

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI MODEL
PEMBELAJARAN AKTIF TIPE *INDEX CARD MATCH* PADA SISWA
KELAS II.C SEKOLAH DASAR NEGERI 24 KOTA BENGKULU
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Mursid Rosidi, S.Pd.

Sekolah Dasar Negeri 24 Kota Bengkulu
Mursidrosidi02@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* pada siswa kelas II.C Sekolah Dasar Negeri 24 Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan model spiral Kemmis dan Taggart yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II yang berjumlah 28 siswa. Objek penelitian ini adalah peningkatan kecerdasan kinestetik. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penilaian yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman pengamatan, dan pedoman wawancara. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu dengan mencari rerata hasil kinestetik siswa setiap siklus. Rerata hasil kinestetik siswa tersebut dideskripsikan dengan menggunakan model alur yang terdiri dari proses pengumpulan data, pengolahan data dan kesimpulan. Hasil rata-rata kinestetik siswa pada Siklus I adalah 18,64%. Sedangkan, pada siklus II meningkat menjadi 88,78 %. Jadi, model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelas II.C Sekolah Dasar Negeri 24 Kota Bengkulu.

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

Abstract

This study aims to improve students' kinesthetic intelligence through an active learning model of the Index Card Match type in class II.C students of SD Negeri 24 Bengkulu City. This research is a Classroom Action Research with the Kemmis and Taggart spiral model consisting of planning, implementation, observation and reflection stages. The subjects of this study were second grade students, totaling 28 students. The object of this research was the improvement of kinesthetic intelligence. Data collection in this study used the methods of observation, interviews, and documentation. The assessment instruments used are observation sheets, observation guidelines, and interview guidelines. The data analysis techniques used are quantitative descriptive analysis techniques and qualitative descriptive analysis techniques, namely by finding the average kinesthetic results of students in each cycle. The average kinesthetic results of these students were described using a flow model consisting of the data collection process, data processing and conclusions. The average kinesthetic result of students in Cycle I was 18.64%. Meanwhile, in the second cycle it increased to 88.78%. So, the active learning model of the Index Card Match type can improve kinesthetic intelligence in class II.C students of SD Negeri 24 Bengkulu City.

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

PENDAHULUAN

Anak usia sekolah dasar berada pada masa operasional konkret yang merupakan masa perkembangan anak yang luar biasa. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengoptimalkan segala aspek perkembangan kecerdasan anak termasuk aspek kecerdasan kinestetiknya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Keterampilan fisik tersebut adalah termasuk kecerdasan kinestetik. Sehingga akan timbul keseimbangan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat diterapkan pada model pembelajaran yang akan

digunakan. Ada berbagai macam model pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik peserta didik, salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas II.C SD Negeri 24 Kota Bengkulu, ditemukan beberapa faktor yang mendasari untuk melaksanakan penelitian ini. Diantaranya adalah kondisi peserta didik yang senang bergerak kesana-kemari. Kondisi tersebut memang wajar terjadi pada peserta didik kelas II yang memang usia mereka masih tergolong pada peserta didik kelas rendah. Namun kondisi tersebut menjadi tidak wajar ketika mereka bergerak kesana-kemari pada saatnya. Mereka bergerak kesana-kemari pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, dimana kegiatan tersebut belum memberikan instruksi peserta didik untuk bergerak kesana-kemari. Sehingga guru tentunya membutuhkan keterampilan dalam mengendalikan peserta didik dan untuk mengkondisikan kelas. Guru juga harus memiliki strategi agar kesenangan siswa dalam bergerak kesana-kemari tersebut dapat diarahkan dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu aspek yang dapat ditingkatkan adalah kecerdasan kinestetik. Kinestetik termasuk didalamnya adalah motorik kasar dan motorik halus. Guru belum memperhatikan bahwa dengan kegiatan pembelajaran, tidak hanya materi yang dapat disampaikan tetapi ada aspek yang dapat ditingkatkan dari kegiatan pembelajaran tersebut. Aspek-aspek motorik kasar yang dapat ditingkatkan dalam pembelajaran misalnya kegiatan melompat, berjalan, berlari, menendang, melempar, dan lain-lain. Sedangkan aspek motorik halus yang dapat ditingkatkan misalnya, menulis, menggambar, melipat, menggunting, dan lain-lain. Tetapi pada kenyataannya, guru belum memunculkan kegiatan tersebut dalam pembelajaran karena guru menggunakan metode ceramah. Oleh karena itu, dibutuhkan model pembelajaran yang menarik dan sesuai untuk memfasilitasi gerak siswa agar dalam kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya mendapatkan materi pelajaran tetapi juga ada aspek yang dapat ditingkatkan.

