik Kecerdasan Kinestetik.....	10
2.1.3 Indikator Kecerdasan Kinestetik	12
2.1.4 Faktor Mempengaruhi Kecerdasan Kinestetik	14
2.1.5 Pentingnya Kecerdasan Kinestetik.....	15
2.1.6 Cara Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik.....	17
2.2 Media Sosial Tik Tok	20
2.2.1 Pengertian Media Sosial Tik Tok	20
2.2.2 Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak Usia Dini	21
2.2.3 Media Sosial Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran	23
2.3 Penelitian Yang Relevan	27
2.4 Kerangka Konseptual	29
2.5 Hipotesis	29
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	31
3.1 Jenis Penelitian	32
3.2 Alur Penelitian.....	34
3.2.1 Tahap Persiapan Penelitian	34
3.2.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian	34
3.2.3 Tahap Akhir Penelitian.....	35

3.3 Tempat Dan Waktu Penelitian	35
3.4 Populasi Dan Sampel Penelitian	35
3.5 Definisi Operasional Variabel.....	36
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	37
3.7 Uji Validitas Dan Reabilitas.....	39
3.8 Teknik Analisis Data.....	41
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	42
4.1 Hasil Penelitian	42
4.1.2 Pelaksanaan Penelitian	42
4.1.3 Analisis Data Penelitian	43
4.1.4 Analisis Data Hasil Penelitian.....	45
4.2 Pembahasan	48
BAB 5. PENUTUP.....	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
5.2.1 Bagi Guru	51
5.2.2 Bagi Sekolah	51
5.2.3 Bagi Peneliti Lain	52
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	61

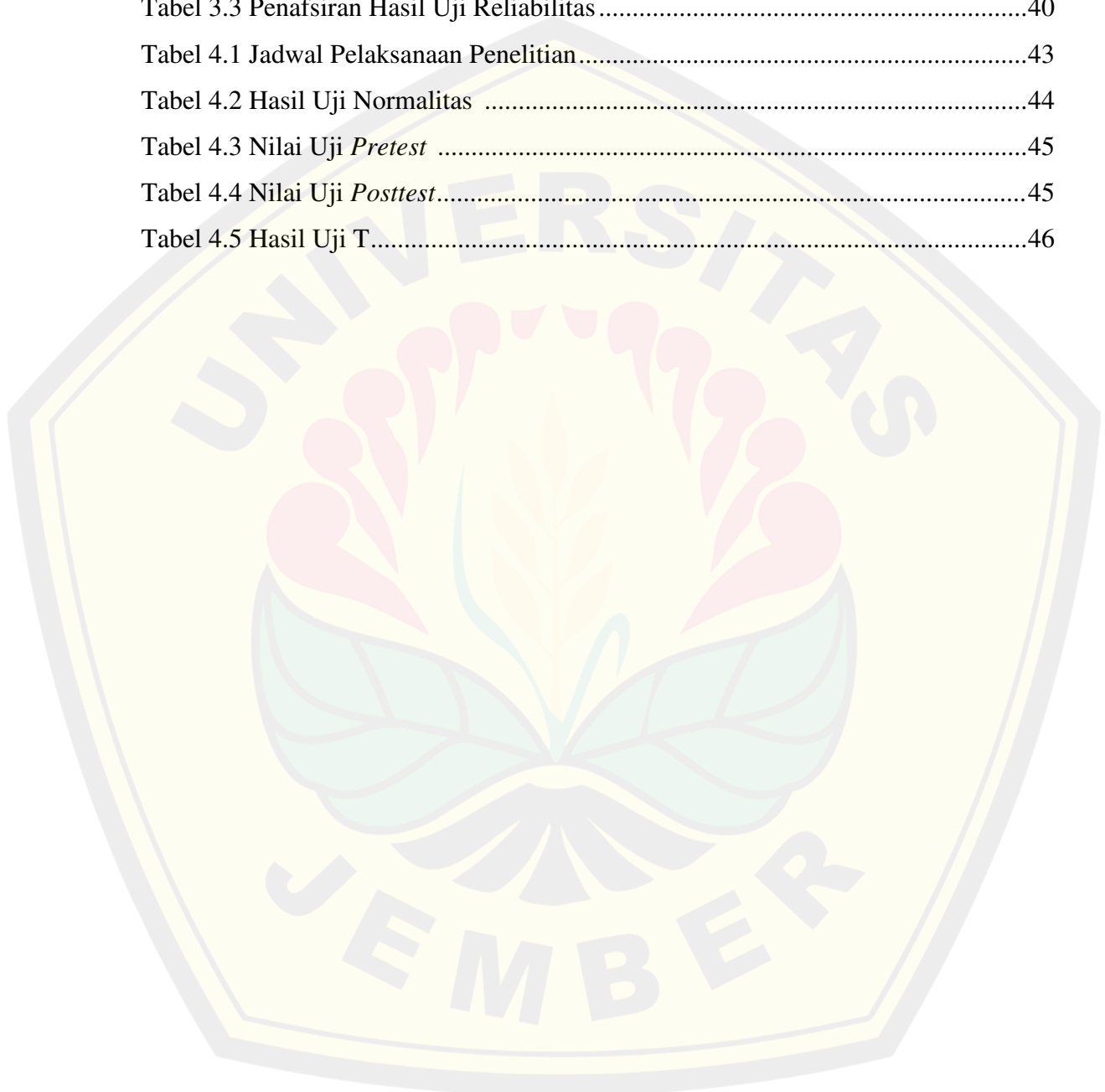
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4. Kerangka Konseptual30
Gambar 3.1 Desain Penelitian33
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....34



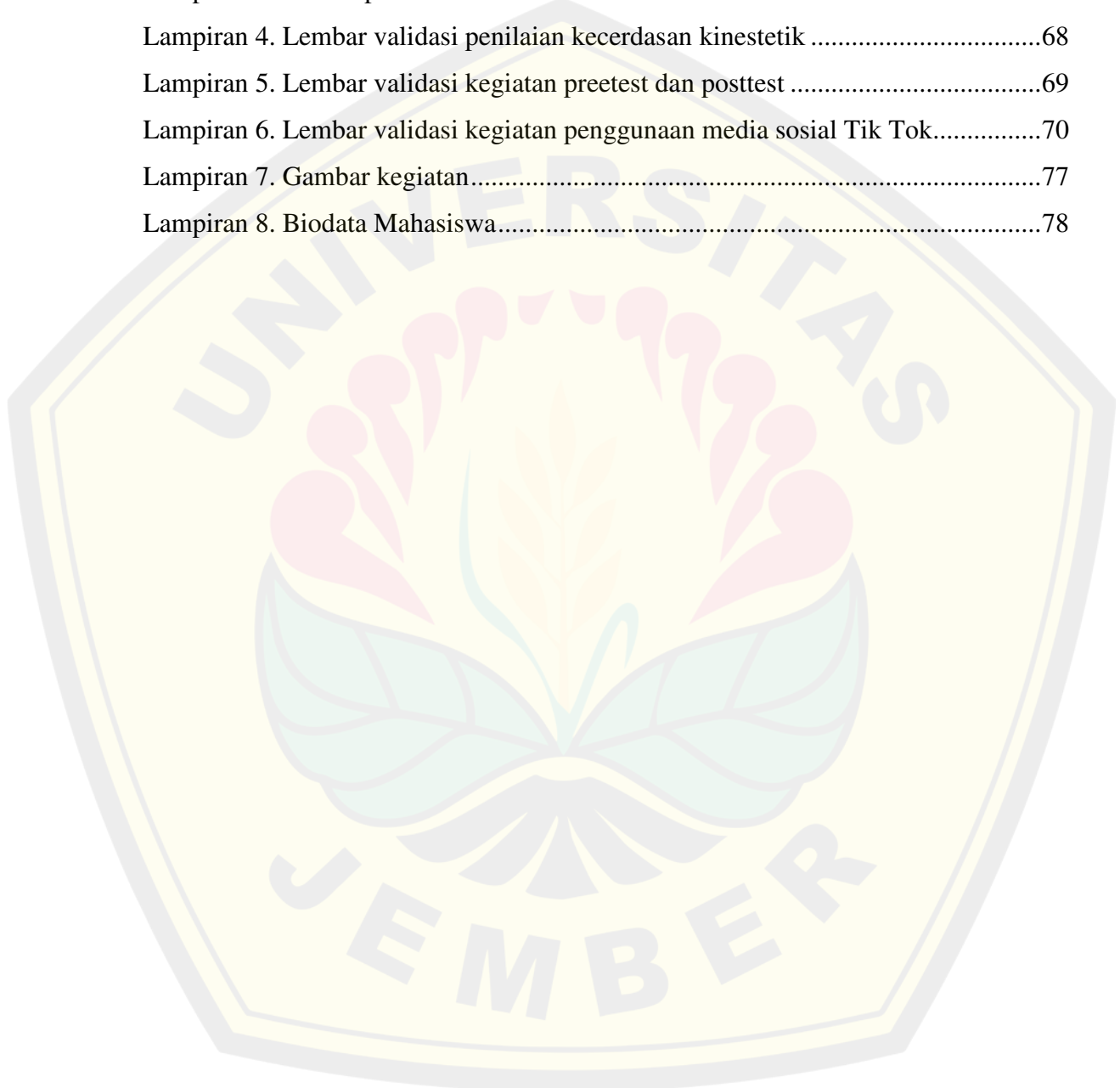
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas.....	39
Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	40
Tabel 3.3 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas.....	40
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	43
Tabel 4.2 Hasil Uji Normalitas	44
Tabel 4.3 Nilai Uji <i>Pretest</i>	45
Tabel 4.4 Nilai Uji <i>Posttest</i>	45
Tabel 4.5 Hasil Uji T.....	46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Matrik penelitian	61
Lampiran 2. Lembar observasi.....	62
Lampiran 3. Rubrik penilaian	64
Lampiran 4. Lembar validasi penilaian kecerdasan kinestetik	68
Lampiran 5. Lembar validasi kegiatan pretest dan posttest	69
Lampiran 6. Lembar validasi kegiatan penggunaan media sosial Tik Tok.....	70
Lampiran 7. Gambar kegiatan.....	77
Lampiran 8. Biodata Mahasiswa.....	78



BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; (4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya

1.1. Latar Belakang

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental atau bersifat dasar bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono, 2009:6). Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun yang mana usia tersebut juga disebut dengan usia kritis dan usia yang strategis untuk proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil belajar selanjutnya (Sujiono, 2009:47). Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun yang menjalani proses perkembangan yang bersifat pesat dan mendasar sehingga pada masa tersebut merupakan usia yang strategis untuk proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil belajar selanjutnya.

Dalam Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti Pendidikan Dasar”. Pada bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak dari lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan serta perkembangan jasmani maupun rohani supaya anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) merupakan istilah dalam kajian tentang kecerdasan yang dicetuskan oleh seorang pakar pendidikan amerika serikat bernama Howard Gardner. Menurut teori ini, setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Istilah ini lalu dikembangkan menjadi teori yang

melewati penelitian-penelitian yang rumit, melibatkan antropologi, psikologi kognitif, psikologi perkembangan, psikometri, studi biografi, fisiologi hewan, dan neuroanatomi (Amstrong, 2002:46).

Teori kecerdasan jamak bukanlah teori yang pertama yang menyatakan soal adanya kecerdasan selain kecerdasan intelektual (IQ) pada setiap diri individu. Sejalan dengan perkembangannya peradaban manusia, maka mulai terjadi pula perubahan paradigma dalam mengartikan arti kecerdasan. Sama halnya dengan kecerdasan emosi yang di cetuskan oleh Daniel Goleman, kecerdasan spiritual yang dikembangkan oleh Marshal dan Danah Johar, serta kecerdasan emosional spiritual yang dicetuskan oleh oleh Utsman Najati dan Ary Ginanjar Agustian (Agustin 2013:114).

Salah satu kecerdasan dalam kecerdasan jamak atau *multiple intelligences* adalah kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik menurut Gardner adalah kemampuan seorang individu untuk memadukan antara kemampuan fisik serta pikiran sehingga terciptanya suatu penampilan fisik motorik yang estetik dan indah serta terorganisir dengan rapi (Campbell 2006:27). Kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan di mana seseorang mampu serta terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membuat serta membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni dan hasta karya. Dalam hal ini kecerdasan kinestetik yaitu sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan anggota tubuhnya untuk bergerak (Amstrong 2002:3)

Menurut Chatib dan Said (dalam Rulyansah dkk 2017:13-14) karakteristik kecerdasan kinestetik yaitu : Menjelajahi lingkungan serta sasaran melalui sentuhan dan gerakan; Menjadi sensitif serta responsif terhadap lingkungan dan sistem secara fisik; Menunjukkan atau mendemonstrasikan keseimbangan, keanggunan, keterampilan, serta ketelitian dalam tugas-tugas fisik serta kemampuan gerak motorik halus dan motorik kasar; Memiliki kemampuan melakukan pertunjukan fisik perpaduan antara pikiran serta tubuh; Menemukan pendekatan baru dalam kemampuan fisik atau mampu menciptakan bentuk-bentuk

baru dalam mengkreasikan gerakan dalam tari, olahraga, maupun kegiatan fisik lainnya.

Berdasarkan dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pada anak kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon bahwasannya yang menjadi masalah dalam proses pembelajaran anak adalah perkembangan kecerdasan kinestetik anak khususnya pada kemampuan fisik motorik kasarnya. Hal ini terlihat dari kurang optimalnya kemampuan anak dalam melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melakukan gerakan yang lentur, serta melakukan gerakan yang melatih keseimbangan serta kelincahan pada anak. Dan kurang optimalnya kemampuan anak dalam mengkoordinasikan gerakan mata dan kaki, tangan dan kepala dalam menirukan gerakan berupa tarian atau senam yang diberikan oleh guru. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh kurangnya kegiatan yang mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Kegiatan yang diberikan guru lebih banyak mengembangkan pada aspek kecerdasan yang lain. Kegiatan yang diberikan guru guna mengembangkan kecerdasan kinestetik cenderung lebih berfokus pada mengembangkan keterampilan fisik motorik halusnya dibandingkan dengan keterampilan fisik motorik kasar pada anak. Contoh dari kegiatan yang sering diberikan guru kepada anak seperti menebali, mewarnai, menulis, dan mencocokkan. Anak juga lebih banyak menghabiskan waktunya di dalam ruangan dibandingkan di luar ruangan. Saat anak bermain bebas di luar ruangan, anak-anak sebenarnya dapat melakukan kegiatan atau permainan yang dapat menstimulasi atau mengembangkan kecerdasan kinestetiknya, namun kesempatan mereka bermain di luar ruangan sangat terbatas, anak-anak melakukan kegiatan di luar ruangan hanya di waktu istirahat.

Penggunaan metode pembelajaran guna mengembangkan kecerdasan kinestetik anak yang tepat dan efektif salah satunya dengan menggunakan media sosial sebagai media pembelajaran (Nugroho 2012:44). Salah satu media sosial yang saat ini banyak digunakan peserta didik yaitu media sosial Tik Tok. Tik Tok merupakan sebuah aplikasi media sosial yang memberikan efek spesial yang unik serta menarik yang dapat digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan

mudah untuk membuat video pendek yang bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya. Aplikasi Tik Tok adalah sebuah jejaring sosial dan *platform* video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi ini adalah aplikasi yang mana penggunanya dapat menggunakannya sebagai aplikasi pembuat video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh banyak orang termasuk orang dewasa dan anak-anak di bawah umur (Nugroho 2012:44).

