

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK
PADA ANAK KELOMPOK A TK AL-HUDA
TAHUN PELAJARAN 2013/2014**

Nur Aeni¹, Amir², Joko Daryanto²

¹ Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

² Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email : aeni280@gmail.com, mangunsih@yahoo.co.id

ABSTRAK Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A TK Al-Huda Kerten Kecamatan Laweyan tahun pelajaran 2013/2014 dengan menggunakan permainan tradisional engklek. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklusnya merupakan perbaikan yang didasari atas hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A TK Al-Huda tahun pelajaran 2013/2014 dengan perolehan nilai ketuntasan pada prasiklus 6 anak (35,3%), siklus pertama terdapat 9 anak (52,94%), dan pada siklus kedua terdapat 15 anak (88,24%).

Kata kunci : kecerdasan kinestetik, permainan tradisional engklek.

ABSTRACT This class room reseach aims to improve the kinesthetic child of group A TK Al-Huda Kerten Laweyan academic year 2013/2014 using the traditional hopscotch game. This reseach was implemented in two cycles and every cycle is an improvement based on the result of reflection of the previous cycle. Each cycle includes the planning, implementation, observation, and reflection. The result of this reseach indicate that the traditional hopscotch game to improve kinesthetic intelligence child of group A TK Al-Huda academic year 2013/2014 with the acquisition value of copleteness of pre-cycle there are 6 childrens (35,3%), the first cycle there are 9 childrens (52,94%), an the second cycle there are 15 childrens (88,24%).

Keyword : kinesthetic intelligence, traditional hopscotch game

PENDAHULUAN

Anak usia dini atau usia TK memiliki tingkat perkembangan yang baik dari perkembangan intelektualnya maupun perkembangan fisik. Pada usia ini apabila tumbuh kembang anak tidak didukung dengan baik maka akan sangat berpengaruh pada tumbuh kembang anak pada tahap selanjutnya.

Kecerdasan kinestetik merupakan sebuah kemampuan atau kecerdasan yang dimiliki anak yang berhubungan dengan gerak tubuh anak yang mana kecerdasan ini muncul karena adanya kerja sama antara otak dengan tubuh. Seorang psikolog dari Universitas Harvard bernama Gardner (2003:61) mengemukakan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan dalam penggunaan tubuh atau bagian tubuh untuk memecahkan masalah dan berkomunikasi, anak yang memiliki kecerdasan ini adalah anak yang mempunyai kemampuan koordinasi yang tinggi pada gerak.

Permainan tradisional engklek merupakan sebuah permainan yang dilakukan dengan cara melompat dengan satu kaki ke kotak yang dapat melatih keseimbangan gerak tubuh anak, yang sebelumnya pemain harus melemparkan sebuah gacuk. Iswinarti (2007: 10)

mengemukakan Prosedur permainan Engklek ini secara umum pemain harus mengangkat satu kaki dan melompat dengan kaki satu melewati kotak-kotak dalam engklek.

Oleh karena itu untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional engklek dalam kegiatan pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok A TK Al-Huda Tahun Pelajaran 2013/2014”.

Apakah permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok A TK Al-Huda tahun pelajaran 2013/2014?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional engklek pada anak kelompok A TK Al-Huda tahun pelajaran 2013/2014.

KAJIAN PUSTAKA

Spearman dan Wynn Jones Pol dalam Budiningsih, (2012: 113). Adanya konsep lama mengenai suatu kekuatan (power) yang dapat melengkapi akal pikiran manusia tunggal pengetahuan sejati. Kekuatan tersebut dalam bahasa Yunani disebut dengan “*Nous*”, sedangkan penggunaan kekuatannya disebut “*Noeseis*”. Intelegensi berasal dari kata Latin, yang berarti memahami. Jadi intelegensi adalah aktivitas atau perilaku yang merupakan perwujudan dari daya atau potensi untuk memahami sesuatu”. Walters dan Gardner dalam Gardner (2003: 61) mendefinisikan “intelegensi sebagai serangkaian kemampuan-kemampuan yang memungkinkan individu memecahkan masalah atau produk sebagai konsekuensi eksistensi suatu budaya tertentu”.