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

Dilihat dari observasi yang dilakukan terhadap guru kelas, guru kelas sebenarnya mampu mengelola kelasnya dengan baik dan memiliki kharisma tersendiri bagi peserta didik kelas II. Selain itu

guru juga pernah menggunakan metode pembelajaran yang menarik lainnya, tetapi pada kenyataannya masih ada peserta didik yang berlarian kesana-kemari dan juga ada siswa yang tidak berpartisipasi aktif. Guru juga jarang melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas dan guru kurang mengoptimalkan kecerdasan kinestetik siswa. Padahal kecerdasan kinestetik sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

Selain melihat kondisi pada peserta didik kelas II.C di SD Negeri 24 Kota Bengkulu, terdapat pula fakta yang ditemukan khususnya di Kota Bengkulu bahwa anak usia sekolah dasar pada masa ini lebih banyak melakukan kegiatan permainan yang tidak melibatkan aktivitas fisik. Perkembangan jaman dan globalisasi menyebabkan teknologi berkembang sangat pesat, tidak terkecuali pada perkembangan permainan anak. Hanya dengan bermodalkan *gadget* saja, anak sudah disuguhkan oleh berbagai permainan yang menarik. Mereka dapat melakukan permainan tersebut kapan saja dan dimana saja. Bahkan permainan tersebut dapat pula dilakukan secara *online* sehingga dapat berinteraksi dengan orang lain dalam permainan itu. Jika sudah begitu, anak akan ketagihan untuk melakukan permainan tersebut hingga berjam-jam lamanya.

SD 24 Kota Bengkulu dipilih sebagai *setting* penelitian karena situasi kondisi siswa kelas II.C sudah diamati sejak peneliti ditugaskan mengajar di kelas II.C. Pengamatan dilakukan secara menyeluruh mulai dari kegiatan pembelajaran hingga mengamati sikap-sikap yang ditimbulkan oleh siswa maupun. Sehingga dengan melakukan pengamatan tersebut, ditemukan permasalahan yang perlu untuk segera diatasi.

Selain itu, SD Negeri 24 Kota Bengkulu juga sudah lama menerapkan kurikulum terbaru pada kegiatan pembelajarannya. Diketahui bahwa kurikulum yang digunakan saat ini adalah kurikulum 2013. Peneliti sebagai guru kelas II.C sudah menerapkan kurikulum tersebut, sehingga akan memudahkan dalam melaksanakan penelitian ini.

Model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dipilih karena memiliki beberapa aspek yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Seperti yang diungkapkan Muhammad Muhyi Faruq (2007: 6) pada usia kelas 1 sampai 3 SD, anak-anak masih diajarkan cara-cara gerak yang bersifat mendasar dan umum yaitu gerak lokomosi, non lokomosi dan manipulasi. Ketiga gerak dasar tersebut adalah cara-cara untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik khususnya pada siswa kelas rendah.

Melihat dari paparan mengenai cara mengembangkan kecerdasan kinestetik tersebut, tentunya sesuai dengan langkah-langkah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Karena di dalam langkah-langkah menerapkan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* ada salah satu langkah yang menyebutkan bahwa siswa diminta untuk mencari pasangan kartu yang mereka bawa.

Dalam proses mencari pasangan kartu tersebut, kegiatan siswa dapat diarahkan dengan cara memodifikasi langkah-langkah penerapan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Misalnya dengan cara memberikan aturan-aturan khusus agar siswa melompat, berlari, dan sebagainya, sehingga kecerdasan kinestetik siswa dapat dikembangkan dengan model pembelajaran ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, artinya penelitian tidak dilakukan sendiri namun bekerja sama dengan guru kelas. Ada tiga pemikiran kritis yang muncul dari keberadaan bentuk penelitian menggunakan metode tindakan kelas. Ketiga pemikiran kritis yang dimaksud yaitu, ide yang muncul, suatu grup pendidikan dalam hal ini para guru-peneliti yang secara sadar bersinergi, dan adanya komitmen dari mereka terhadap peningkatan subjek yang diteliti agar menjadi lebih baik (Sukardi, 2013: 17). Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II.C SD Negeri 24 Kota Bengkulu tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 28 siswa. Pertimbangan mengambil subjek penelitian ini karena kondisi siswa kelas II.C sesuai dengan permasalahan yang telah diamati, yaitu kecerdasan kinestetik siswa kurang ditingkatkan dan diperlukan model pembelajaran yang sesuai agar kecerdasan kinestetik siswa dapat meningkat.

Rancangan penelitian meliputi sebagai berikut 1) Merencanakan Tindakan, 2) Pelaksanaan Tindakan, 3) Mengobservasi Tindakan, dan 4) Refleksi Hasil Pengamatan. Adapun teknik pengumpulan data adalah 1) observasi, 2) dokumentasi, 3) metode ostensif

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Kegiatan Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Aktif Tipe *Index Card Match*

Aspek Perkembangan	Kegiatan	Indikator	Deskripsi
Melompat	Menempatkan diri pada posisi yang ditentukan.	Dapat melompat pada tumpuan	Siswa yang mendapat kartu warna kuning (berisi jawaban) menempatkan diri pada tempat yang ditentukan dengan cara melompat pada tumpuan-tumpuan
	Mencari pasangan kartu yang dibawa		Siswa yang mendapat kartu warna hijau (berisi pertanyaan) mencari dan kemudian menghampiri pasangannya (jawaban) dengan cara melompat pada tumpuan
Menggambar jam analog	Menggambar jam	Dapat menggambar jam analog	Siswa menggambar jam analog sesuai dengan perintah
Gerakan menyapu	Melakukan gerakan menyapu	Dapat melakukan gerakan menyapu	Siswa menuju ke pos pertama dengan melakukan gerakan menyapu
Gerakan mengepel	Melakukan gerakan mengepel	Dapat melakukan gerakan mengepel	Siswa menuju ke pos kedua dengan melakukan gerakan mengepel
Gerakan	Melakukan gerakan	Dapat melakukan	Siswa menuju ke pos ketiga dengan

menghapus papan tulis	menghapus papan tulis	gerakan mengepel	melakukan gerakan mengepel
Gerakan mengelap kaca	Melakukan gerakan mengelap kaca	Dapat melakukan gerakan mengelap kaca	Siswa menuju ke pos keempat dengan melakukan gerakan mengelap kaca
Gerakan mengambil ranting/daun	Melakukan gerakan mengambil ranting/daun	Dapat melakukan gerakan mengambil ranting/daun	Siswa menuju ke pos kelima dengan melakukan gerakan mengambil ranting/daun