Tik Tok merupakan aplikasi yang berbasis audio visual berupa video musik. Aplikasi dan media sosial Tik Tok berasal dari Tiongkok yang merupakan besutan ByteDance yang kini menjadi aplikasi yang paling banyak di unduh di dunia. Aplikasi Tik Tok menyediakan layanan yang memungkinkan penggunanya membuat video pendek yang disertai dengan lagu, membuat video *lipsync* lalu mengunggahnya. Bisa juga, pengguna sekedar menggunakan aplikasi ini. Manfaat dari penggunaan media sosial Tik Tok antara lain sebagai media penayangan *showcase* kreativitas pengguna yang unik dan spesifik baik dari kreator media sosial profesional maupun orang biasa, Tik Tok sebagai media sosial pencari bakat *talent* dan kreator atau pencipta dan sebagai platform mencari popularitas (Nurhalimah 2019:36)

Media sosial Tik Tok digunakan sebagai media untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik karena media sosial ini menjadi media sosial yang paling banyak digunakan dan yang paling populer di kalangan anak-anak kelas B di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon. Serta dengan menggunakan media sosial Tik Tok untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak, anak dapat menirukan, mengkreasikan dan menciptakan sebuah gerakan atau tarian tanpa adanya paksaan dari luar karena anak merasa menggunakan media sosial Tik Tok sangat menyenangkan dengan berbagai macam musik yang beragam. Hal ini dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik — khususnya pada kemampuan motorik kasar pada anak misalnya kemampuan melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan keseimbangan, kelincahan dan ketangkasan tubuh anak. Serta dapat mengembangkan dan menstimulasi

kemampuan motorik halus anak seperti koordinasi gerakan mata dan kaki, tangan dan kepala dalam menirukan tarian atau senam.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti dapat berasumsi bahwa penggunaan media sosial Tik Tok dapat mempengaruhi perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun. Melalui penggunaan media sosial Tik Tok anak dapat mengembangkan dan menstimulasi kecerdasan kinestetiknya seperti koordinasi tubuh kelenturan, keseimbangan serta kecekatan pada tubuh anak. Peneliti ingin mengetahui “Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Pada Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang diteliti dari penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut “Apakah ada pengaruh penggunaan media sosial Tik Tok terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon?”

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media sosial Tik Tok terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dan hasil dari pencarian ini adalah:

1.1.1. Manfaat Bagi Peneliti

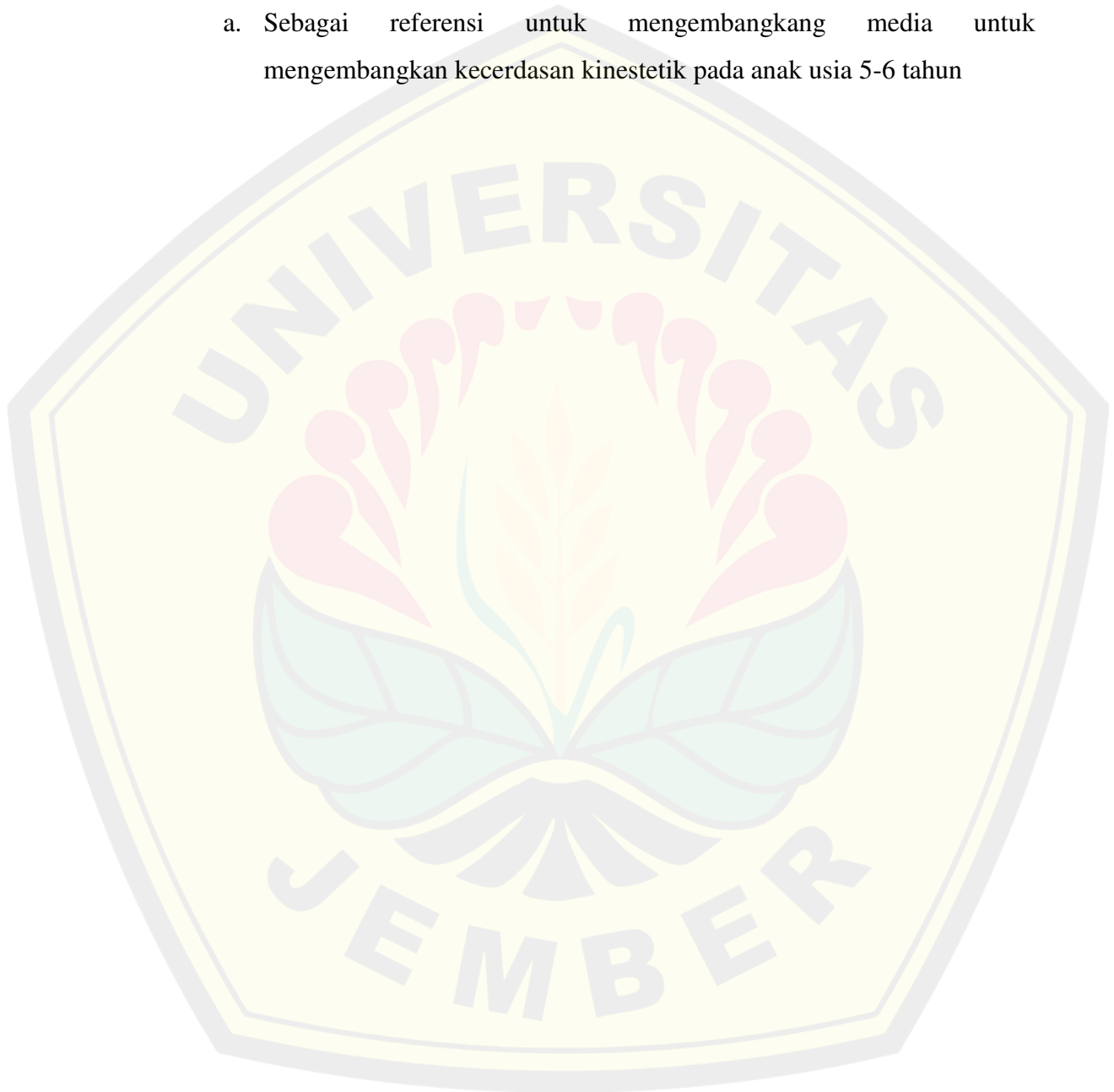
- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial Tik Tok terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia dini

1.1.2. Manfaat Bagi Guru

- a. Sebagai alternatif metode pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun

1.1.3. Manfaat Bagi Peneliti Lain

- a. Sebagai referensi untuk mengembangkan media untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia 5-6 tahun



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan teori-teori yang terkait dengan ruang lingkup atau objek yang digunakan dalam penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi (1) kecerdasan kinestetik; (2) media sosial Tik Tok berikut masing masing uraiannya.

2.1 Kecerdasan Kinestetik

2.1.1 Pengertian Kecerdasan Kinestetik

Perkembangan fisik anak berkaitan juga dengan kecerdasan jamak yang memiliki tujuan untuk memecahkan masalah atau melakukan sesuatu yang ada nilainya dalam kehidupan (Rahmadonna, 2009:197). Perkembangan fisik itu sendiri termasuk dalam salah satu kecerdasan jamak yang ada yaitu kecerdasan kinestetik. Perkembangan fisik anak digolongkan ke dalam kecerdasan kinestetik karena kecerdasan kinestetik berkaitan erat dengan kemampuan yang dimiliki anak dalam menggunakan dan mengendalikan gerakan tubuh. Kecerdasan kinestetik tubuh mencakup kemampuan koordinasi tubuh serta pikiran dalam sebuah tampilan fisik yang sempurna (Syamsiah, 2014:3).

Kecerdasan kinestetik menurut Gardner adalah kemampuan seorang individu untuk memadukan antara kemampuan fisik serta pikiran sehingga terciptanya suatu penampilan fisik motorik yang estetik dan indah serta terorganisir dengan rapi (Campbell, 2006:27). Menggunakan kecerdasan kinestetik memungkinkan seseorang untuk membangun hubungan yang penting antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek serta menciptakan gerakan. Kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan dimana saat menggunakannya seseorang mampu serta terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membuat serta membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni dan hasta karya. Dalam hal ini kecerdasan kinestetik yaitu sebagai kemampuan seseorang dalam menggunakan anggota tubuhnya untuk bergerak (Amstrong, 2002:3).

Kecerdasan kinestetik berhubungan dengan kemampuan menggunakan gerak tubuh secara keseluruhan untuk mempergunakan tangan guna mencipta serta mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan serta keakuratan menerima rangsang, sentuhan dan tekstur (Musfiroh, 2004:69). Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan mengungkapkan ide dan perasaan melalui menggunakan seluruh tubuh dan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Dalam kecerdasan ini meliputi keterampilan khusus seperti keseimbangan, koordinasi, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas serta kecepatan. Kecerdasan kinestetik juga meliputi keterampilan dalam mengontrol gerakan-gerakan tubuh serta kemampuan untuk memanipulasi objek. Sonawat & Gogri (dalam Yaumi dan Nurdin, 2013:16).

Seorang anak yang memiliki kecerdasan kinestetik juga memiliki kelihaihan atau keterampilan dalam menyelaraskan pikiran dan organ tubuh dalam berbagai bentuk gerakan yang membangun serta memperkuat rasa percaya diri pada anak, hal itu yang membuat anak memiliki keyakinan bahwasannya dirinya mampu dan sanggup melakukan pekerjaan dengan hasil yang baik. Disisi lain keyakinan tersebut akan memotivasi anak dalam melakukan berbagai aktivitas pembelajaran dengan penuh semangat, rasa bahagia dan senang (Suryadi, 2014:132). Artinya, kecerdasan kinestetik pada anak memungkinkan terciptanya kecerdasan menyelaraskan atau mengkoordinasikan antara pikiran dan tubuhnya yang berguna serta diperlukan untuk berbagai kegiatan atau aktivitas seperti drama, olah raga serta menari. Pada kecerdasan ini, kemampuan untuk mengolah tubuh serta melakukan pekerjaan yang membutuhkan keterampilan anggota gerak tertentu.

Kemampuan dari kecerdasan kinestetik berfokus pada kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak tubuh serta keterampilan yang tinggi untuk menanganai benda. Kecerdasan kinestetik memungkinkan seseorang atau individu untuk membangun hubungan antara pikiran dan tubuh, dengan demikian memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek serta menciptakan gerak.

Dari seluruh pengertian di atas dapat disimpulkan bahwasanya kecerdasan kinestetik adalah kemampuan yang menggunakan seluruh anggota tubuh guna menciptakan atau mengubah sesuatu indikator kecerdasan kinestetik meliputi keseimbangan, keterampilan, kelenturan, dan keluwesan, kekuatan, kecepatan dan ketangkasan, dan koordinasi dalam memanipulasi objek dan menciptakan suatu penampilan fisik motorik yang indah serta estetik dan terorganisir dengan rapi .

2.1.2 Sifat dan Karakteristik Kecerdasan Kinestetik

Anak dengan kecerdasan kinestetik dapat terlihat atau terdeteksi lewat kemampuan yang dimilikinya, dalam hal ini yang berhubungan dengan kelenturan tubuh seperti olahraga, dan menari. Untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak, anak perlu diajak untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang memerlukan gerakan tubuh supaya menstimulasi serta mengembangkan kemampuan yang dimilikinya (Mulyasa, 2012:58).

Dickinson (dalam Fitria, 2018:49) berpendapat bahwasannya sifat-sifat kecerdasan kinestetik sebagai berikut:

- a. Mempersiapkan untuk menyentuh, menangani atau menggunakan apa yang dapat menjadi bahan untuk dipelajari
- b. Mengembangkan kerja sama dan rasa terhadap waktu
- c. Belajar lebih baik, dengan langsung terlibat dan berpartisipasi. Mengingat apa yang telah dilakukan lebih baik daripada berbicara atau memperhatikan
- d. Meningkatkan secara konkrit dalam mempelajari pengalaman-pengalaman, seperti perjalanan di alam bebas, contoh bangunan atau berpartisipasi dalam permainan peran, permainan ketangkasan, memasang sasaran atau latihan fisik.
- e. Menunjukkan keterampilan dalam arti menggunakan kelompok otot besar ataupun kecil
- f. Menjadi sensitif dan responsif terhadap lingkungan dan sistem secara fisik

- g. Menunjukkan dan mendemonstrasikan keahlian dalam bermain peran, olahraga, menari, menjahit, mengukir ukuran, atau memainkan keyboard (alat musik sejenis piano)
- h. Mempunyai kemampuan untuk memperbaiki segala sesuatu, serta sempurna secara pertunjukan fisik melalui antara pikiran dan tubuh
- i. Mengerti dan hidup dalam standar kesehatan fisik
- j. Dapat mengekspresikan keterampilan dalam berkarir seperti seorang atlet, penari, ahli bedah, atau pembuat gedung.

Menurut Chatib dan Said (dalam Rulyansah dkk, 2017:13-14) karakteristik kecerdasan kinestetik yaitu :

- a. Menjelajahi lingkungan serta sasaran melalui sentuhan dan gerakan
- b. Menjadi sensitif serta responsif terhadap lingkungan dan sistem secara fisik
- c. Menunjukkan atau mendemonstrasikan keseimbangan, keanggunan, keterampilan, serta ketelitian dalam tugas-tugas fisik serta kemampuan gerak motorik halus dan motorik kasar.
- d. Memiliki kemampuan melakukan pertunjukan fisik perpaduan antara pikiran serta tubuh.
- e. Menemukan pendekatan baru dalam kemampuan fisik atau mampu menciptakan bentuk-bentuk baru dalam mengkreasikan gerakan dalam tari, olahraga, maupun kegiatan fisik lainnya.

Amstrong (2002:49) mengemukakan bahwasanya, anak yang memiliki kecerdasan kinestetik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menonjol di salah satu atau lebih cabang olahraga
- b. Selalu bergerak, tidak bisa diam, dan selalu gelisah apabila duduk terlalu lama di suatu tempat (cepat merasa bosan)
- c. Pandai dan lihai dalam menirukan gerakan badan atau tingkah laku orang lain

- d. Suka melakukan aktivitas-aktivitas fisik seperti berlari, melompat, atau bermain gulat (kegiatan yang berkaitan dengan motorik kasar)
- e. Menunjukkan kemahiran dalam bidang keterampilan atau memiliki koordinasi motorik halus yang baik.
- f. Suka bekerja dengan menggunakan sentuhan tangan (misalnya finger painting)

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwasannya anak yang memiliki kecerdasan kinestetik mempunyai sifat dan karakteristik dalam memahami atau mempelajari suatu hal, lebih banyak menggunakan sentuhan dan gerakan. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik memiliki karakteristik menyukai kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan fisik seperti olahraga, berlari, melompat atau bermain gulat. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik juga memiliki karakteristik yang menunjukkan atau mendemonstrasikan kemampuannya dalam pertunjukan fisik seperti keseimbangan, keanggunan, keterampilan, ketangkasan serta ketelitian dalam kegiatan seperti menari, bermain peran, menjahit, mengukir, maupun berolahraga. Serta mampu menciptakan bentuk-bentuk baru dalam menciptakan maupun mengkreasikan dalam mengekspresikan gerakan dalam tari, olah raga maupun kegiatan fisik yang lain

2.1.3 Indikator Kecerdasan Kinestetik

Anak usia dini yang memiliki kecerdasan kinestetik yang baik akan sulit untuk duduk tenang, mereka cenderung banyak bergerak dan membutuhkan kesempatan aktif lebih besar daripada anak sebayanya. Duduk tenang bagi anak yang memiliki kecerdasan kinestetik merupakan hal yang sangat menyiksa. Mereka akan membutuhkan aktivitas lebih seperti menyentuh-meraba, menggerakkan tangan, tubuh, dan motorik halus untuk belajar atau mempelajari sesuatu (Musfiroh, 2010:82).