Howard Gardner dalam Budiningsih (2012: 114-116) mengidentifikasi 8 jenis kecerdasan yang dimiliki manusia, dan kemudian diikuti oleh tokoh-tokoh lain dengan menambahkan dua kecerdasan lagi, sehingga menjadi 10 macam kecerdasan di antaranya adalah sebagai berikut: Kecerdasan Bahasa, Kecerdasan Matematis/Logis, Kecerdasan Spasial, Kecerdasan Kinestetik, Kecerdasan Musikal, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Intrapersonal, Kecerdasan Naturalis, kecerdasan spiritual, dan Kecerdasan eksistensial.

Parviainen (2010: 323) mengemukakan bahwa *bodily kinaesthetic intelligence cases skills in using the body for functional and expressive*. Arti dari ungkapan tersebut ialah kecerdasan kinestetik merupakan keterampilan dalam menggunakan tubuh untuk tujuan fungsional dan ekspresif . Yudha (2007 : 46-47) menjelaskan kecerdasan gerak tubuh merupakan kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide dan perasaan dalam gerakan tubuh.

Pontjopoetro (2003: 1.3-1.4) menjelaskan bahwa bermain adalah bergerak sambil bersenang-senang, akan tetapi bukan hanya gerakan jasmani tetapi gerakan (getaran) jiwa, anak juga dapat menyesuaikan diri dengan keadaan anak-anak bermain dalam daerah sekelilingnya dan dengan barang dalam daerah itu. Adapun pendapat ahli lain yang dikutip Ponjopoetro yaitu : Jay Nas, Mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang khususnya tidak ditujukan mencari nafkah, dan dapat digunakan untuk mengisi waktu luang secara kreatif. J.Hizinga, mengatakan bahwa bermain adalah perbuatan atas kemauan sendiri yang dikerjakan dalam batas-batas tempat waktu yang telah ditentukan, di ikuti oleh perasaan, sedangkan permainan adalah keluar dari hidup biasa keluar dari hidup angan-angan dan sudah ditentukan aturan-aturannya.

Adapun jenis-jenis permainan yang di ungkapkan oleh Yudha (2007: 80-87) adalah : Permainan edukatif, Permainan rekreatif, Permainan informatif.

Akbari, Abdoli, Shafizadeh, Khalaji, Hajihosseini, dan Ziaee (2009: 124) menjelaskan bahwa “*Traditional games are games that historically were current in the vast country, these games*

were fit with special whether and cultures of regions. Traditional games have humanity and cultural values, beliefs translate by these from one lineage to other". Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa "permainan tradisional adalah permainan yang bersejarah yang saat ini dimiliki oleh semua negara, permainan yang memiliki nilai-nilai budaya dari daerah masing-masing. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai kemanusiaan, budaya, dan keyakinan yang diturunkan dari satu garis keturunan dengan keturunan yang lain".

Ratigan (2006: 66) mengungkapkan bahwa *Hopscotch is a great hopping and jumping game that can be played on a bare patch of ground or on a floor indoors. (an interdisciplinary twist on traditional games. Teaching elementary physical education)*. Arti dari ungkapan tersebut ialah permainan engklek merupakan permainan lompat-lompatan yang dimainkan disepetak tanah kosong atau dilantai didalam ruangan.

Kartikawati (2012) dengan judul "Pengembangan Permainan Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B di TK Dian Agung Malang" Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa aktivitas kelentukan, kelincahan, keseimbangan dan kekuatan dalam permainan jejak kaki sangat efektif untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak serta dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di lembaga PAUD yaitu Kelompok A TK Al-Huda Kerten yang beralamat di Jl. Siwalan No. 35, Kerten, Kecamatan laweyan, Surakarta. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester II, tahun pelajaran 2013-2014 yang dimulai sejak bulan Januari 2014 dengan penyusunan proposal penelitian hingga pengiriman laporan penelitian pada bulan Juni 2014.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelompok A TK Al-Huda dengan jumlah 17 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Siswa Kelompok A TK Al-Huda sebagai subjek yang akan di amati kegiatan pembelajaran dan dikenai tindakan.

Data dan sumber data yang merupakan informasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Peserta didik TK Al-Huda, Hasil pengamatan atau observasi, guru dan kepala sekolah dari TK Al-Huda, Dokumen dan arsip.