Tabel 2.1 Rubrik Penilaian

Kegiatan	Kriteria Penilaian		
	Bisa	Hampir Bisa	Belum Bisa
Melompat	Siswa mampu melompat pada tumpuan-tumpuan dan sesuai dengan konsep dan contoh	Siswa mampu melompat pada tumpuan-tumpuan tetapi tidak sesuai dengan konsep dan contoh	Siswa belum mampu melompat pada tumpuan-tumpuan sesuai dengan konsep dan contoh
Menggambar jam	Siswa mampu menggambar jam sesuai dengan perintah, jarak angka pada jam analog dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dilakukan tanpa bimbingan guru	Siswa mampu menggambar jam sesuai dengan perintah, jarak angka pada jam analog kurang tepat namun lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang tepat serta dilakukan tanpa bimbingan guru	Siswa belum mampu menggambar jam sesuai dengan perintah, jarak angka pada jam analog kurang tepat dan lingkaran jam dibuat dengan ukuran yang kurang tepat walaupun telah dibimbing guru
Melakukan gerakan menyapu	Siswa mampu melakukan gerakan menyapu dengan efektif dan tanpa dibimbing guru	Siswa mampu melakukan gerakan menyapu dengan efektif tetapi dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu melakukan gerakan menyapu dengan efektif walaupun telah dibimbing guru
Melakukan gerakan mengepel	Siswa mampu melakukan gerakan mengepel dengan efektif dan tanpa dibimbing guru	Siswa mampu melakukan gerakan mengepel dengan efektif tetapi dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu melakukan gerakan mengepel dengan efektif walaupun telah dibimbing guru
Melakukan gerakan menghapus papan tulis	Siswa mampu melakukan gerakan menghapus papan tulis dengan efektif dan tanpa dibimbing guru	Siswa mampu melakukan gerakan menghapus papan tulis dengan efektif tetapi dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu melakukan gerakan menghapus papan tulis dengan efektif walaupun telah dibimbing guru
Melakukan gerakan mengelap kaca	Siswa mampu melakukan gerakan mengelap kaca dengan efektif dan tanpa dibimbing guru	Siswa mampu melakukan gerakan mengelap kaca dengan efektif tetapi dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu melakukan gerakan mengelap kaca dengan efektif walaupun telah dibimbing Guru
Melakukan gerakan mengambil ranting/daun	Siswa mampu melakukan gerakan mengambil ranting/daun dengan efektif dan tanpa dibimbing guru	Siswa mampu melakukan gerakan mengambil ranting/daun dengan efektif tetapi dengan bimbingan guru	Siswa belum mampu melakukan gerakan mengambil ranting/daun dengan efektif walaupun telah dibimbing guru

Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, yaitu pengolahan data yang dikumpulkan melalui observasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi, yang dilakukan oleh teman sejawat ditemukan beberapa hal mengenai kondisi dan situasi proses pembelajaran siswa kelas IIC SD Negeri 24 Kota Bengkulu Rangkaian kegiatan pada siklus I pertemuan I dan II menghasilkan data pada siswa dan guru.

1) Pertemuan I

Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan I disajikan pada tabel dengan keterangan B: Bisa, HB: Hampir Bisa, BB: Belum Bisa sebagai berikut hasil kemampuan siswa dalam kegiatan melompat pada tindakan siklus I pertemuan I diketahui bahwa ada 19 siswa yang bisa melakukan kegiatan melompat dengan benar atau sebesar 67,86% dari jumlah siswa. Selain itu ada 9 siswa yang masuk dalam kategori hampir bisa, atau sebesar 32,14% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menyapu ada 19 siswa yang bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif atau sebesar 67,86% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif ada 8 siswa, atau sebesar 32,14% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengepel, diketahui ada 20 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 71,42% dari jumlah siswa. Dan ada 8 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 28,58% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menghapus papan tulis, diketahui ada 22 siswa yang bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis secara efektif atau sebesar 78,58% dari jumlah siswa. Dan ada 6 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis atau sebesar 21,42% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengelap kaca, diketahui ada 21 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif atau sebesar 75% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif ada 7 siswa atau sebesar 25% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam mengambil ranting/daun, diketahui ada 20 siswa yang bisa mengambil ranting/daun atau sebesar 71,12% dari jumlah siswa. Dan ada 8 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengambil ranting/daun atau sebesar 28,58% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa yang mampu menggambar jam diketahui ada 6 siswa yang bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 21,42% dari jumlah siswa. Dan ada 18 siswa yang hampir bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 64,29% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang belum bisa menggambar jam dengan benar ada 4 siswa, atau sebesar 14,28% dari jumlah siswa.