Sebagian dari anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan terlihat menonjol dalam kegiatan motorik halus, seperti mengetik, menggambar, memperbaiki, menjahit, menulis, menindas, menggantung, mewarnai, dan

keterampilan motorik lainnya. Koordinasi tangan dan mata mereka sangat baik dibandingkan dengan anak sebayanya.

Menurut (Musfiroh, 2010:85) pada anak usia dini (sampai usia 6 tahun) kecerdasan kinestetik terdeteksi melalui indikator berikut:

- a. Anak terlihat aktif, terus bergerak, jarang tampak diam sekalipun sedang tidak enak badan, berjalan-jalan dikelas pada saat mengerjakan tugas di meja, anak akan sering keluar lalu masuk ke kelas lagi, anak lebih sering berdiri, berjalan lalu duduk kembali.
- b. Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya, berani berayun, memanjat bola dunia, papan panjatan, melompat dengan kuat, dan mendarat dengan tepat.
- c. Anak suka menyentuh benda-benda yang baru dilihatnya, memegang-memegang krayon yang baru dibelikan, menyentuh tombol televisi, bermain dengan tuts pianika, memegang cat basah, dan sangat peka terhadap tekstur.
- d. Anak terlibat dalam kegiatan fisik sepak bola, berenang dan bersepeda. Ditemukan anak perempuan tk a yang memiliki kegemaran sepak bola, memiliki tendangan kuat dan akurat.
- e. Anak unggul dalam kompetisi aktif fisik atau olahraga di lingkungan lembaga sekolah seperti lompat kodok, menendang bola, berlari dan berebut bola.
- f. Anak pandai meniru gerakan-gerakan orang lain, membungkuk seperti orang tua, merangkak, seperti adik bayi, mengayun-ayunkan tangan, seperti orang kampanye, menirukan gerakan teman yang menangis, hantu cina yang melompat, dan menirukan guru di depan kelas (usia 3-6 tahun).
- g. Anak menikmati kegiatan bermain tanah atau pasir (usia 2-4 tahun), melukis dengan jari, kegiatan menanam, mengecat (4-6 tahun).

- h. Anak relatif luwes saat berbicara karena menggunakan gerakan tubuh sebagai pendukung, menggerakkan tangan saat berbicara, serta terlihat luwes saat menari (3-6 tahun).
- i. Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebaya, tidak jatuh saat meniti titian, memiliki pijakan kaki yang lebih mantap, menggerakkan tangan seperti terbang tanpa jatuh, dan menikmati kegiatan fisik yang menantang.
- j. Anak memiliki ketahanan fisik yang baik, kuat berdiri satu kaki lebih lama dibandingkan teman sebaya, lebih lama bertahan dengan kegiatan fisik.

2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik menurut gardner adalah kemampuan seorang individu untuk memadukan antara kemampuan fisik serta pikiran sehingga terciptanya suatu penampilan fisik motorik yang estetik dan indah serta terorganisir dengan rapi. (Campbell, 2006:27). Kecerdasan kinestetik sama halnya dengan kecerdasan anak dalam menggunakan kecerdasan motorik, motorik halus maupun motorik kasar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak meliputi perkembangan sistem saraf, kondisi fisik, motivasi yang kuat, lingkungan yang kondusif, aspek psikologis, usia, jenis kelamin, serta bakat dan potensi (Rahyubi, 2012:225).

Perkembangan motorik anak sejalan dengan pertumbuhan serta perkembangan tubuhnya, oleh karena itu faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik anak secara garis besarnya adalah faktor-faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak yang telah dikemukakan oleh (Soetjiningsih, 2012:2)

a. Faktor genetika

Faktor genetika merupakan modal dasar dalam mencapai hasil akhir proses tumbuh kembang anak.

b. Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang sangat mempengaruhi tercapainya potensi bawaan. Faktor lingkungan ini secara garis besar dibagi menjadi:

- (1) Faktor lingkungan yang mempengaruhi anak pada waktu masih dalam kandungan (faktor pranatal), antara lain: gizi ibu waktu hamil, mekanis, toksin/zat kimia, endokrin, radiasi, infeksi, stres, imunitas, anoksia embrio
- (2) Faktor lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang anak setelah lahir (faktor postnatal) antara lain:
 - (a) Lingkungan biologis, antara lain: ras/suku bangsa, jenis kelamin, umur, gizi, perawatan kesehatan, kepekaan terhadap penyakit, penyakit kronis, fungsi metabolisme dan hormon
 - (b) Faktor fisik, antara lain: cuaca, musim, keadaan geografis suatu daerah, sanitasi, keadaan rumah dan radiasi
 - (c) Faktor psikososial, antara lain stimulasi, motivasi belajar, kelompok sebaya, stres, sekolah, cinta dan kasih sayang, kualitas interaksi anak-orang tua.
 - (d) Faktor keluarga dan adat istiadat antara lain: pekerjaan/pendapatan keluarga, pendidikan ayah/ibu, adat istiadat, norma-norma, dan agama

2.1.5 Pentingnya Kecerdasan Kinestetik

Menurut penelitian Alfano dalam (Mulyas Sari, 2014:4) menunjukkan bahwasannya anak yang lebih sering menggunakan gerakan dalam hal bermain maupun belajar, akan lebih mampu mengembangkan keterampilan yang kelak mereka butuhkan dalam hidup. Gerakan sangatlah penting untuk dijadikan elemen dalam permainan maupun belajar karena gerakan berasal dari otak. Dengan demikian aktivitas fisik merupakan hal penting merangsang dalam kemampuan mental. Artinya kecerdasan kinestetik merupakan kesinambungan yang baik antara pikiran dengan tubuh yang lainnya.

Menurut (Maya,2019:8) manfaat kecerdasan kinestetik bagi anak antara lain:

- a. Membuat seseorang menjadi lebih sehat dengan melakukan gerakan tubuhnya seperti bermain, berolahraga, dan menari
- b. Seseorang dapat belajar berfikir dan memecahkan suatu masalah dengan cara yang belum terpikirkan oleh orang lain
- c. Menggunakan anggota gerakanya atau tubuhnya untuk mengekspresikan diri secara artistik, seperti menari, teater, drama, melukis, bermain sulap, memainkan alat musik, membuat kerajinan tangan dan berakting

Menurut (Maya,2019:12) kecerdasan kinestetik memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Meningkatkan pemahaman berbagai macam konsep dan bahasa
- b. Meningkatkan kemampuan berinteraksi sosial melalui aktivitas kelompok yang membutuhkan komunikasi dan kerjasama.
- c. Mengembangkan keterampilan dan pola pikir dalam memecahkan masalah.
- d. Meningkatkan sportivitas.
- e. Membangun rasa percaya diri.
- f. Menjaga kesehatan tubuh

Kecerdasan kinestetik anak memiliki beberapa manfaat bagi aspek perkembangan anak yang lain. Seperti perkembangan fisiologis anak, perkembangan sosial emosional anak, dan perkembangan kognitifnya. Pentingnya kecerdasan kinestetik bagi perkembangan fisiologisnya yaitu dengan bergerak maupun berolahraga akan menjaga kesehatan anak dan kesehatan jantung anak serta dapat menstimulasi semua proses fisiologis anak seperti meningkatkan sirkulasi darah dan pernafasannya. Adapun pentingnya kecerdasan kinestetik bagi perkembangan sosial emosionalnya yaitu dengan kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak, akan memungkinkan anak memiliki rasa percaya diri yang besar

dan lingkungan teman-temannya akan lebih mudah menerima anak tersebut, sehingga anak akan mudah bersosialisasi dengan rasa percaya diri yang besar yang dimilikinya. (Iswatiningtyas. 2015:249)

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya pentingnya kecerdasan kinestetik bagi anak usia dini antara lain anak akan lebih mampu mengembangkan keterampilannya yang akan mereka butuhkan nanti karena gerakan merupakan elemen yang penting bagi anak untuk menguasai suatu hal karena gerakan berasal dari otak. Dengan memiliki kecerdasan kinestetik itu artinya anak memiliki kesinambungan yang baik antara pikiran dan tubuh yang lainnya. Selain itu, kecerdasan kinestetik juga penting karena dengan memiliki kecerdasan kinestetik anak akan cenderung memiliki kesehatan yang baik, memiliki rasa percaya diri yang besar sehingga memudahkannya dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya, memiliki cara berpikir dalam memecahkan masalah yang unik dan mampu mengekspresikan diri dengan cara yang artistik.

2.1.6 Cara Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik

Perkembangan fisik anak digolongkan ke dalam kecerdasan kinestetik karena kecerdasan kinestetik berkaitan erat dengan kemampuan yang dimiliki anak dalam menggunakan dan mengendalikan gerakan tubuh. Kecerdasan kinestetik tubuh mencakup kemampuan koordinasi tubuh serta pikiran dalam sebuah tampilan fisik yang sempurna. Salah satu upaya untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak khususnya dalam hal keterampilan dapat dilakukan dengan kegiatan yang sangat menyenangkan untuk anak.

Kecerdasan yang terdapat pada anak harus dikembangkan secara tepat supaya tahap perkembangan anak berkembang dengan optimal. Menurut (Sujiono, 2009:188-189) beberapa kegiatan atau metode yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini diantaranya sebagai berikut:

- a. Menari. pada dasarnya anak usia dini sangat menyukai kegiatan-kegiatan atau hal-hal yang berhubungan dengan musik dan tari. Mengajarkan menari secara bersama-sama dapat mengembangkan serta menstimulasi kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Dengan kegiatan menari secara langsung akan melatih keseimbangan tubuh, keselarasan gerak tubuh, kekuatan serta kelenturan otot. Seperti kelenturan otot kaki, tangan dan tubuh.
- b. Bermain peran. Kecerdasan kinestetik dapat distimulasi melalui kegiatan bermain peran. Dalam kegiatan bermain peran anak akan menggunakan tubuhnya serta menyesuaikan tubuhnya dengan peran yang diperoleh oleh anak dan bagaimana anak harus berekspresi menggunakan gerakan tubuhnya. Dengan kegiatan bermain peran anak akan menggunakan tubuhnya untuk memerankan peran yang didapat sehingga dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak sekaligus mengembangkan imajinasi anak
- c. Drama. kegiatan drama umumnya kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak. Sama halnya dengan kegiatan bermain peran, kegiatan drama juga membutuhkan keterampilan olah tubuh oleh anak namun dalam kegiatan drama ruang lingkupnya yang lebih luas.
- d. Pantomim atau sandiwara bisu. Kegiatan ini hampir sama dengan kegiatan bermain peran dan drama namun yang membedakan dengan pantomim yaitu tidak menggunakan suara dan bahasa untuk memerankan suatu karakter
- e. Latihan fisik. Kegiatan yang berhubungan dengan fisik dapat menstimulasi serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Latihan fisik yang diberikan seharusnya sesuai dengan tahap perkembangan serta usia anak. Misalnya kegiatan berjalan di atas papan titian. Aktivitas ini dapat diberikan kepada anak dengan 3-4 tahun. Kekuatan otot serta keseimbangan tubuh anak akan terlatih melalui kegiatan ini.
- f. Berbagai olah gerak. Dengan kegiatan olah gerak kecerdasan kinestetik anak akan terstimulasi dengan baik. Sama halnya dengan latihan fisik,

kegiatan olah gerak yang akan diberikan kepada anak harus sesuai dengan tahap perkembangan serta usia anak. Contoh dari kegiatan olah gerak yaitu senam fantasi, senam bebas, bermain bola kaki dan tangan dan bulu tangkis.

Kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan melalui kegiatan bermain, karena pada dasarnya anak sangat senang bermain. Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik adalah melalui permainan-permainan yang dapat melatih keseimbangan, fokus, dan motorik anak. Dengan kegiatan permainan tersebut anak akan melakukan kegiatan yang melibatkan otot-otot kasarnya. Berikut beberapa contoh permainan yang dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik pada anak:

- a. Kemampuan koordinasi tubuh : bersepeda dengan penghalang, menangkap serta memantulkan bola dan lomba mengancingkan baju
- b. Keseimbangan tubuh: berdiri diatas kaleng, berdiri satu kaki dan permainan membawa kelereng
- c. Keterampilan : membuat kolase kertas, mencocok gambar, menebalkan dan menyalin, meronce dan menata
- d. Kekuatan fisik : panjat tali, meniti titian tali dan bergelantung
- e. Kelenturan tubuh : demonstrasi gerak, menirukan gerak dan mencipta dan meluweskan gerak
- f. Kecepatan dan ketangkasan gerak: berlari, dan menangkis
- g. Kepekaan sentuhan: membedakan benda halus-kasar dan membedakan benda basah-kering

Berdasarkan dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasanya ada beberapa kegiatan atau metode yang dapat digunakan untuk menstimulasi serta mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Diantaranya yaitu kegiatan yang berhubungan erat dengan kegiatan fisik serta kegiatan yang menggunakan keterampilan motorik kasar anak seperti menari, bermain peran, latihan fisik, dan olah gerak (senam fantasi, senam bebas, bermain bola kaki dan tangan dan bulu

tangkis bersepeda dengan penghalang, menangkap serta memantulkan bola berdiri di atas kaleng, berdiri satu kaki dan permainan membawa kelereng panjat tali, meniti titian tali dan bergelantung demonstrasi gerak, menirukan gerak dan mencipta dan melemaskan gerak berlari, dan menangkap). Serta beberapa kegiatan yang melatih koordinasi mata dan otot-otot tangan seperti kegiatan membuat kolase kertas, mencocok gambar, menebalkan dan menyalin, meronce dan menata serta lomba mengancingkan baju. Kegiatan-kegiatan yang diberikan kepada anak guna menstimulasi dan mengembangkan kecerdasan kinestetik harus sesuai dengan perkembangan anak serta usianya.

2.2 Media Sosial Tik Tok

2.2.1 Pengertian Media Sosial Tik Tok

Tik Tok merupakan sebuah aplikasi media sosial yang memberikan efek spesial yang unik serta menarik yang dapat digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang bisa menarik perhatian banyak orang yang melihatnya. Aplikasi Tik Tok adalah sebuah jejaring sosial dan platform video musik tiongkok yang diluncurkan pada september 2016. Aplikasi ini adalah aplikasi yang mana penggunaanya dapat menggunakannya sebagai aplikasi pembuat video pendek dengan didukung musik, yang sangat digemari oleh banyak orang termasuk orang dewasa dan anak-anak dibawah umur. (Nugroho 2012:44)

Tik Tok merupakan aplikasi yang berbasis audio visual berupa video musik. Aplikasi dan media sosial Tik Tok berasal dari tiongkok yang merupakan besutan ByteDance yang kini menjadi aplikasi yang paling banyak diunduh di dunia. Aplikasi Tik Tok menyediakan layanan yang memungkinkan penggunaanya membuat video pendek yang disertai dengan lagu, membuat video lipsync lalu mengunggahnya. Bisa juga, pengguna sekedar menggunakan aplikasi ini. Manfaat dari penggunaan media sosial Tik Tok antara lain sebagai media penayangan showcase kreativitas pengguna yang unik dan spesifik baik dari kreator media sosial profesional maupun orang biasa, Tik Tok sebagai media sosial pencari

bakat talent dan creator atau pencipta dan sebagai platform mencari popularitas. (Nurhalimah, 2019:36)

Dalam aplikasi media sosial Tik Tok banyak sekali konten video yang dapat dibuat dengan mudah. Tidak hanya melihat dan menirukan, mereka juga dapat membuat video dengan cara serta kreativitas mereka sendiri. Mereka dapat menciptakan serta mengkreasikan berbagai video-video yang menarik sesuai dengan kreativitas mereka.