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini ialah dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik triangulasi. Jenis triangulasi yang digunakan untuk menjamin pemantapan dan kebenaran data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis model interaktif Miles dan Huberman. Analisis dengan model tersebut dapat dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu: Reduksi data, *Display*/penyajian data, dan Pengambilan kesimpulan/ verifikasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A TK Al-Huda Kerten tahun ajaran 2013/2014. Pada kondisi awal guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional sehingga membuat anak menjadi kurang aktif dan kurang percaya diri dalam mengekspresikan gerak. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan pada siklus I yaitu penggunaan permainan tradisional engklek dan ternyata perkembangan kecerdasan kinestetik anak dapat meningkat walaupun hasilnya belum maksimal yang terlihat dari hasil observasi anak pada siklus I bahwa masih terdapat beberapa anak yang menurunkan salah satu kaki saat bermain engklek, ada juga beberapa anak yang melompat keluar dari petak engklek. Karena

pada siklus I peneliti belum mendapat hasil yang maksimal maka peneliti melanjutkan pada siklus II. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan pada permainan engklek yaitu dengan memvariasikannya dengan menambah gambar-gambar pada petak engklek agar lebih menarik lagi.

Kecerdasan kinestetik pada akhir pertemuan menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, hal itu dapat dilihat dari hasil tindakan dari prasiklus hingga tindakan pada siklus II, yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Tindakan Prasiklus

Prasiklus	Frekuensi		Keterangan
	Frekuensi	(dalam persen)	
	6	35,3%	Tuntas ()
	3	17,65%	Setengah tuntas ()
	8	47,05%	Belum tuntas ()

Tabel 2. Hasil Tindakan Siklus I

Siklus I	Frekuensi		Keterangan
	Frekuensi	(dalam persen)	
	9	52,94%	Tuntas ()
	2	11,76%	Setengah tuntas ()
	6	35,3%	Belum tuntas ()

Tabel 3. Hasil Tindakan Siklus II

Siklus II	Frekuensi		Keterangan
	Frekuensi	(dalam persen)	
	15	88,24%	Tuntas ()
	0	0%	Setengah tuntas ()
	2	11,76%	Belum tuntas ()

Tabel 4. Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Perbandingan antar siklus	prasiklus			Siklus I			Siklus II											
	frekuensi	pesentase		frekuensi	pesentase		frekuensi	pesentase										
	6	35,3%	3	17,65%	8	47,05%	9	52,94%	2	11,76%	6	35,3%	15	88,24%	0	0%	2	11,76%

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A TK Al-Huda Kerten.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A TK Al-Huda Kerten. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian pada siklus II kecerdasan kinestetik anak dapat meningkat sebanyak 88,24% atau 15 anak.

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah dikemukakan di atas, saran-saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut: bagi anak hendaknya anak ikut serta dan berperan aktif dalam pembelajaran, hendaknya guru selalu berusaha untuk mengembangkan diri sebagai seorang pengajar yang profesional, sekolah hendaknya menerapkan permainan-permainan yang menarik dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas dan kompetensi peserta didik dapat meningkat dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, H., Abdoli, B., Shafizaeh, M., Khalaji, H., Hajihossaeini, S., & Ziaee, V. (2009). The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill Development in 7-9 Year-Old Boys. *Iranian Journal of Pediatrics*, 19 (2), 123-129.
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Gardner, H. (2003). *Kecerdasan Majemuk*. Terj. Multiple Intelligensi. Batam : Interaksara. (Buku asli diterbitkan 1983).
- Iswinarti. (2010) Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar.
- Kartika, S. (2012) *Pengembangan Permainan Jejak Kaki Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak*. Diperoleh 28 Juli 2013, dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/KSDP/article/view/23609>.
- Parviainen, J. (2010). Choreographing Resistances: Spatial–Kinaesthetic Intelligence and Bodily Knowledge as Political Tools in Activist Work. *Mobilities Jurnal*, 5 (3), 311-329.
- Pontjopoetro, S. (2003). *Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yudha, A. (2007). *Kenapa Guru Harus Kreatif* . Jakarta : DAR! Mizan
- Ratigan, P. (2006, November). An Interdisciplinary Twist on Traditional Games. *Interdisciplinary Curriculum*. Sujiono, Y. N. & Sujiono, B. (2010) *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : PT. Indeks.
- Yudha, A. (2007). *Kenapa Guru Harus Kreatif* . Jakarta : DAR! Mizan.