2) Pertemuan II

Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan II disajikan pada tabel sebagai berikut: hasil kemampuan siswa dalam kegiatan melompat pada tindakan siklus I pertemuan

Idiketahui bahwa ada 20 siswa yang bisa melakukan kegiatan melompatdengan benar atau sebesar 71,43% dari jumlah anak. Selain itu ada 8 siswa yang masuk dalam kategori hampir bisa, atau sebesar 28,574% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menyapu ada 21 siswa yang bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif atau sebesar 75% dari jumlah siswa.Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif ada 7 siswa, atau sebesar 25% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengepel, diketahui ada 22 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 78,57% dari jumlah siswa. Dan ada 6 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 21,42% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menghapus papan tulis, diketahui ada 23 siswa yang bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis secara efektif atau sebesar 82,14% dari jumlah siswa. Dan ada 5 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis atau sebesar 17,86% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengelap kaca, diketahui ada 21 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif atau sebesar 75% dari jumlah siswa.Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif ada 7 siswa atau sebesar 25% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam mengambil ranting/daun, diketahui ada 20 siswa yang bisa mengambil ranting/daun atau sebesar 71,12% dari jumlah siswa. Dan ada 8 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengambil ranting/daun atau sebesar 28,58% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa yang mampu menggambar jam diketahui ada 7 siswa yang bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 25% dari jumlah siswa. Dan ada 18 siswa yang hampir bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 64,29% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang belum bisa menggambar jam dengan benar ada 3 siswa, atau sebesar 10,71% dari jumlah siswa.

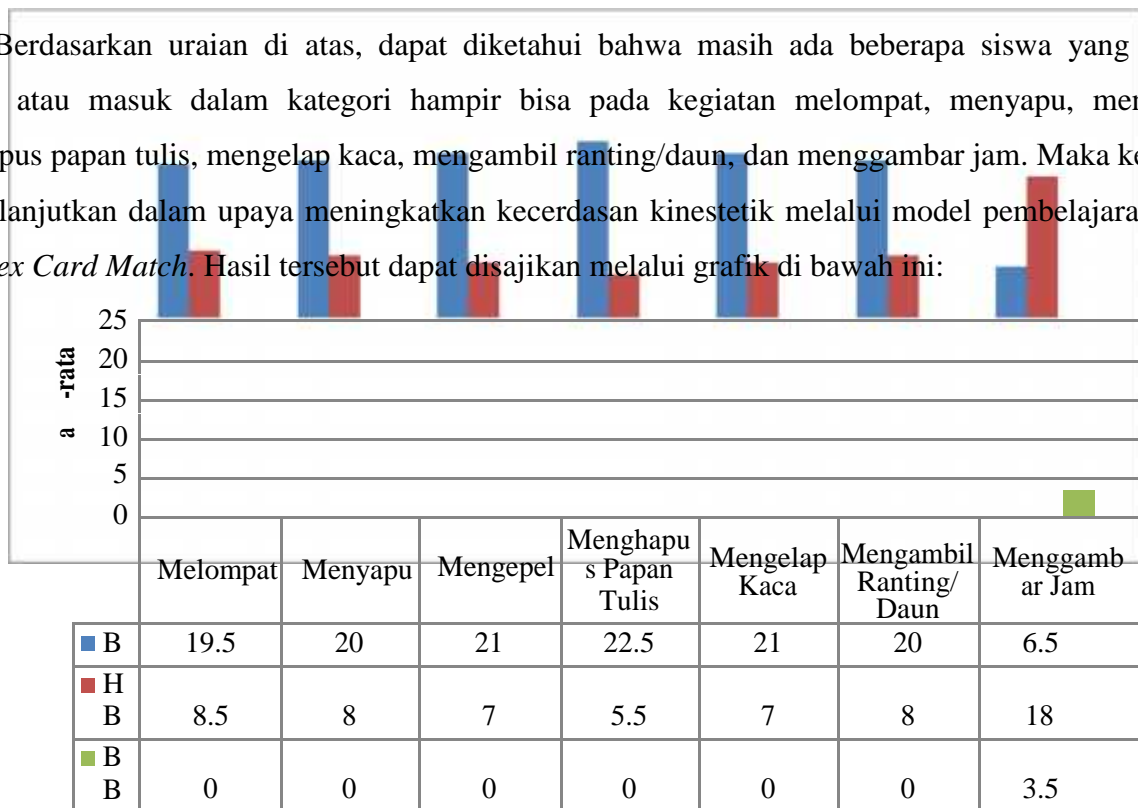
Peningkatan hasil pertemuan I dan II pada siklus I dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 5 Peningkatan Hasil Kegiatan Pada Siklus I

No	Kegiatan	Siklus I					
		Pertemuan Ke-					
		I			II		
		B	HB	BB	B	HB	BB
1.	Melompat	19 anak	9 anak	0 anak	20 anak	8 anak	0 anak
	Persentase (%)	67,86%	32.14%	0%	71,42%	28.58%	0%
2.	Menyapu	19 anak	9 anak	0 anak	21 anak	7 anak	0 anak
	Persentase (%)	67,86%	32.14%	0%	75%	25%	0%
3.	Mengepel	20 anak	8 anak	0 anak	22 anak	6 anak	0 anak
	Persentase (%)	71,42%	28.58%	0%	78,58 %	21.42%	0%
4.	Menghapus Papan Tulis	22 anak	6 anak	0 anak	23 anak	5 anak	0 anak
	Persentase (%)	78,58 %	21.42%	0%	82,14%	17,86%	0%
5.	Membersihkan Kaca	21 anak	7 anak	0 anak	21 anak	7 anak	0 anak
	Persentase (%)	75%	25%	0%	75%	25%	0%