Dari pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwasannya media sosial Tik Tok adalah media sosial yang berbasis audio visual dari tiongkok yang mana pengguna media sosial ini dapat menggunakan, melihat serta mengkreasikan video pendek yang didukung dengan musik yang menarik. Aplikasi ini diluncurkan pada september 2016 yang mana menjadi aplikasi dengan pengunduh terbanyak di dunia dari kalangan dewasa maupun anak-anak.

2.2.2 Dampak Penggunaan Media Sosial bagi Anak Usia Dini

Menurut hasil penelitian American Psychological Association (APA) pada tahun 1995 terungkap bahwa tayangan yang baik dan bermutu akan mempengaruhi seseorang untuk berperilaku baik. Adapun tayangan yang kurang bermutu akan mempengaruhi seseorang untuk berperilaku buru. Bahkan penelitian ini menyimpulkan bahwa hampir semua perilaku buruk yang dilakukan orang adalah hasil pelajaran yang mereka terima dari media smenjak usia anak-anak (Zubaedi 2011:174).

Batalia dalam Julaihah (2005:13) Dampak positif dari penggunaan media sosial terhadap anak usia dini antara lain:

1. Untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak
2. Adanya beragam aplikasi media sosial digital seperti mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan otak anak. Anak tidak

memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, cukup menggunakan tablet sebagai sarana belajar yang tergolong lebih menyenangkan.

3. Anak-anak lebih menjadi bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, video-video edukasi dengan warna-warna yang cerah disertai lagu-lagu yang ceria.
4. Kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah karena permainan yang mereka gunakan dan memiliki jalan cerita yang beragam.

Batalia dalam Julaihah (2005:13) Selain terdapat dampak positif, penggunaan media sosial juga dapat menimbulkan dampak negatif bagi anak. Dampak negatif media sosial bagi anak usia dini antara lain:

1. Dari segi fisik penggunaan media sosial dapat menimbulkan rasa nyeri kronik pada tangan, pergelangan tangan, punggung dan bahu jika berlangsung lama. Penggunaan media sosial juga dapat menyebabkan ketegangan pada otot mata karena layar ponsel maupun komputer memancarkan radiasi berbagai sinar seperti inframerah, ultraviolet dan elektromagnetik pemicu penyakit kanker.
2. Dari segi psikologi penggunaan media sosial akan mengikis waktu dan komunikasi dalam keluarga. Anak-anak menjadi lebih tertarik pada dunia interaktif dibandingkan dengan mengerjakan hal-hal yang biasa mereka kerjakan.

2.2.3 Media sosial Tik Tok sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2010:6). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana,

sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Asyhar, 2012:8).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan terbentuknya lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses belajar berjalan secara efisien dan efektif

Menurut Arsyad (2005:6) ciri-ciri umum yang terdapat dalam media pembelajaran antara lain:

- a. Media pembelajaran dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra
- b. Media pembelajaran dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada murid
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio
- d. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan murid dalam proses pembelajaran
- e. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal, kelompok besar dan kelompok kecil atau perorangan.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2005:12), mengemukakan tiga ciri media pembelajaran yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh-oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

- a. Ciri fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

Dengan ciri fiksatif ini media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*

c. Ciri distributif (*Distributif Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, serta secara bersamaan kejadian tersebut ditampilkan serta disajikan kepada murid dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat diproduksi berapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki ciri-ciri ciri fiksatif, ciri manipulatif, ciri distributif, berbentuk *hardware* maupun *software* dan dapat digunakan baik itu secara massal, kelompok besar/kecil maupun perorangan.

Media sosial Tik Tok dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena seperti yang dikemukakan Nurseto (2011) bahwa terdapat beberapa fungsi media sosial sebagai media pembelajaran. Fungsi tersebut adalah media sosial dapat dijadikan sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif. Media sosial sebagai media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya yang bertujuan menciptakan

situasi belajar yang diharapkan. Media sosial sebagai media pembelajaran dapat mempercepat dan meningkatkan kualitas proses belajar. Media sosial sebagai media pembelajaran dapat mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbal.

Penggunaan media sosial Tik Tok sebagai media pembelajaran karena dengan pemanfaatan media sosial tersebut guru dapat memberikan media pembelajaran yang berbasis audio visual yang dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak. Penggunaan media sosial Tik Tok dapat membantu mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak. Penggunaan media sosial Tik Tok sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik karena anak dapat menirukan, mengkreasikan dan menciptakan sebuah gerakan atau tarian tanpa adanya paksaan dari luar karena anak menggunakan media sosial Tik Tok sangat menyenangkan dengan berbagai musik yang beragam (Fitriana dkk, 2021:152).

Penggunaan media sosial Tik Tok bagi anak usia dini yaitu dengan memberikan video-video edukasi yang sesuai dengan tema pembelajaran pada anak. Pemberian video-video edukasi dengan tema binatang pada anak yang mana diharapkan anak dapat menirukan, mengkreasikan dan menciptakan sebuah gerakan binatang yang terdapat pada video edukasi tersebut.

2.2.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media Sosial Tik Tok

Menurut ((Fitriana dkk, 2021:152) adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam penggunaan media sosial Tik Tok yaitu:

1. Mengamati

Tahap mengamati adalah dimana pada tahap ini kegiatan yang dilakukan anak yaitu berupa mendengarkan, menyimak dan melihat (dengan atau tanpa alat). Melalui kegiatan mengamati, diharapkan dapat melatih kesungguhan, ketelitian serta kemampuan mencari informasi pada anak.

2. Menirukan

Tahap menirukan adalah suatu tahap pembelajaran melalui proses membuat duplikasi, tiruan, imitasi dari suatu bentuk gerakan yang sudah ada, dengan masih memberikan kesempatan kepada anak untuk memodifikasi atau mengkreasikan gerakan dengan melalui tahap pengamatan terlebih dahulu.

3. Mengkreasikan

Tahap mengkreasikan adalah suatu tahap pembelajaran melalui proses mengkreasikan atau mengeksplorasi dari suatu bentuk gerakan yang sudah ada.

4. Menciptakan

Tahap menciptakan adalah tahap pembelajaran melalui proses menggagas atau membuat gerakan baru.

2.3 Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan terkait penelitian Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Pada Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun diantaranya sebagai berikut:

Penelitian yang pertama yaitu dilakukan oleh Fitriana dkk (2021) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media sosial tik tok terhadap kecerdasan kinestetik kelompok B usia 5-6 tahun di TK Nusantara Sumberbening Kecamatan Bringin Kabupaten Ngawi. Penelitian ini menggunakan penelitian *pre eksperimental design* subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Nusantara Sumberbening Kecamatan Bringin Kabupaten Ngawi dengan jumlah sampel sebanyak 21 anak dan menggunakan metode pengumpulan data observasi partisipan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik parametrik dengan uji-t atau t-test untuk sampel kecil yang saling berhubungan. Berdasarkan analisis data diperoleh adanya kenaikan skor rata-rata kecerdasan kinestetik anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yakni dari 52,6 menjadi 67,05. Selanjutnya dari hasil perhitungan rumus t-test untuk sampel kecil yang saling berhubungan pada penelitian ini, menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ (5,2

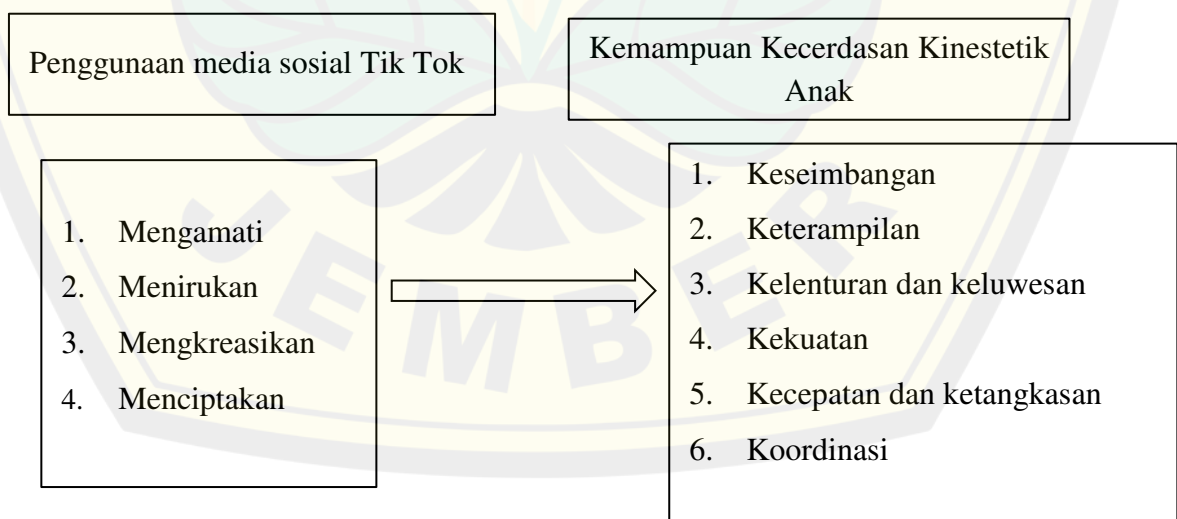
>1,7), dengan taraf signifikansi 5%. hal ini berarti hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima, jadi penggunaan media sosial tektok merupakan cara yang efektif (berpengaruh signifikan) terhadap kecerdasan kinestetik kelompok usia 5-6 tahun di TK Nusantara Sumberbening Kecamatan Bringin Kabupaten Ngawi.

Penelitian yang kedua yaitu dilakukan oleh Respati Dkk (2018) dengan judul “Gerak Dan Lagu Sebagai Model Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini” tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui kontribusi pembelajaran gerak dan lagu dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan menggunakan desain kelompok pre-test dan post-test. Penelitian ini dilakukan di kota Tasikmalaya, tepatnya di TK Sejahtera 4 Dan TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. TK Sejahtera 4 merupakan sekolah yang menjadi kelas eksperimen dan TK Negeri Pembina merupakan sekolah yang menjadi kelas kontrol kedua sekolah ini memiliki karakteristik yang sama. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu observasi terstruktur, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran gerak dan lagu dapat memberikan kontribusi secara positif guna meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini secara signifikan dengan tingkat kepercayaan 95%. Kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan gerak dan lagu dalam kegiatan pembelajaran dapat diidentifikasi berdasarkan aspek kecerdasan kinestetik. Dari hasil penelitian diperoleh Aspek keseimbangan anak kelas di kelas eksperimen mencapai 67% sedangkan di kelas kontrol mencapai 62%. Aspek kekuatan anak di kelas eksperimen mencapai 69% sedangkan persentase di kelas kontrol mencapai 66%. Aspek kelenturan anak di kelas eksperimen mencapai 76% sedangkan untuk kelas kontrol mencapai persentase sebesar 57%. Data prosentase tersebut menunjukkan bahwasannya kecerdasan kinestetik awal anak usia dini usia 5-6 tahun sebelum diberikan perlakuan lebih unggul di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik parametrik dengan melakukan uji T dua sampel. Berdasarkan hasil uji T

dua sampel antara nilai N-Gain kelas eksperimen dan nilai N-Gain kelas kontrol, maka diperoleh hasil yaitu perbedaan peningkatan kecerdasan kinestetik antara kelas eksperimen Tk Sejahtera 4 dengan kelas kontrol TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. Hasil uji T tersebut menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < \alpha$ (00,055) maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2.4. Kerangka Konseptual

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media sosial Tik Tok pada perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 Tahun Di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon. Menurut Sujiono (2009:188-189) beberapa kegiatan atau metode yang dapat diberikan kepada anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini diantaranya yaitu kegiatan menari, bermain peran drama, latihan fisik dan berbagai olah gerak. Penggunaan media sosial Tik Tok sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik karena anak dapat menirukan, mengkreasikan dan menciptakan sebuah gerakan atau tarian tanpa adanya paksaan dari luar karena anak menggunakan media sosial Tik Tok sangat menyenangkan dengan berbagai musik yang beragam Deriyanto dan Qorib (2018:78).



Gambar 2.4 Kerangka Konseptual

2.5. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban yang sementara terhadap rumusan masalah suatu penelitian, dimana rumusan masalah dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Dikatakan sementara, dikarenakan jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang dapat diperoleh melalui pengumpulan data. Artinya hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap suatu rumusan masalah penelitian belum jawab yang empirik dengan data. (Sugiyono 2018:96)

a. Hipotesis alternatif (H_a)

“Terdapat pengaruh penggunaan media sosial Tik Tok pada perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon”

b. Hipotesis nol (H_0)

“Tidak terdapat pengaruh penggunaan media sosial Tik Tok pada perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon”

BAB 3. METODE PENELITIAN

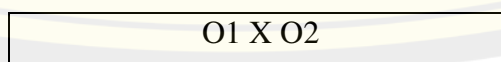
Bab ini menguraikan tentang 3.1 Jenis Penelitian, 3.2 Alur Penelitian, 3.3 Tempat Dan Waktu Penelitian, 3.4 Populasi Dan Sampel Penelitian, 3.5 Definisi Operasional Variabel, 3.6 Sumber Data, 3.7 Metode Pengumpulan Data, 3.8 Uji Validitas dan Uji Reabilitas, 3.9 Teknik Analisis Data.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode yaitu metode kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen kuantitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (treatment) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi dan keadaan tertentu (Masyihud, 2014:136). Pada penelitian eksperimen ini, bertujuan untuk mengetahui dan melihat dari pengaruh penggunaan media sosial Tik Tok terhadap kecerdasan kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon.

Pola penelitian yang digunakan adalah pola penelitian eksperimen *one group pretest-posttest design*, yang mana dalam bentuk penelitian eksperimen ini hanya menggunakan satu kelompok responden, tanpa menggunakan kelompok kontrol/pembanding, tetapi dalam penelitian ini terdapat *pre-test*, sebelum diberi perlakuan dan *post-test* setelah diberikannya perlakuan. Hasil dari perlakuan ini dapat dilihat secara akurat. Karena dapat membandingkan antara sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan (Sugiono, 2018:74)

Pelaksanaan pola eksperimen tersebut digambarkan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 3.1 desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

O1: *Pretest* yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*)

X : *Treatment*, perlakuan yang akan diukur pengaruhnya

O2 : *Posttest*, test yang dilakukan setelah *treatment* (Masyhud, 2016:146)

3.2 Alur Penelitian

Penelitian ini meliputi tiga tahapan yaitu tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian dan tahap akhir penelitian.

3.2.1 Tahap persiapan penelitian

1. Studi pendahuluan dengan melakukan studi literatur terhadap teori yang relevan mengenai model pembelajaran yang akan digunakan.
2. Konsultasi dengan pihak sekolah dengan guru kelas B di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon mengenai waktu penelitian, populasi dan sampel yang akan digunakan sebagai subjek penelitian.
3. Penyusunan kegiatan guna mengetahui tingkat kecerdasan kinestetik awal anak.
4. Pembuatan instrumen penelitian berupa tes uraian untuk mengukur tingkat kecerdasan kinestetik pada anak dan lembar observasi guna mengukur keterlaksanaan kegiatan penelitian.
5. Melakukan uji coba instrumen tes.

3.2.2 Tahap pelaksanaan penelitian

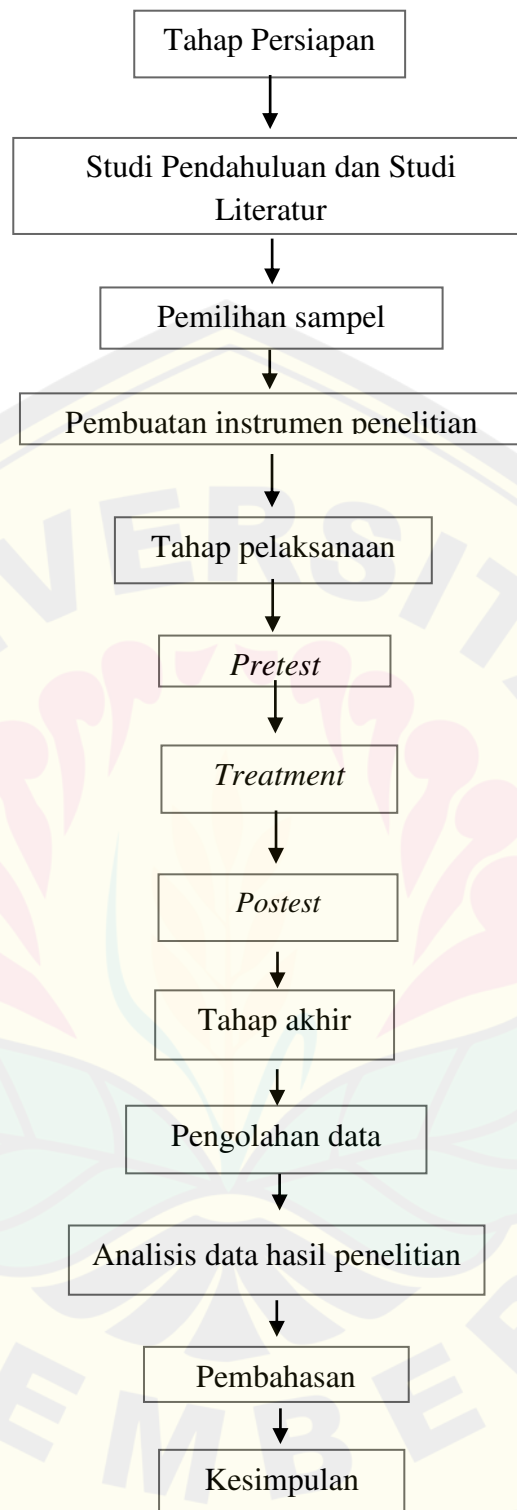
1. Memberikan kegiatan awal untuk mengukur tingkat kecerdasan kinestetik pada anak kelas B sebelum diberi *treatment*. Kegiatan awal yang dilakukan untuk mengukur tingkat kecerdasan kinestetik pada anak kelas B yaitu berupa kegiatan fisik seperti menjaga keseimbangan dengan satu kaki, melompat dengan menggunakan satu kaki, berlari bolak-balik dengan jarak 4 meter dan kegiatan fisik di luar ruangan menirukan gerakan binatang yang di pandu oleh guru.
2. Memberikan *treatment* yaitu dengan cara penggunaan Media Sosial Tik Tok berupa pemberian video-video edukasi .

3. Memberikan tes akhir untuk mengukur peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak kelas B setelah diberi *treatment*.

3.2.3 Tahap akhir penelitian

1. Mengolah data data hasil pretest dan posttest serta menganalisis instrumen yang lain seperti lembar observasi
2. Menganalisis data hasil penelitian dan membahas temuan penelitian
3. Memberikan kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan data
4. Menyusun laporan penelitian





Gambar 3.2 alur penelitian

3.3 Tempat Dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat Penelitian

Penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Pada Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon. Berikut beberapa alasan yang mendasari dilaksanakannya penelitian di tempat tersebut

- a. Adanya kesediaan lembaga Di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon untuk dijadikan sebagai tempat penelitian
- b. Belum pernah dilakukan penelitian yang serupa mengenai Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Pada Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon
- c. Mengenai kondisi serta tempat Di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon, sehingga dapat memudahkan untuk melakukan penelitian.

2.2.2 Waktu Penelitian

Waktu untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Pada Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon dimulai pada semester genap tahun ajaran 2021/2022.

3.4 Populasi Dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2008:117). Populasi dalam penelitian adalah seluruh anak kelas B usia 5-6 tahun yang berjumlah 20 anak di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Apa yang dipelajari oleh sampel itu,kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili populasi (Sugiyono, 2008:11). Dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yang mana artinya penentuan sampel dengan menjadikan seluruh populasi menjadi sampel alasan peneliti menggunakan teknik sampling jenuh karena jumlah populasi yang kecil serta ingin membuat generalisasi dengan tingkat kesalahan yang kecil.

3.5 Definisi Operasional Variabel

3.5.1 Penggunaan Media Sosial Tik Tok

Penggunaan media sosial Tik Tok adalah pemberian video-video atau media pembelajaran berupa audio visual melalui aplikasi media sosial Tik Tok yang sesuai dengan tema pembelajaran pada anak, dengan tahap tugas mengamati, menirukan, mengkreasikan dan menciptakan sebuah gerakan atau tarian.

3.5.2 Pengertian Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan dalam menggunakan gerak tubuh secara keseluruhan guna menciptakan atau mengubah sesuatu. Indikator kecerdasan kinesetetik meliputi keseimbangan, keterampilan, kelenturan dan keluwesan, kekuatan, kecepatan dan ketangkasan dan koordinasi dalam kegiatan senam irama.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah langkah yang strategis dalam menentukan keberhasilan suatu penelitian. Karena memperoleh data merupakan tujuan utama dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2017:224). Metode pengumpulan data menjadi hal yang sangat berpengaruh dalam suatu penelitian. Teknik atau metode pengumpulan data meliputi ketetapan serta cara-cara yang dilakukan serta digunakan untuk memperoleh data. Berikut masing-masing uraian mengenai metode pengumpulan data:

1. Metode observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan serta ingatan. Teknik pengumpulan data observasi dilakukan bila penelitian berkaitan atau berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila respondennya yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2017:203).

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan metode observasi dalam penggalan data. Metode observasi yang digunakan yaitu observasi. Observasi terstruktur adalah observasi yang dirancang secara sistematis, mengenai apa saja yang akan diamati, kapan, serta dimana tempatnya (Sugiyono, 2017:203). Dalam melakukan observasi terstruktur, peneliti menggunakan instrumen penelitian yang telah teruji validitas dan reabilitasnya untuk mendapatkan data mengenai bagaimana perkembangan kinestetis anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Dewi Masyithoh Puger Kulon Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Observasi pada kecerdasan kinestetik anak sebelum dan sesudah *treatment* melalui kegiatan senam irama. Peneliti juga melakukan observasi terhadap pelaksanaan kegiatan penggunaan media sosial Tik Tok kepada anak-anak dengan mengamati langkah-langkah penggunaan, kelangsungan kegiatan, dan tugas-tugas yang diberikan apakah sesuai dengan rencana yang disusun dengan menggunakan ceklis.

3.7 Uji Validitas Dan Uji Reabilitas

2.7.1. Uji Validitas

Validitas merupakan ukuran yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keabsahan serta kevalidan suatu alat atau instrumen penelitian. Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur itu dapat mengukur data yang diukur pada penelitian. Semakin baik kualitas instrumen penelitian akan menentukan kualitas data yang dihasilkan, sedangkan kualitas data yang dihasilkan akan menentukan hasil hasil penelitian yang dilakukan. Uji validitas dapat dikatakan

valid apabila hasil perhitungan korelasi item dengan faktor atau skor total menunjukkan lebih tinggi atau sama dengan skor total menunjukkan lebih tinggi atau sama dengan r_{tabel} . Sebaliknya apabila hasil perhitungan korelasi item dengan faktor atau skor total lebih rendah dari pada r_{total} .

Setelah langkah-langkah instrumen kegiatan dinyatakan baik oleh ahli, selanjutnya akan dilakukan pengujian validitas butir dengan cara menguji cobakan butir instrumen penelitian. Uji validitas butir instrumen dilakukan di TK Dewi Masyithoh 67 Puger Kulon dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 20 siswa dalam satu kelas. Uji validitas pada penelitian ini menggunakan rumus korelasi uji tata jenjang dari Rank Spearman (*Spearman Rho*), yaitu:

$$R_{h_{oxy}} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

Keterangan:

$R_{h_{oxy}}$ = Koefisien korelasi tata jenjang

6&1 = Bilangan konstan (tidak dapat diubah)

D = Beda, selisih nilai rangking skor butir dengan skor total, nilai d dapat dicari dengan mengurangi bilangan yang besar dengan bilangan yang kecil

N = Banyaknya subjek (Masyhud, 2016:372)

Hasil perhitungan $R_{h_{oxy}}$ tersebut untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian menggunakan taraf signifikansi 0.05 atau taraf kepercayaan 95%. Setiap item instrumen dapat dinyatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} pada taraf signifikan. Sedangkan untuk butir yang dinyatakan tidak valid apabila r_{hitung} kurang dari nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 (Masyhud 2016:295)

Tabel 3.7.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Nomer <i>Item</i>	Hasil Validasi	R-Tabel	Keterangan
1	0,803	0,444	Valid
2	0,821	0,444	Valid

Nomer <i>Item</i>	Hasil Validasi	R-Tabel	Keterangan
3	0,803	0,444	Valid
4	0,824	0,444	Valid
5	0,826	0,444	Valid
6	0,799	0,444	Valid

2.8.1. Uji Reliabilitas

Menurut Masyhud (2016:231) instrumen dapat dikatakan memenuhi syarat reliabilitas, apabila ia mampu menghasilkan hasil pengukuran yang benar-benar dapat dipercaya. Salah satu indikator instrumen dapat dikatakan reliabel adalah jika instrumen tersebut dipergunakan berkali-kali dengan objek yang sama, maka akan menunjukkan hasil yang relatif sama. Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan metode belah dua atau *split half* dengan rumus tata jenjang, yaitu:

$$R_{h_{oxy}} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

Keterangan:

$R_{h_{oxy}}$ = Koefisien korelasi tata jenjang

6&1 = Bilangan konstan (tidak dapat diubah)

D = Beda, selisih nilai rangking skor butir dengan skor total, nilai D dapat dicari dengan mengurangi bilangan yang besar dengan bilangan yang kecil

N = Banyaknya subjek (Masyhud, 2016:372)

Masyhud (2016:304) mengemukakan langkah-langkah dalam uji reliabilitas, yaitu:

- Menyusun instrumen penelitian dengan jumlah item instrumen genap
- Membagi instrumen menjadi dua bagian, yaitu dengan cara ganjil dan genap atau atas bawah.
- Mengkorelasikan jumlah skor bagian satu dengan bagian dua.
- Hasil korelasi tersebut kemudian di korelasikan dengan rumus *spearman brown* sebagai berikut:

$$R_{11} = \frac{2r_{xy} \text{ Splithalf}}{1+r_{xy} \text{ Splithalf}}$$

Keterangan:

R_{11} = koefisien reliabilitas

$r_{xy} \text{ splithalf}$ = hasil korelasi belah dua

berikut merupakan hasil uji reliabilitas instrument dengan menggunakan metode belah dua atau *splithalf* yang dijelaskan melalui tabel 3.2 berikut ini.

Tabel 3. 1 Hasil Uji Reliabilitas

Variable penelitian	Nilai <i>Splithalf</i>	keterangan
Kemampuan kecerdasan kinestetik anak	0,89	Reliabilitas sedang

Berdasarkan dari rumus uji reliabilitas diatas terdapat tabel penafsiran dalam instrument penelitian sebagai pedoman dalam uji reliabilitas.

Tabel 3. 2 Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
0,00 – 0,79	Tidak reliable
0,80 – 0,84	Reliabilitas rendah
0,85 – 0,89	Reliabilitas sedang
0,90 – 1,00	Reliabilitas tinggi

Sumber: Masyhud (2016:302)

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah skor dari hasil lembar observasi dan hasil dokumentasi. Data dari hasil penelitian akan dikumpulkan, dikelompokkan, diinterpretasikan kemudian akan ditarik sebuah kesimpulan yang berupa angka. Membandingkan hasil sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan lalu akan dianalisis menggunakan uji-t dua sampel berhubungan atau t_{test} . Hasil pengukuran terhadap kedua variabel akan disajikan melalui data kuantitatif. Angka-angka yang

diperoleh akan dimasukkan ke dalam rumus t_{test} untuk sampel berhubungan sebagai berikut rumus uji-t atau t_{test} :

$$t = \frac{\sum D}{\frac{\sqrt{[nD^2 - (\sum D)^2]}}{[n-1]}}$$

Keterangan :

- N = Jumlah subjek penelitian
- D = Definisi skor antara X1 dan X2
- D² = Kuadrat dari D (Masyhud, 2016:38)

BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang: (1) hasil penelitian dan (2) pembahasan. Masing-masing penjelasan menguraikan sebagai berikut.

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Sekolah

Penelitian ini dilakukan di TK Dewi Masyithoh 67 Kabupaten Jember. TK Dewi Masyithoh 67 merupakan lembaga taman kanak-kanak yang berdiri pada 04 Oktober tahun 1997, terletak di jalan KH. Syuhada, Dsn. Krajan II RT. 002 RW. 004. TK Dewi Masyithoh 67 dipimpin oleh seorang kepala sekolah yaitu ibu Iis Widiawati, S.Pd dan dibantu 3 orang guru pengajar dan 1 orang administrasi.

TK Dewi Masyithoh 67 terdiri dari 1 ruang guru, 2 ruang kelas dan 1 ruang kamar mandi serta halaman bermain. Sekolah ini juga memiliki beberapa alat permainan edukatif di dalam maupun diluar kelas. Alat permainan edukatif di dalam kelas berupa balok, bongkar pasang, *puzzle*, kubus, papan angka, lego, pasir kinetik, permainan meronce, piramid, dan bola-bola kecil. Adapun alat permainan di luar ruangan meliputi ayunan, jungkat jungkit, seluncuran, magkok putar, papan titian, panjatan, terowongan.