6.	Mengambil Ranting/daun	20 anak	8 anak	0 anak	20 anak	8 anak	0 anak
	Persentase (%)	71,42%	28,58%	0%	71,42%	28,58%	0%
7.	Menggambar Jam	6 anak	18 anak	4 anak	7 anak	18 anak	3 anak
	Persentase (%)	21,42%	64,29%	14,28%	25%	64,29%	10,71%

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa masih ada beberapa siswa yang belum berhasil atau masuk dalam kategori hampir bisa pada kegiatan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun, dan menggambar jam. Maka kegiatan perlu dilanjutkan dalam upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Hasil tersebut dapat disajikan melalui grafik di bawah ini:



Gambar 2 Grafik Rata-rata Kemampuan Motorik Siklus I

Berdasarkan hasil pertemuan pada siklus I, masih ditemukan ada beberapa siswa yang belum memenuhi kriteria bisa pada aspek melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun dan menggambar jam. Selain itu, hasil yang didapatkan masih belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 80% dari jumlah siswa.

Perbandingan hasil observasi pertemuan saat pra tindakan dan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Perbandingan Pra Tindakan dan Siklus I

No	Kegiatan Pembelajaran	Aktivitas untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik							
		Pra Tindakan				Siklus I			
		Motorik Halus		Motorik Kasar		Motorik Halus		Motorik Kasar	
		Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada	Ada	Tidak Ada
1.	Kegiatan awal								
2.	Kegiatan inti								
3.	Kegiatan akhir								

Berdasarkan hasil perbandingan di atas, dapat dilihat bahwa ada peningkatan kegiatan yang melibatkan aktivitas untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Pada observasi yang dilakukan

saat pra tindakan, terlihat bahwa tidak ada aktivitas untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa karena proses pembelajaran lebih banyak didominasi oleh guru. Sedangkan pada siklus I kegiatan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik lebih terlihat karena pada saat proses pembelajaran, siswa diajak berpartisipasi aktif. Walaupun kegiatan tersebut hanya dilakukan pada saat kegiatan inti saja.

d. Refleksi Siklus I

Dalam kegiatan penelitian pada siklus I ini, ditemukan beberapa hal dalam kegiatan pembelajaran. Diantaranya adalah sebagai berikut: kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah baik dan sesuai dengan langkah-langkah kegiatan pembelajaran aktif tipe *Index Card Match*. Kegiatan juga sudah banyak melibatkan aktivitas untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik, hanya saja pelaksanaannya kurang maksimal. Untuk kegiatan selanjutnya pada siklus II dapat dilakukan dengan memaksimalkan kegiatan melompat pada siswa menggunakan media atau cara yang lebih baik agar kecerdasan kinestetik siswa lebih terlihat. Selain itu media kartu berpasangan juga dibuat lebih besar dari ukuran kartu berpasangan pada siklus I agar memudahkan siswa untuk mencari pasangan kartu mereka. Kegiatan juga lebih dimodifikasi agar tidak ada waktu yang terbuang sia-sia dan siswa tidak dibiarkan diam saja saat menunggu giliran untuk mengerjakan kegiatan selanjutnya:

Tabel 7 Refleksi dan Rencana Pelaksanaan Siklus II

No.	Refleksi Pelaksanaan Siklus I	Rencana Pelaksanaan Siklus II
1.	Media tumpuan untuk melompat jaraknya terlalu dekat.	Media tumpuan untuk melompat jaraknya dibuat lebih jauh namun tetap terjangkau oleh siswa.
2.	Media kartu berpasangan kurang besar.	Media kartu berpasangan dibuat lebih besar baik ukuran kartunya atau ukuran hurufnya.
3.	Masih banyak siswa yang belum fokus pada kegiatan pembelajaran karena guru kurang mampu mengatur waktu.	Memodifikasi kegiatan pembelajaran agar dapat menkoordinir siswa dengan baik.
4.	Kegiatan mengerjakan dan mempresentasikan LKS, beberapa siswa Kurang aktif sehingga hanya pasangannya saja yang mengerjakan dan aktif.	Pada saat mengerjakan LKS, guru harus rajin berkeliling untuk mengawasi agar LKS dikerjakan secara berpasangan.
5.	Kegiatan presentasi LKS, siswa kurang aktif. Kebanyakan siswa tidak ingin maju ke depan kelas karena takut jawaban mereka salah.	Pada saat presentasi LKS dilakukan permainan kecil yang melibatkan semua siswa. Sehingga siswa yang kurang aktif bisa berpartisipasi dengan percaya diri.

2. Siklus II

Rangkaian kegiatan pada siklus II pertemuan I dan II menghasilkan data pada siswa dan guru. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun sebelumnya. Pada pelaksanaan kegiatan di siklus II ini juga ditambahkan kegiatan-kegiatan berdasarkan evaluasi pada siklus I, sehingga pelaksanaannya menjadi lebih baik.