4.1.2 Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B di TK Dewi Masyithoh 67 Kecamatan puger kabupaten jember tahun pelajaran 2021/2022. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode penggunaan media sosial Tik Tok terhadap kecerdasan kinestetik anak. Langkah awal

penelitian yang dilakukan yaitu dengan pemberian *pretest* menggunakan senam irama yang kedua dengan memberikan perlakuan (*treatment*), dan yang ketiga memberikan *posttest* juga menggunakan kegiatan senam irama. Berikut adalah rincian jadwal pelaksanaan penelitian.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No	Kelompok	Waktu pelaksanaan	Kegiatan
1.	Eksperimen	10 Juni 2022	<i>Pretest</i>
2.	Eksperimen	13 Juni 2022	Perlakuan 1
3.	Eksperimen	13 Juni 2022	Perlakuan 2
4.	Eksperimen	14 Juni 2022	Perlakuan 3
5.	Eksperimen	15 Juni 2022	Perlakuan 4
6.	Eksperimen	16 Juni 2022	<i>Posttest</i>

4.1.3 Analisis Data Penelitian

Analisis data dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh metode penggunaan media sosial Tik Tok terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di TK Dewi Masyithoh 67 Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Adapun langkah awal yang dilakukan dalam menganalisis data yaitu untuk mengetahui dengan data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*.

a. Uji normalitas

Setelah dilakukan uji validasi dan validasi dari dosen serta salah satu guru di TK Dewi Masyithoh 67, selanjutnya peneliti menguji uji normalitas. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui data yang di peroleh distribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dikarenakan dalam penelitian ini memiliki sampel kecil yang kurang dari 50 yaitu 20 anak. Data dapat dikatakan distribusi normal pada *pretest* dan *posttest* yang di hitung secara manual dengan menggunakan Microsoft Excel dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Langkah yang pertama yaitu menentukan nilai rata-rata dan standart deviasi.
2. Menentukan nilai dan frekuensi data dengan berurut dari yang terkecil ke yang terbesar
3. Menentukan nilai probabilitas ($f(x)$) yaitu setiap frekuensi dibagi sebanyak subjek penelitian yaitu 20
4. Menentukan probabilitas kumulatif
5. Menghitung nilai skor Z yaitu dengan nilai dikurangi nilai rata-rata dibagi dengan standart deviasinya.
6. Menghitung nilai probabilitas kumulatif nilai skor Z dengan menggunakan rumus Normdist.
7. Selanjutnya menghitung nilai D yaitu nilai probabilitas dikurangi nilai probabilitas kumulatif nilai skor Z
8. Menentukan nilai absolute dari nilai D yaitu dengan rumus Abs.
9. Menentukan nilai tertinggi dari nilai D dengan menggunakan rumus Max.
10. Nilai max D adalah hasil perhitungan uji normalitas *Kolmogorof-Smirnov*

Tabel 4.2 hasil uji normalitas

Kelompok	<i>Kolmogorov Smirnov</i>	
	Jumlah Responden	Signifikansi
<i>Pretest</i>	20	0,179
<i>Posttest</i>	20	0,216

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil perhitungan uji normalitas Kolmogorof-Smirnov Test menggunakan Microsoft Excel menunjukan taraf signifikansi dalam hasil *pretest* sebesar 0,179 (artinya $0,179 > 0,05$) dan dalam hasil *posttest* menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0,216 (artinya $0,216 > 0,05$). Acuan signifikansi dalam uji normalitas ini yaitu apabila taraf signifikansi pada uji normalitas lebih dari 0,05 ($p > 0,05$) maka data yang telah di dapat

dikatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila taraf signifikansi pada hasil pengujian normalitas diperoleh kurang dari ($p < 0,05$) maka data yang di dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. Perhitungan uji normalitas pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa data yang diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* tersebut berdistribusi normal karena taraf signifikansinya lebih dari 0,05 yaitu $0,179 > 0,05$ dan $0,216 > 0,05$.

4.1.4 Analisis Data Hasil Penelitian

a. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Tujuan penelitian ditunjukkan untuk mengetahui pengaruh metode penggunaan media sosial Tik Tok terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di TK Dewi Masyithoh 67 Kecamatan Puger Kabupaten Jember. Menunjukkan hipotesis penelitian menggunakan analisis t_{test} perhitungan t_{test} dilakukan secara manual sebagai berikut:

Tabel 4.5 hasil uji t

No	Kode Anak	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	D	D ²
1	Subjek 1	70,83333	91,66667	162,5	26406,25
2	Subjek 2	70,83333	87,5	158,3333	25069,44
3	Subjek 3	66,66667	87,5	154,1667	23767,36
4	Subjek 4	75	91,66667	166,6667	27777,78
5	Subjek 5	70,83333	95,83333	166,6667	27777,78
6	Subjek 6	75	95,83333	170,8333	29184,03
7	Subjek 7	66,66667	91,66667	158,3333	25069,44
8	Subjek 8	70,83333	87,5	158,3333	25069,44
9	Subjek 9	79,16667	100	179,1667	32100,69
10	Subjek 10	83,33333	87,5	170,8333	29184,03

11	Subjek 11	66,66667	95,83333	162,5	26406,25
12	Subjek 12	79,16667	87,5	166,6667	27777,78
13	Subjek 13	75	87,5	162,5	26406,25
14	Subjek 14	83,33333	91,66667	175	30625
15	Subjek 15	79,16667	91,66667	170,8333	29184,03
16	Subjek 16	87,5	95,83333	183,3333	33611,11
17	Subjek 17	79,16667	95,83333	175	30625
18	Subjek 18	75	95,83333	170,8333	29184,03
19	Subjek 19	70,83333	87,5	158,3333	25069,44
20	Subjek 20	66,66667	91,66667	158,3333	25069,44
Jumlah				3329,167	555364,6
Rata-rata		74,58	91,875	-	-

Angka-angka diatas kemudian dimasukkan kedalam rumus t_{test} untuk sampel berhubungan sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{[nD^2 - (\sum D)^2]}{(n-1)}}}$$

$$t = \frac{3329,167}{\sqrt{\frac{[20 \times 555364,6 - (3329,167)^2]}{(20-1)}}}$$

$$t = \frac{3329,167}{\sqrt{\frac{(11107292 - 11083351)}{(19)}}}$$

$$t = \frac{3329,167}{\sqrt{\frac{(23940)}{(14)}}}$$

$$t = \frac{3329,167}{\sqrt{1260}}$$

$$t = \frac{3329,167}{35,49}$$

$$t = 93,86$$

Hasil perhitungan dengan rumus t_{test} menggunakan perhitungan manual diperoleh $t_{hitung} = 93,86$. Hasil perhitungan t_{test} kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05 untuk jumlah subjek sebanyak 20 anak adalah sebesar 2,086.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($93,86 > 2,086$) sehingga hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternative diterima.

4.2 Pembahasan

Pokok pembahasan dalam penelitian ini yaitu pengaruh dari penggunaan media sosial Tik Tok terhadap kecerdasan kinestetik anak usia dini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui penggunaan media sosial Tik Tok.

Perbedaan pada hasil kecerdasan kinestetik anak melalui penggunaan media sosial Tik Tok pada saat *pretest* dan *posttest* hal tersebut dikarenakan adanya *treatment* atau perlakuan yang dilakukan sebelum *posttest* yaitu dengan kegiatan anak mengamati, menirukan, mengkreasikan dan menciptakan sebuah gerakan pada video edukatif di media sosial Tik Tok yang ditampilkan. Adapun instrumen dalam kecerdasan kinestetik yang menjadi aspek dalam penilaian yaitu ada 6 antara lain keseimbangan, keterampilan, kelenturan dan keluwesan, kekuatan, kecepatan dan ketangkasan dan koordinasi. Menurut (Fitriana dkk, 2021:152). adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam penggunaan media sosial Tik Tok yaitu:

1. Mengamati

Tahap mengamati adalah dimana pada tahap ini kegiatan yang dilakukan anak yaitu berupa mendengarkan, menyimak dan melihat (dengan atau tanpa alat). Melalui kegiatan mengamati, diharapkan dapat melatih kesungguhan, ketelitian serta kemampuan mencari informasi pada anak.

2. Menirukan

Tahap menirukan adalah suatu tahap pembelajaran melalui proses membuat duplikasi, tiruan, imitasi dari suatu bentuk gerakan yang sudah ada, dengan masih memberikan kesempatan kepada anak untuk memodifikasi atau mengkreasikan gerakan dengan melalui tahap pengamatan terlebih dahulu.

3. Mengkreasikan

Tahap mengkreasikan adalah suatu tahap pembelajaran melalui proses mengkreasikan atau mengeksplorasi dari suatu bentuk gerakan yang sudah ada.

4. Menciptakan

Tahap menciptakan adalah tahap pembelajaran melalui proses menggagas atau membuat gerakan baru.

Penggunaan media sosial Tik Tok sebagai media pembelajaran karena dengan pemanfaatan media sosial tersebut guru dapat memberikan media pembelajaran yang berbasis audio visual yang dapat merangsang kecerdasan kinestetik anak. Penggunaan media sosial Tik Tok dapat membantu mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak. Penggunaan media sosial Tik Tok sebagai media pembelajaran dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik karena anak dapat menirukan, mengkreasikan dan menciptakan sebuah gerakan atau tarian tanpa adanya paksaan dari luar karena anak menggunakan media sosial Tik Tok sangat menyenangkan dengan berbagai musik yang beragam (Fitriana dkk, 2021:152).

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan mengungkapkan ide dan perasaan melalui menggunakan seluruh tubuh dan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Dalam kecerdasan ini meliputi keterampilan khusus seperti keseimbangan, koordinasi, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas serta kecepatan. Kecerdasan kinestetik juga meliputi keterampilan dalam mengontrol gerakan-gerakan tubuh serta kemampuan untuk memanipulasi objek. Sonawat & Gogri (dalam Yaumi dan Nurdin, 2013:16).

Aspek kemampuan kecerdasan kinestetik memiliki 6 dimensi yaitu keseimbangan, keterampilan, kelenturan dan keluwesan, kekuatan, kecepatan dan

ketangkasan dan koordinasi. Pada dimensi keseimbangan pada saat pretest kemampuan kecerdasan kinestetik anak masih belum berkembang sesuai harapan, terbukti dengan masih adanya anak yang belum mampu mempertahankan keseimbangan karena anak masih sering terjatuh pada saat melakukan gerakan mengangkat satu kaki. Dengan setelah dilakukannya *treatment* atau perlakuan anak mampu menjaga keseimbangan tubuh dengan melakukan gerakan mengangkat satu kaki. Hal tersebut dapat dilihat pada skor rata-rata pada dimensi keseimbangan anak pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu 2,8 dan 3,55.

Pada dimensi keterampilan sebelum anak diberikan *treatment* kemampuan anak masih belum berkembang sesuai dengan harapan artinya anak masih belum mampu mengkerasikan gerakan sesuai dengan irama musik dengan baik. Setelah di berikan *treatment* pada dimensi keterampilan anak mampu mengkreasikan gerakan sesuai dengan irama musik dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil skor rata-rata pada dimensi keterampilan anak pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 2,9 dan 3,75.

Pada dimensi kelenturan dan keluwesan sebelum diberikan *teratment* kemampuan anak masih belum berkembang dengan harapan, terbukti dengan adanya beberapa anak yang hanya mampu melenturkan dan meluweskan anggota tubuhnya hanya dalam beberapa gerakan saja ketika melakukan kegiatan. Setelah diberikan *treatment* kemampuan kecerdasan kinestetik anak pada dimensi kelenturan dan keluwesan berkembang dengan baik. Hal tersebut dapat dilihat pada hasil skor rata-rata pada dimensi kelenturan dan keluwesan anak pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 2,75 dan 3,3.

Pada dimensi kekutan sebelum anak diberikan *teratment* kemampuan kecerdasan anak pada dimensi kekuatan dapat dikatakan berkembang sesuai harapan, namun masih terdapat beberapa anak yang hanya mampu mengikuti setiap gerakan dari awal hingga akhir namun anak masih beristirahat atau tidak mengikutibeberapa gerakan. Setelah diberikannya *treatment* kemampuan kecerdasan kinestetik anak pada dimensi kekuatan menjadi lebih optimal, hal tersebut dapat dilihat pada hasil skor rata-rata pada dimensi kekuatan anak pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 3,35 dan 3,85.

Pada dimensi kecepatan dan ketangkasan sebelum diberikan *treatment* kemampuan anak masih belum berkembang dengan harapan, karena masih terdapat beberapa anak yang hanya mampu melakukan gerakan mengubah arah dengan posisi tubuh melalui gerakan melompat dengan 6-9 gerakan saja. Setelah diberikannya *treatment* kemampuan kecerdasan kinestetik anak pada dimensi kecepatan dan ketangkasan menjadi lebih optimal, karena setelah diberikan *treatment* pada dimensi kecepatan dan ketangkasan anak mampu melakukan gerakan mengubah arah dengan posisi tubuh melalui gerakan melompat dengan lebih dari 9 gerakan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil skor rata-rata pada dimensi kecepatan dan ketangkasan anak pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 3,2 dan 3,8.

Pada dimensi koordinasi sebelum diberikan *treatment* kemampuan anak masih belum berkembang dengan harapan, karena masih terdapat beberapa anak yang masih kurang percaya diri dan masih ragu-ragu dalam mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan sesuai dengan irama musik dengan benar. Setelah diberikannya *treatment* kemampuan kecerdasan kinestetik anak pada dimensi koordinasi menjadi lebih optimal, karena setelah diberikan *treatment* pada dimensi koordinasi anak mampu mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan sesuai dengan irama musik dengan benar dengan lebih percaya diri dan tanpa ragu-ragu. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil skor rata-rata pada dimensi koordinasi anak pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 2,9 dan 3,8.

Kelemahan pada penelitian ini yaitu:

1. Salah satu kelemahan dalam penelitian ini yaitu keikutsertaan anak atau absensi anak. Ada beberapa anak yang ikut dalam perlakuan 1 namun tidak ikut pada perlakuan 2 begitupun sebaliknya.
2. Penelitian ini menggunakan penelitian pra eksperimental dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, karena dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelas saja dengan jumlah siswa 20. Apabila menggunakan kelas murni harusnya menggunakan kelas kontrol sebagai pembandingan sehingga hasil penelitian lebih baik lagi.



BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan pada penggunaan media sosial Tik Tok terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di TK Dewi Mayithoh 67 puger kulon Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022.

Hasil uji hipotesis perhitungan t_{test} menggunakan penghitungan manual diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 91,875, sedangkan rata-rata pada *pretest* sebesar 74,58. Hasil perhitungan t_{test} menggunakan perhitungan manual diperoleh $t_{hitung} = 93,86$. Hasil perhitungan t_{test} kemudian dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% adalah sebesar 2,086. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($93,86 > 2,086$) sehingga hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternative diterima

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Saran Bagi Guru

1. Hendaknya guru menerapkan metode penggunaan Media Sosial Tik Tok untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan tetap memperhatikan video-video yang diberikan kepada anak harus sesuai dengan usia dan perkembangan anak.
2. Dalam penggunaan Media Sosial Tik Tok untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak hendaknya disertai dengan pengawasan guru atau orang tua.
3. Guru bisa menambahkan variasi dalam belajar mengajar di sekolah agar dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik anak.

5.2.2 Bagi Sekolah

1. Sekolah hendaknya memanfaatkan metode penggunaan media sosial Tik Tok untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan memuat 4 kegiatan yaitu mengamati, menirukan, mengkreasikan dan menciptakan.
2. Sekolah hendaknya dapat membantu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan mengadakan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan.

5.2.3 Untuk Peneliti Lain

1. Penelitian lain dapat menggunakan desain penelitian yang lebih akurat dengan menggunakan desain penelitian *true experimental control group design*.
2. Menggunakan subjek penelitian yang lebih banyak supaya hasil penelitian lebih akurat.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Vivin Nurul. 2013. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa melalui Model Problem Based Learning (PBL). *Journal of Elementary Education*. 2 (1):36-44.
- Aida Fitriana, Elisa Azizah, Octavian Tanto. 2021. Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*. 5(1):152
- Amstrong, T. 2002. *7 Kinds of Smart. Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Demmy Deriyanto, Fathul Qorib, Persepsi Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang Terhadap Tik Tok, Universitas Tribhuwana, Jurusan Ilmu Komunikasi dan FISIP. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. 7(2):78
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Kurikulum Taman kanak-kanak (TK) dan Raudhatul Athfal (RA)* . Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Masyhud, M Sulthon. 2016. *Metode penelitian. Edisi 5, cetakan ke 1*. Jember : lembaga pengembangan manajemen dan profesi kependidikan.
- Maya Ivy Safitri. 2019. *Montessory For Multiple Intellegences*. Yogyakarta: Bentang Pustaka.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, Wisnu Aji. 2012 Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, *Jurnal Proceeding Unikal*. 4(7):44
- Rahmadonna, Sisca. 2008. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Melatih Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini. *Tesis*. Yogyakarta: Jurusan Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rahyubi, Heri. 2012. *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung : Nusa Media
- Rulyansah, Afib dan Uswatun Hasanah. 2018. Pengembangan Model Tematik Berdasarkan Brain Based Learning. *Tarbiyatuna*. 2(1)
- Sadiman, Arief. 2010. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Sitti Nurhalimah. 2019 *Media Sosial dan Masyarakat Pesisir: Refleksi Pemikiran Mahasiswa Bidikmisi*, Sleman: Deepublish
- Soetjningsih. 2012. *Perkembangan Anak dan Permasalahannya dalam Buku Ajar I Ilmu Perkembangan Anak Dan Remaja*. Jakarta :Sagungseto
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, yuliani nurani. 2009. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks Jakarta.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini (Dalam Kajian Neurosains)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syamsiah, Siti. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Games Ball (Permainan Bola) Pada Anak Kelompok Bermain Masjid Syuhada*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2010. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka, hlm. 63
- Tadkiroatun Musfiroh. 2010. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka, hlm. 82
- Veny Iswantiningtyas; Intan Prastihastari Wijaya. 2015 Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor, *Jurnal Pinus*. 1(3).
- Yaumi, Muhammad & Nurdin Ibrahim. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Kencana



LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi

Lampiran 1.1 Instrumen Penilaian Kemampuan Kecerdasan Kinestetik (Pretest-Posttest)

LEMBAR OBSERVASI

Hari/tanggal :

Waktu :

Petunjuk pengisian :

Amatilah aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Isilah lembar observasi di bawah ini dengan prosedur sebagai berikut:

1. Berilah tanda centang (√) untuk setiap aspek yang diamati jika sesuai dengan apa yang dilakukan anak
2. Pemberian tanda dilakukan selama kegiatan observasi berlangsung.

No	Komponen	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1.	Keseimbangan	Anak mampu mempertahankan posisi tubuh supaya tidak terjatuh saat melakukan gerakan				
2.	Keterampilan	Anak mampu mengkreasikan gerakan sesuai dengan irama musik				
3.	Kelenturan dan keluwesan	Anak mampu melenturkan dan meluweskan anggota tubuhnya				
4.	Kekuatan	Anak mampu mengikuti setiap gerakan dari awaal				

		hingga akhir kegiatan				
5.	Kecepatan dan ketangkasan	Anak mampu melakukan gerakan mengubah arah dan posisi tubuh dengan waktu yang singkat				
6	Koordinasi	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan sesuai irama musik dengan benar				

Keterangan :

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Lampiran 1.2 Rubrik Instrumen Penilaian

No	Indikator penilaian	Kegiatan anak	Skor
I. Keseimbangan			
1.	Anak mampu mempertahankan posisi tubuh supaya tidak terjatuh saat melakukan gerakan	Anak mampu menjaga keseimbangan dan mempertahankan posisi tubuh dengan baik dan benar pada saat melakukan gerakan mengangkat satu kaki	4
		Anak mampu menjaga keseimbangan dan mempertahankan posisi tubuh namun masih goyah pada saat melakukan gerakan mengangkat satu kaki	3
		Anak mampu menjaga keseimbangan dan mempertahankan posisi tubuh namun masih sering jatuh pada saat melakukan gerakan mengangkat satu kaki	2
		Anak belum mampu menjaga keseimbangan dan mempertahankan posisi tubuh pada saat melakukan gerakan satu kaki	1
II Keterampilan			
2.	Anak mampu mengkreasikan gerakan sesuai dengan irama musik	Anak mampu mengkreasikan gerakan senam irama lebih dari 5 gerakan	4
		Anak mampu mengkreasikan	3

No	Indikator penilaian	Kegiatan anak	Skor
		gerakan senam irama lebih dari 3 gerakan.	
		Anak mampu mengkreasikan gerakan senam irama hanya 2 gerakan.	2
		Anak mampu mengkreasikan gerakan senam irama hanya 1 gerakan.	1
III	Kelenturan dan Keluwesan		
3.	Anak mampu melenturkan dan meluweskan anggota tubuhnya	Anak mampu melenturkan dan meluweskan anggota tubuhnya dalam setiap gerakan ketika melakukan kegiatan	4
		Anak mampu melenturkan dan meluweskan anggota tubuhnya dalam beberapa gerakan saja ketika melakukan kegiatan	3
		Anak mampu melenturkan dan meluweskan gerakan tubuhnya dalam beberapa gerakan dengan di bantu oleh guru ketika melakukan kegiatan	2
		Anak belum mampu melenturkan dan meluweskan anggota tubuhnya dalam setiap gerakan ketika melakukan kegiatan	1
IV	Kekuatan		
4.	Anak mampu mengikuti setiap gerakan dari awaal	Anak mampu mengikuti gerakan dari awal sampai akhir dari awal	4

No	Indikator penilaian	Kegiatan anak	Skor
	hingga akhir kegiatan.	hingga akhir kegiatan dengan mandiri tanpa berhenti.	
		Anak mengikuti gerakan dari awal hingga akhir, namun ada beberapa saat anak beristirahat atau tidak mengikuti gerakan.	3
		Anak hanya mampu mengikuti setengah kegiatan dari awal hingga akhir kegiatan.	2
		Anak tidak mampu mengikuti kegiatan dari awal sampai akhir kegiatan.	1
V	Kecepatan dan Ketangkasan		
5.	Anak mampu melakukan gerakan mengubah arah dan posisi tubuh dengan waktu yang singkat	Anak mampu melakukan gerakan mengubah arah dan posisi tubuh melalui gerakan melompat sebanyak 12 gerakan.	4
		Anak mampu melakukan gerakan mengubah arah dan posisi tubuh melalui gerakan melompat sebanyak 9 gerakan.	3
		Anak mampu melakukan gerakan mengubah arah dan posisi tubuh melalui gerakan melompat sebanyak 6 gerakan	2
		Anak mampu melakukan gerakan mengubah arah dan posisi tubuh melalui gerakan melompat hanya 3 gerakan.	1

No	Indikator penilaian	Kegiatan anak	Skor
VI	Koordinasi		
6	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan sesuai irama musik dengan benar	Anak mampu mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan dalam setiap gerakan ketika melakukan kegiatan	4
		Anak mampu mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan dalam beberapa gerakan saja ketika melakukan kegiatan	3
		Anak mampu mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan dalam beberapa gerakan dengan di bantu oleh guru ketika melakukan kegiatan	2
		Anak belum mampu mengkoordinasikan gerakan kaki dan tangan dalam setiap gerakan ketika melakukan kegiatan	1

Lampiran 2. Lembar Validasi Penilaian Kemampuan Kecerdasan Kinestetik

2.1 Validasi Penilaian Kemampuan Kecerdasan Kinestetik

No	Aspek penilaian	Baik	Cukup	Kurang
1.	Keseluruhan aspek	√		
2.	Kesesuaian penilaian	√		
3.	Kejelasan rubrik Penilaian	√		

Catatan :

.....
.....
.....
.....

Jember, 2022
Validator



Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd.
NIP 199404192019032014

Lampiran 1.5 lembar validasi Kegiatan Pretest Dan Postest**Senam Irama Validasi Kegiatan Pretest Dan Posttest**

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Pada Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dewi Masyithoh 67 Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022

Nama Validator : Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen PG PAUD

Instansi : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

No	Aspek Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
1	Kegiatan senam irama merupakan kegiatan yang mudah diikuti oleh anak.	√		
2	Kegiatan Senam irama aman dilakukan untuk anak usia dini.	√		
3	Kegiatan Senam irama dapat menarik perhatian anak.	√		
4	Kegiatan senam irama dapat mengukur indikator keseimbangan pada anak.		√	
5	Kegiatan senam irama dapat mengukur indikator keterampilan pada anak.	√		
6	Kegiatan senam irama dapat mengukur indikator kelenturan dan keluwesan pada anak.	√		

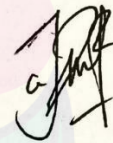
No	Aspek Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
7	Kegiatan senam irama dapat mengukur indikator kekuatan pada anak.	√		
8	Kegiatan senam irama dapat mengukur indikator kecepatan dan ketangkasan pada anak.	√		
9	Kegiatan senam irama dapat mengukur indikator koordinasi	√		

Catatan :

Senam irama disesuaikan lagi untuk mengukur keseimbangan anak

Jember, 2022

Validator



Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd.

NIP 199404192019032014

Lampiran 1.6 Lembar Validasi Kegiatan Penggunaan Media Sosial Tik Tok

Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tik Tok Pada Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dewi Masyithoh 67 Kecamatan Puger Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2021/2022

Nama Validator : Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen PG PAUD

Instansi : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

No	Aspek Penilaian	Kriteria penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kegiatan penggunaan media sosial Tik Tok adalah kegiatan yang sesuai untuk anak usia dini.	√	
2.	Kegiatan penggunaan media sosial Tik Tok aman dilakukan untuk anak usia dini.	√	
3.	Media mudah di akses oleh anak.	√	
4.	Instruksi di media mudah di pahami.	√	
5.	Media dapat menstimulasi anak menirukan gerakan pretest berupa senam irama.	√	
6.	Media dapat menstimulasi anak mengreasikan gerakan pretest berupa senam irama.	√	
7.	Media dapat menstimulasi anak menciptakan gerakan pretest berupa senam irama.	√	

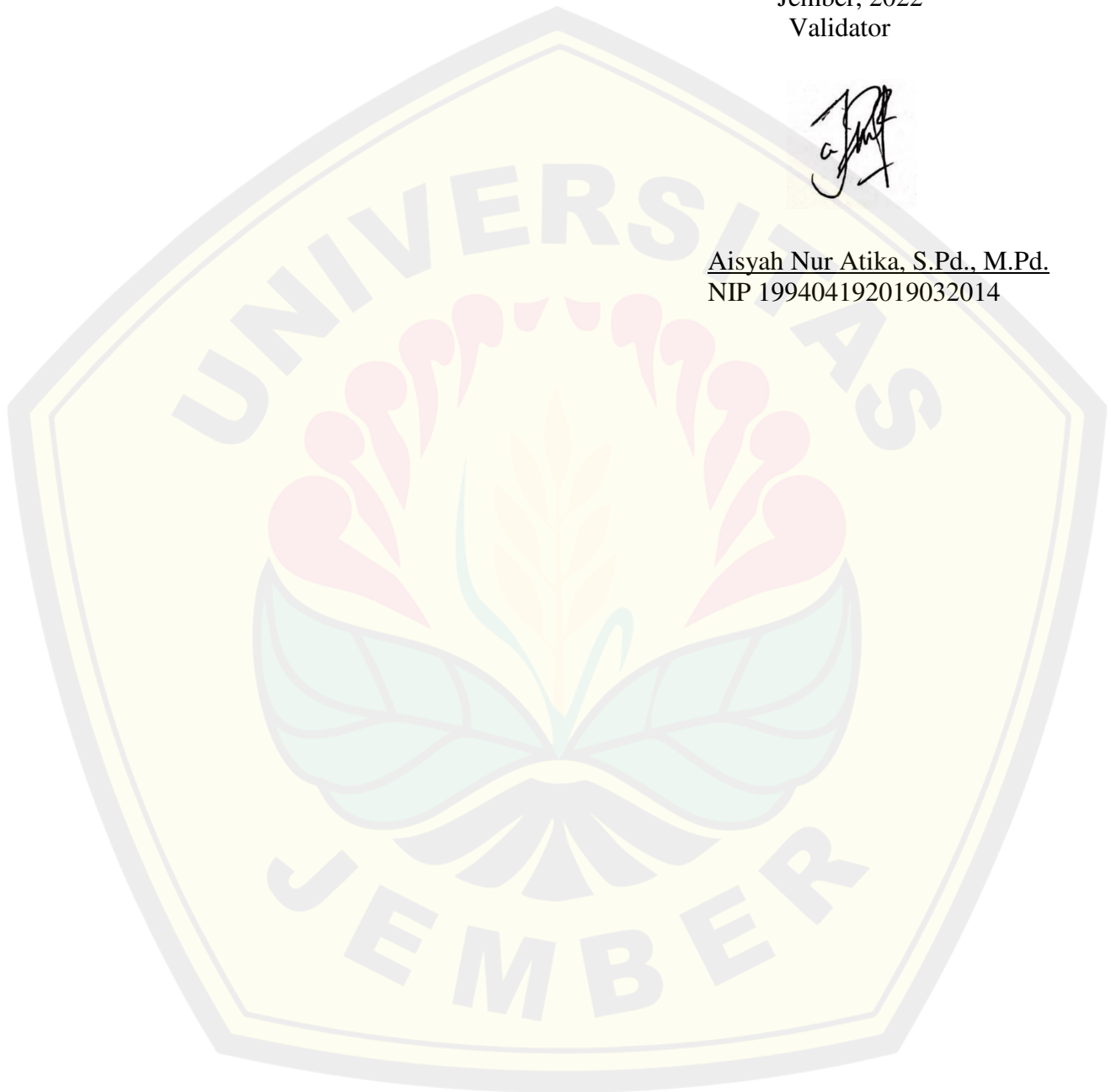
Catatan :

Untuk penggunaan media sosial Tiktok sebaiknya harus disertai dengan pengawasan guru atau orang tua

Jember, 2022
Validator



Aisyah Nur Atika, S.Pd., M.Pd.
NIP 199404192019032014



DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

No	Nama anak	Variabel Y (kemampuan kecerdasan kinestetik)									
		Keseimbangan	Keterampilan	Faktor	Kelenturan dan keluwesan	Kekuatan	Faktor	Kecepatan ketangkasan	Koordinasi	Faktor	Total
1.	Subjek 1	3	3	6	2	3	5	3	3	6	
2.	Subjek 2	2	4	6	3	3	6	3	2	5	
3.	Subjek 3	3	3	6	2	3	5	2	3	5	
4.	Subjek 4	3	3	6	3	4	7	2	3	5	
5.	Subjek 5	3	3	6	2	4	6	3	2	5	
6.	Subjek 6	3	3	6	3	4	7	3	2	5	
7.	Subjek 7	2	2	4	2	3	5	4	3	7	
8.	Subjek 8	2	2	4	3	3	6	3	4	7	
9.	Subjek 9	4	3	7	3	2	5	3	4	7	
10.	Subjek 10	3	4	7	3	3	6	4	3	7	
11.	Subjek 11	3	3	6	2	3	5	3	2	5	
12.	Subjek 12	3	3	6	3	3	6	3	4	7	
13.	Subjek 13	3	2	5	2	4	6	4	3	7	
14.	Subjek 14	4	3	7	2	3	5	4	4	8	
15.	Subjek 15	2	3	5	4	4	8	3	3	6	
16.	Subjek 16	3	4	7	4	4	8	3	3	6	
17.	Subjek 17	3	2	5	3	4	7	4	3	7	
18.	Subjek 18	3	3	6	3	4	7	3	2	5	
19.	Subjek 19	2	3	5	3	3	6	4	2	6	
20.	Subjek 20	2	2	4	3	3	6	3	3	6	
Jumlah				114			122			122	