1) Pertemuan I

Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan I disajikan pada tabel sebagai berikut hasil kemampuan siswa dalam kegiatan melompat pada tindakan siklus II pertemuan I diketahui bahwa ada 25 siswa yang bisa melakukan kegiatan melompat dengan benar atau sebesar 89,28% dari jumlah anak. Selain itu ada 3 siswa yang masuk dalam kategori hampir bisa, atau sebesar 10,71% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menyapu ada 24 siswa yang bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif atau sebesar 85,71% dari jumlah siswa Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif ada 4 siswa, atau sebesar 14,28% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengepel, diketahui ada 22 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 78,58% dari jumlah siswa. Dan ada 6 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 21,42% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menghapus papan tulis, diketahui ada 26 siswa yang bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis secara efektif atau sebesar 92,85% dari jumlah siswa. Dan ada 2 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis atau sebesar 7,14% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengelap kaca, diketahui ada 23 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif atau sebesar 82,14% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif ada 5 siswa atau sebesar 17,85% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam mengambil ranting/daun, diketahui ada 23 siswa yang bisa mengambil ranting/daun atau sebesar 82,14% dari jumlah siswa. Dan ada 5 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengambil ranting/daun atau sebesar 17,85% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa yang mampu menggambar jam diketahui ada 24 siswa yang bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 85,71% dari jumlah siswa. Dan ada 4 siswa yang hampir bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 14,28% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang belum bisa sama sekali tidak ada atau 0% dari jumlah siswa.

2) Pertemuan II

Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan II disajikan pada tabel sebagai berikut hasil kemampuan siswa dalam kegiatan melompat pada tindakan siklus II pertemuan II diketahui bahwa ada 28 siswa yang bisa melakukan kegiatan melompat dengan benar atau sebesar 100% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menyapu ada 26 siswa yang bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif atau sebesar 92,88% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan menyapu secara efektif ada 2 siswa, atau sebesar 7,14% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengepel, diketahui ada 24 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 85,71% dari jumlah siswa. Dan ada 4 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengepel secara efektif atau sebesar 14,28% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan menghapus papan tulis, diketahui ada 28 siswa yang bisa melakukan kegiatan menghapus papan tulis secara efektif atau sebesar 100% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa dalam kegiatan mengelap kaca, diketahui ada 25 siswa yang bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif atau sebesar 89,28% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengelap kaca secara efektif ada 3 siswa atau sebesar 10,71% dari jumlah siswa. Hasil kemampuan siswa dalam mengambil ranting/daun, diketahui ada 24 siswa yang bisa mengambil ranting/daun atau sebesar 85,71% dari jumlah siswa. Dan ada 4 siswa yang hampir bisa melakukan kegiatan mengambil ranting/daun atau sebesar 14,28% dari jumlah siswa.

Hasil kemampuan siswa yang mampu menggambar jam diketahui ada 26 siswa yang bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 92,88% dari jumlah siswa. Dan ada 2 siswa yang hampir bisa menggambar jam dengan benar atau sebesar 7,14% dari jumlah siswa. Sedangkan siswa yang belum bisa menggambar jam dengan benar tidak ada, atau sebesar 0% dari jumlah siswa.

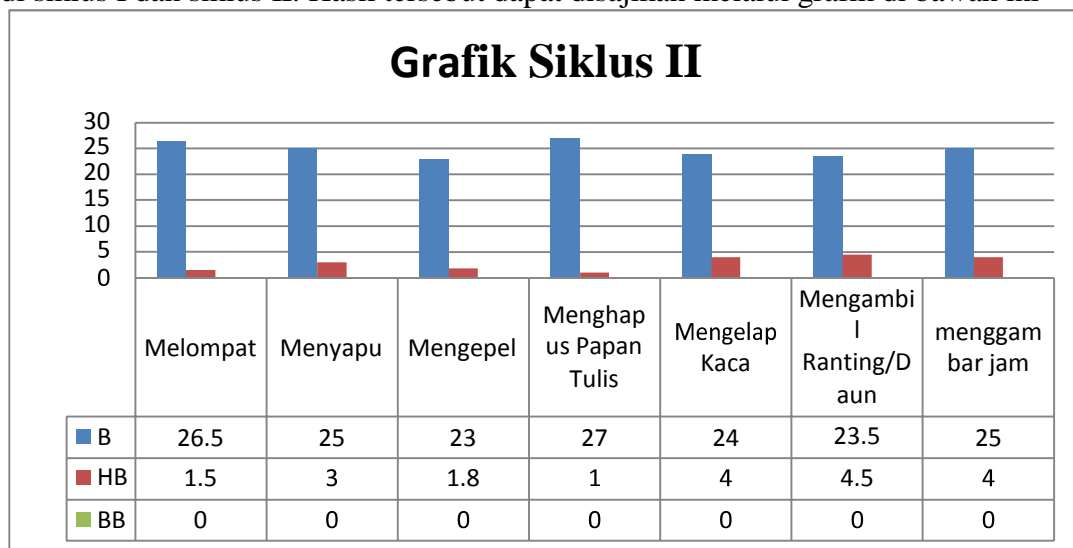
Peningkatan hasil pertemuan I dan II pada siklus II dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel 10. Peningkatan Hasil Kegiatan pada Siklus II

No	Kegiatan	Siklus I					
		Pertemuan Ke-					
		I			II		
		B	HB	BB	B	HB	BB
1.	Melompat	19 anak	9 anak	0 anak	20 anak	8 anak	0 anak
	Persentase (%)	67,86%	32,14%	0%	71,42%	28,58%	0%
2.	Menyapu	19 anak	9 anak	0 anak	21 anak	7 anak	0 anak
	Persentase (%)	67,86%	32,14%	0%	75%	25%	0%
3.	Mengepel	20 anak	8 anak	0 anak	22 anak	6 anak	0 anak
	Persentase (%)	71,42%	28,58%	0%	78,58 %	21,42%	0%
4.	Menghapus Papan Tulis	22 anak	6 anak	0 anak	23 anak	5 anak	0 anak
	Persentase (%)	78,58 %	21,42%	0%	82,14%	17,86%	0%
5.	Membersihkan Kaca	21 anak	7 anak	0 anak	21 anak	7 anak	0 anak
	Persentase (%)	75%	25%	0%	75%	25%	0%
6.	Mengambil Ranting/daun	20 anak	8 anak	0 anak	20 anak	8 anak	0 anak
	Persentase (%)	71,42%	28,58%	0%	71,42%	28,58%	0%
7.	Menggambar Jam	6 anak	18 anak	4 anak	7 anak	18 anak	3 anak
	Persentase (%)	21,42%	64,29%	14,28%	25%	64,29%	10,71%
No	Kegiatan	Siklus II					
		Pertemuan Ke-					
		I			II		
		B	HB	BB	B	HB	BB
1.	Melompat	25 anak	3 anak	0 anak	28 anak	0 anak	0 anak
	Persentase (%)	89,28%	10,71%	0%	100%	0%	0%

2.	Menyapu	24 anak	4 anak	0 anak	26 anak	2 anak	0 anak
	Persentase (%)	85,71%	14,28%	0%	92,88%	7,14%	0%
3.	Mengepel	22 anak	6 anak	0 anak	24 anak	4 anak	0 anak
	Persentase (%)	78,58%	21,42%	0%	85,71 %	14,28%	0%
4.	Menghapus Papan Tulis	26 anak	2 anak	0 anak	28 anak	0 anak	0 anak
	Persentase (%)	92,85 %	7,14%	0%	100%	0%	0%
5.	Membersihkan Kaca	23 anak	5 anak	0 anak	25 anak	3 anak	0 anak
	Persentase (%)	82,14%	17,85%	0%	89,28%	10,71%	0%
6.	Mengambil Ranting/daun	23 anak	5 anak	0 anak	24 anak	4 anak	0 anak
	Persentase (%)	82,14%	17,85%	0%	85,71%	14,28%	0%
7.	Menggambar Jam	24 anak	4 anak	0 anak	26 anak	2 anak	0 anak
	Persentase (%)	85,71%	14,28%	0%	92,88%	7,14%	0%

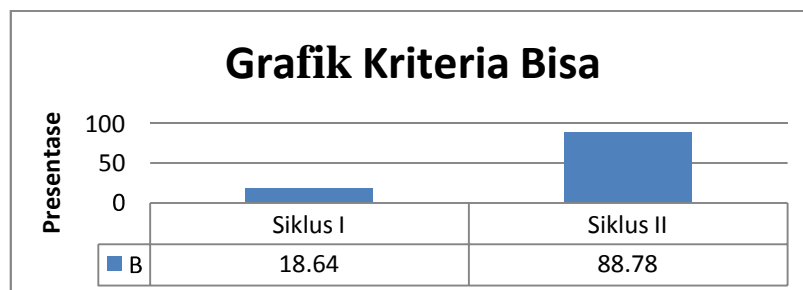
Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dari hasil pengamatan pada kegiatan di siklus I dan siklus II. Hasil tersebut dapat disajikan melalui grafik di bawah ini



Gambar 3. Grafik Rata-rata Kemampuan Motorik Siklus II

Berdasarkan grafik pengamatan pada siklus II, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dari siklus I. Pada siklus II ini, data menunjukkan bahwa indikator keberhasilan telah tercapai. Yaiturata-rata keseluruhan aspek mencapai 88,78% dari jumlah siswa. Halitu sejalan dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan bahwa penelitian ini dikatakan berhasil apabila 80% dari jumlah anak mendapat kriteria baik.

Hasil peningkatan dari observasi pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini.



Gambar 4 Grafik Presentase Peningkatan dari Siklus I dan Siklus II

Refleksi Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II terlihat lebih baik dan lebih sistematis dari pelaksanaan siklus I. Guru sudah mampu mengaplikasikan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dengan baik. Siswa juga terlihat lebih antusias serta lebih paham dalam melakukan permainan menggunakan model tersebut. Hasil kegiatan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis dan mengelap kaca juga meningkat dari kegiatan pada siklus I.

Pembahasan Hasil Tindakan

Untuk mengetahui hasil awal kecerdasan kinestetik siswa, dilakukan observasi pada kegiatan pra tindakan. Observasi tersebut dilakukan untuk mengamati kegiatan apa saja yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa pada proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung, terlihat belum ada kegiatan yang memaksimalkan kecerdasan kinestetik siswa, kegiatan masih banyak didominasi oleh guru dengan bentuk pengajaran konvensional. Siswa belum banyak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Kemampuan siswa dalam kegiatan melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca, mengambil ranting/daun dan menggambar jam terlihat masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Kegiatan melompat siswa jarang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran, padahal siswa terlihat banyak berjalan-jalan sendiri bahkan berlarian kesana-kemari sehingga tidak memperhatikan pelajaran. Kegiatan siswa yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik juga tidak terlihat, padahal dalam materi yang diajarkan seharusnya bisa dimodifikasi dengan model-model yang menarik yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa.