Lampiran A. Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir 1-8

3. butir soal 1 (B1)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	B1	F1	X	Y		
1	3	6	8,5	9	-0,5	0,25
2	2	6	17,5	9	8,5	72,25
3	3	6	8,5	9	-0,5	0,25
4	3	6	8,5	9	-0,5	0,25
5	3	6	8,5	9	-0,5	0,25
6	3	6	8,5	9	-0,5	0,25
7	2	4	17,5	19	-1,5	2,25
8	2	4	17,5	19	-1,5	2,25
9	4	7	1,5	2,5	-1	1
10	3	7	8,5	2,5	6	36
11	3	6	8,5	9	-0,5	0,25
12	3	6	8,5	9	-0,5	0,25
13	3	5	8,5	15,5	-7	49
14	4	7	1,5	2,5	-1	1
15	2	5	17,5	15,5	2	4
16	3	7	8,5	2,5	6	36
17	3	5	8,5	15,5	-7	49
18	3	6	8,5	9	-0,5	0,25
19	2	5	17,5	15,5	2	4
20	2	4	17,5	19	-1,5	2,25
Jumlah						261

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 261}{20(20^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{1566}{7980}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,196$$

$$Rho_{xy} = 0,803$$

4. Butir soal 2 (B2)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	B2	F1	X	Y		
1	3	6	11,5	12	-0,5	0,25
2	4	6	19	12	7	49
3	3	6	11,5	12	-0,5	0,25
4	3	6	11,5	12	-0,5	0,25
5	3	6	11,5	12	-0,5	0,25
6	3	6	11,5	12	-0,5	0,25
7	2	4	3	2	1	1
8	2	4	3	2	1	1
9	3	7	11,5	18,5	-7	49
10	4	7	19	18,5	0,5	0,25
11	3	6	11,5	12	-0,5	0,25
12	3	6	11,5	12	-0,5	0,25
13	2	5	3	5,5	-2,5	6,25
14	3	7	11,5	18,5	-7	49
15	3	5	11,5	5,5	6	36
16	4	7	19	18,5	0,5	0,25
17	2	5	3	5,5	-2,5	6,25
18	3	6	11,5	12	-0,5	0,25
19	3	5	11,5	5,5	6	36
20	2	4	3	2	1	1
Jumlah						237

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 237}{20(20^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{1422}{7980}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,178$$

$$Rho_{xy} = 0,821$$

5. Butir soal 3 (B3)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	B2	F1	X	Y		
1	2	5	17	17,5	-0,5	0,25
2	3	6	8	10,5	-2,5	6,25
3	2	5	17	17,5	-0,5	0,25
4	3	7	8	4,5	3,5	12,25
5	2	6	17	10,5	6,5	42,25
6	3	7	8	4,5	3,5	12,25
7	2	5	17	17,5	-0,5	0,25
8	3	6	8	10,5	-2,5	6,25
9	3	5	8	17,5	-9,5	90,25
10	3	6	8	10,5	-2,5	6,25
11	2	5	17	17,5	-0,5	0,25
12	3	6	8	10,5	-2,5	6,25
13	2	6	17	10,5	6,5	42,25
14	2	5	17	17,5	-0,5	0,25
15	4	8	1,5	1,5	0	0
16	4	8	1,5	1,5	0	0
17	3	7	8	4,5	3,5	12,25
18	3	7	8	4,5	3,5	12,25
19	3	6	8	10,5	-2,5	6,25
20	3	6	8	10,5	-2,5	6,25
Jumlah						262,5

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 262,5}{20(20^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{1575}{7980}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,197$$

$$Rho_{xy} = 0,802$$

11. Butir soal 4 (B4)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	B2	F1	X	Y		
1	3	5	14	17,5	-3,5	12,25
2	3	6	14	10,5	3,5	12,25
3	3	5	14	17,5	-3,5	12,25
4	4	7	4,5	4,5	0	0
5	4	6	4,5	10,5	-6	36
6	4	7	4,5	4,5	0	0
7	3	5	14	17,5	-3,5	12,25
8	3	6	14	10,5	3,5	12,25
9	2	5	20	17,5	2,5	6,25
10	3	6	14	10,5	3,5	12,25
11	3	5	14	17,5	-3,5	12,25
12	3	6	14	10,5	3,5	12,25
13	4	6	4,5	10,5	-6	36
14	3	5	14	17,5	-3,5	12,25
15	4	8	4,5	1,5	3	9
16	4	8	4,5	1,5	3	9
17	4	7	4,5	4,5	0	0
18	4	7	4,5	4,5	0	0
19	3	6	14	10,5	3,5	12,25
20	3	6	14	10,5	3,5	12,25
Jumlah						231

$$\text{Rho}_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho}_{xy} = 1 - \frac{6 \times 231}{20(20^2-1)}$$

$$\text{Rho}_{xy} = 1 - \frac{1381}{7980}$$

$$\text{Rho}_{xy} = 1 - 0,173$$

$$\text{Rho}_{xy} = 0,826$$

12. Butir soal 5 (B5)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	B2	F1	X	Y		
1	3	6	12,5	11	1,5	2,25
2	3	5	12,5	17	-4,5	20,25
3	2	5	19,5	17	2,5	6,25
4	2	5	19,5	17	2,5	6,25
5	3	5	12,5	17	-4,5	20,25
6	3	5	12,5	17	-4,5	20,25
7	4	7	3,5	5	-1,5	2,25
8	3	7	12,5	5	7,5	56,25
9	3	7	12,5	5	7,5	56,25
10	4	7	3,5	5	-1,5	2,25
11	3	5	12,5	17	-4,5	20,25
12	3	7	12,5	5	7,5	56,25
13	4	7	3,5	5	-1,5	2,25
14	4	8	3,5	1	2,5	6,25
15	3	6	12,5	11	1,5	2,25
16	3	6	12,5	11	1,5	2,25
17	4	7	3,5	5	-1,5	2,25
18	3	5	12,5	17	-4,5	20,25
19	4	6	3,5	11	-7,5	56,25
20	3	6	12,5	11	1,5	2,25
Jumlah						363

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 363}{20(20^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{1381}{7980}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,173$$

$$Rho_{xy} = 0,826$$

13. Butir soal 6 (B6)

No.	Skor		Rangking		D	D ²
	B2	F1	X	Y		
1	3	6	9,5	11	-1,5	2,25
2	2	5	17,5	17	0,5	0,25
3	3	5	9,5	17	-7,5	56,25
4	3	5	9,5	17	-7,5	56,25
5	2	5	17,5	17	0,5	0,25
6	2	5	17,5	17	0,5	0,25
7	3	7	9,5	5	4,5	20,25
8	4	7	2,5	5	-2,5	6,25
9	4	7	2,5	5	-2,5	6,25
10	3	7	9,5	5	4,5	20,25
11	2	5	17,5	17	0,5	0,25
12	4	7	2,5	5	-2,5	6,25
13	3	7	9,5	5	4,5	20,25
14	4	8	2,5	1	1,5	2,25
15	3	6	9,5	11	-1,5	2,25
16	3	6	9,5	11	-1,5	2,25
17	3	7	9,5	5	4,5	20,25
18	2	5	17,5	17	0,5	0,25
19	2	6	17,5	11	6,5	42,25
20	3	6	9,5	11	-1,5	2,25
Jumlah						267

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6 \times 267}{20(20^2-1)}$$

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{1602}{7980}$$

$$Rho_{xy} = 1 - 0,200$$

$$Rho_{xy} = 0,799$$

SKOR BUTIR GANJIL (X)			JUMLAH	NO	RESPONDEN	SKOR BUTIR GENAP (Y)			JUMLAH
1	3	5				2	4	6	
3	2	3	8	1	Subjek 1	3	3	3	9
2	3	3	8	2	Subjek 2	4	3	2	9
3	2	2	7	3	Subjek 3	3	3	3	9
3	3	2	8	4	Subjek 4	3	4	3	10
3	2	3	8	5	Subjek 5	3	4	2	9
3	3	3	9	6	Subjek 6	3	4	2	9
2	2	4	8	7	Subjek 7	2	3	3	8
2	3	3	8	8	Subjek 8	2	3	4	9
4	3	3	10	9	Subjek 9	3	2	4	9
3	3	4	10	10	Subjek 10	4	3	3	10
3	2	3	8	11	Subjek 11	3	3	2	8
3	3	3	9	12	Subjek 12	3	3	4	10
3	2	4	9	13	Subjek 13	2	4	3	9
4	2	4	10	14	Subjek 14	3	3	4	10
2	4	3	9	15	Subjek 15	3	4	3	10
3	4	3	10	16	Subjek 16	4	4	3	11
3	3	4	10	17	Subjek 17	2	4	3	9
3	3	3	9	18	Subjek 18	3	4	2	9
2	3	4	9	19	Subjek 19	3	3	2	8
2	3	3	8	20	Subjek 20	2	3	3	8
			175						183

$$\text{Rho}_{xy} = 1 - \frac{6\sum D^2}{N(N^2-1)}$$

$$\text{Rho}_{xy} = 1 - \frac{6 \times 254}{20(20^2-1)}$$

$$\text{Rho}_{xy} = 1 - \frac{1524}{7980}$$

$$\text{Rho}_{xy} = 1 - 0,190$$

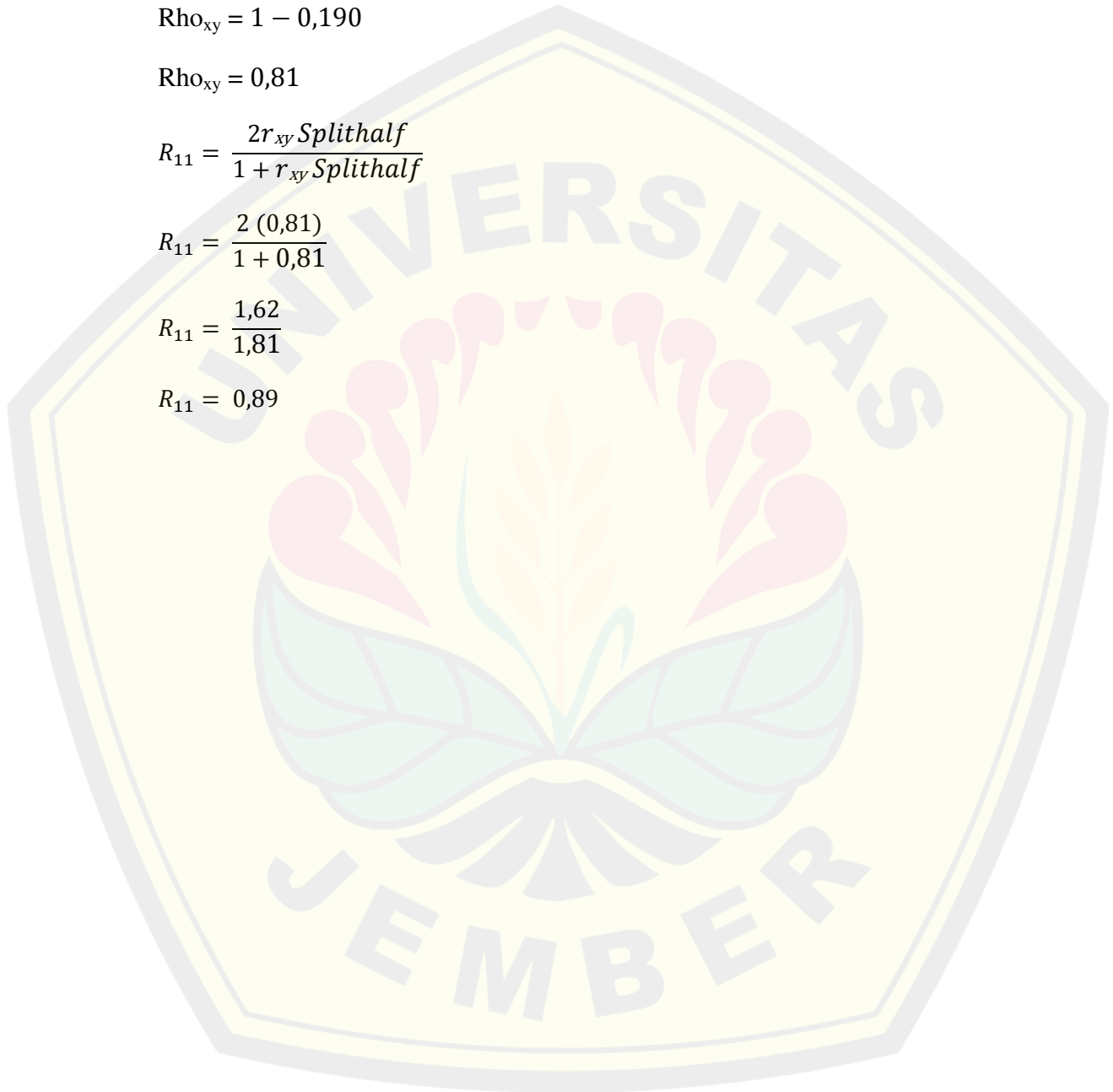
$$\text{Rho}_{xy} = 0,81$$

$$R_{11} = \frac{2r_{xy} \text{ Splithalf}}{1 + r_{xy} \text{ Splithalf}}$$

$$R_{11} = \frac{2(0,81)}{1 + 0,81}$$

$$R_{11} = \frac{1,62}{1,81}$$

$$R_{11} = 0,89$$



Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 7.1 kegiatan *pretest*



Gambar 7.2 kegiatan *treatment 1* mengamati



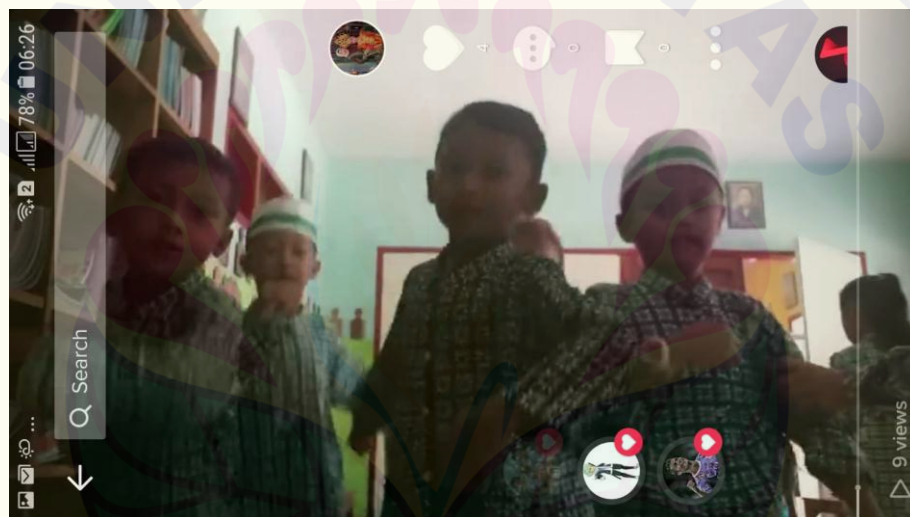
Gambar 7.1 kegiatan *treatment* 2 menirukan



Gambar 7.1 kegiatan *treatment* 2 menirukan



Gambar 7.1 kegiatan *treatment* mengkreasikan



Gambar 7.1 kegiatan *treatment* menciptakan