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

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

Hasil pengamatan siklus I menunjukkan ada peningkatan dari kegiatan pada pra tindakan,

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

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

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

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Dari yang sebelumnya kegiatan pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik, kemudian pada siklus I sudah mulai menggunakan dan kecerdasan kinestetik siswa mulai dioptimalkan. Hingga pada kegiatan siklus II kecerdasan kinestetik siswa meningkat.

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

Model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan seperti *Index Card Match* ini cocok untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik, hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Salasiah pada tahun 2010 yang berjudul “Pengembangan Model Permainan Untuk Mengembangkan Kecerdasan

Kinestetik Anak Usia 7-9 Tahun Di SDN Karang Besuki 1 Malang”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pada kegiatan bermain, semua aspek kecerdasan anak semakin berkembang, salah satunya kecerdasan kinestetik anak. Kecerdasan kinestetik lebih menekankan pada kemampuan seseorang dalam menangkap informasi dan mengolahnya sedemikian cepat, lalu diaplikasikan dalam wujud gerak, yakni dengan menggunakan badan, kaki, dan tangan. Selain itu, hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa pengembangan model permainan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik harus menyenangkan dan mudah dilakukan siswa serta diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada siswa kelas II.C SD Negeri 24 Kota Bengkulu pada tema 3 Tugasku Sehari-hari. Pelaksanaan model pembelajaran aktif *Index Card Match* sesuai dengan langkah-langkah yang ada, namun dilakukan modifikasi agar model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Modifikasi tersebut memperhatikan dan menyesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung. Materi yang digunakan adalah materi pada tema 3 Tugasku Sehari-hari. Dalam materi tersebut terdapat beberapa aspek yang dapat diselaraskan dengan model pembelajaran aktif tipe *Index Card Match* sehingga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik siswa. Aspek tersebut diantaranya adalah melompat, menyapu, mengepel, menghapus papan tulis, mengelap kaca dan menggambar jam.

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

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.

- Adi W. Gunawan. (2006). *Genius Learning Strategy*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Agus Efendi.(2005). *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Agus Suprijono. (2011). *Cooperative Learning Teoridan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Armstrong, Thomas. (2002). *Setiap Anak Cerdas! "Panduan membantu anak belajar dengan memanfaatkan multiple intelligence-nya"*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Bellanca, James. (2011). *Duaratus+ Startegi dan Proyek Pembelajaran Aktif untuk Melibatkan Kecerdasan Siswa*. Jakarta: Indeks.
- Boeree, C, George.(2009). *Metode Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- DPR dan Presiden RI.(2003). *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Diakses dari <http://riau.kemendiknas.go.id/file/file/produkhukum/fcpt1328331919.pdf>.pada tanggal 5 Mei 2014, Jam 09.15 WIB.
- Endang Poerwanti dan Nur Widodo. (2005). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press.
- Gardner, Howard. (2003). *Multiple Intelligences*. Batam: Interaksara.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad.(2011). *Belajar dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif, Efektif Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar Dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Musa Media.
- Hisyam Zaini, dkk. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insani Madani& CTSD.
- Hollingsworth, Pat dan Lewis, Gina. (2008). *Pembelajaran Aktif: MeningkatkanKeasyikan Kegiatan di Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Kidia. (2010). *Media dalam Kehidupan Anak (Fact Sheet)*. Diakses dari <http://www.kidia.org/panduan/tahun/2010/bulan/11/tanggal/01/id/171/>.Pada tanggal 10 Juli 2014, Jam 17.45 WIB.
- L. Silberman, Melvin. (2006). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*..Bandung: Nusamedia.
- Lwin, May dkk. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. PT Jakarta: Indeks.
- Meler, Dave. 2002. *The Accelerated Learning Handbook*. Bandung: Kaifa. Muhammad Muhfy Faruq. 171| <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/lateralisasi>

- (2007). *100 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
-
- _____. *60 Permainan Kecerdasan Kinestetik*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Muhammad Nuh. (2013). *Kurikulum 2013*. Diakses dari <http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/artikel-mendikbud-kurikulum2013.pada> tanggal 10 Juni 2014, Jam 11.30 WIB.
- Nandang Budiman. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Rose, Colin dan J. Nicholl, Malcolm. (2006). *Accelerated Learning, Cara BelajarCepat Abad XXI*. Bandung: Nuansa.
- Rusman.(2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan ProfesionalimeGuru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Semiawan, Conny R. dan Alim, Djeniah.(2004). *Petunjuk Layanandan PembinaanKecerdasan Anak*. Bandung: PT Remaja Rosda karya.
- Sri Joko Yunanto. (2005). *Sumber Belajar Anak Cerdas*. Jakarta: PT Gramedia.
- Suharjo.(2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. rev. ed. Jakarta: RinekaCipta.
- Sukardi. (2013). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT BumiAksara.
- Suwarsih Madya. (2007). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan (actionresearch)*. Bandung: Alfabeta.
- Syaiful Sagala. (2010). *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tim. (2012). *Metode Tematik Integratif Pada Kurikulum Baru*. Diakses dari <http://www.sekolahdasar.net/2012/12/metode-tematik-integratif-pada.html> pada tanggal 8 Juli 2014, Jam 19.00 WIB.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: BumiAksara.
- Warsono dan Hariyanto. (2013). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Wina Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.