

**UPAYA PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK PADA ANAK USIA DINI DI
KELOMPOK A RAUDHATUL ATHFAL NURUL IMAN CIJAWA KOTA
SERANG**

Tati Masliati
STKIP Situs Banten
masliatitati@gmail.com

Wiwi Maswiati
STKIP Situs Banten
Wiwimaswiati04@gmail.com

Abstrak

Kurangnya peningkatan kecerdasan kinestetik terjadi karena kurangnya guru mencari strategi pembelajaran, anak belum memiliki kemampuan melompat ke depan dengan dua kaki, melompat ke belakang dengan dua kaki, melompat ke samping kanan dengan dua kaki, melompat ke samping kiri dengan dua kaki, melompat ke depan dengan satu kaki, melompat ke belakang dengan satu kaki, melompat ke samping kanan dengan satu kaki, melompat ke samping kiri dengan satu kaki, ketinggian lompat dengan satu kaki, ketinggian lompat dengan dua kaki, permainan tradisional engklek ini adalah solusi alternatif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik dan pembelajaran lainnya pada umumnya, maka peneliti melaksanakan penelitian dengan jenis kualitatif dalam bentuk penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Teggart, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan tes serta catatan dilapangan,. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa nilai rata-rata kecerdasan kinestetik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek dengan nilai rata-rata pra siklus 40,45; siklus I 62,73; dan siklus II 84,55; atau mengalami peningkatan prosentase dari pra siklus ke siklus I (55,08%); siklus I ke siklus II (34,78%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik dalam proses belajar. Dan peningkatan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran pra siklus, 5,44; siklus I, 6,11; siklus II, 7,61. Atau mengalami peningkatan prosentase pra siklus ke siklus I (12,31%), dan siklus I ke siklus II (24,54%). Dari penelitian ini diharapkan untuk semua dewan guru untuk selalu menggunakan permainan tradisional engklek pada setiap proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran yang membutuhkan gerak atau aktivitas fisik, karena pendekatan konstruktivisme dapat meningkatkan hasil belajar anak secara optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Kata Kunci : Kecerdasan Kinestetik , Permainan Tradisional Engklek

Abstract

Lack of kinesthetic intelligence increases due to lack of teachers looking for learning strategies, children do not yet have the ability to jump forward with two legs, jump back on two legs, jump to the right side on two legs, jump to the left side with two legs, jump to front with one foot, jump back with one foot, jump right side with one foot, jump to the left side with one foot, jump height with one foot, jump height with two feet, this traditional crank game is an alternative solution to improve intelligence kinesthetic and other learning in

general, the researchers conducted qualitative research in the form of classroom action research using the Kemmnis and Teggart models, with data collection techniques through observations that the average value of kinesthetic intelligence in the learning process using the traditional game crank with an average value pre cycle 40.45; cycle I 62.73; and cycle II 84.55; or experienced an increase in percentage from pre cycle to cycle I (55.08%): cycle I to cycle II (34.78%). Thus it can be concluded that the use of traditional cranks can improve kinesthetic intelligence in the learning process. And the improvement of teachers in implementing the pre-cycle learning process, 5.44; cycle I, 6.11: cycle II. 7,61. Or an increase in the percentage of pre-cycle to cycle (12.31%), and cycle I to cycle II (24.54%). From this research it is expected that all teacher councils will always use the traditional crank in every learning process, especially in learning that requires movement or physical activity, because the constructivism approach can improve children's learning outcomes optimally and in accordance with the expected learning goals.

Keywords: *Kinesthetic Intelligence and Traditional Games*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wahana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, pemerintah telah berupaya membangun sektor pendidikan secara terarah, bertahap, dan terpadu dengan keseluruhan pembangunan kehidupan bangsa, baik dalam bidang ekonomi, ilmu pengetahuan dan teknologi, sosial, budaya maupun pertahanan dan keamanan. Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 adalah sebagai berikut:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Peranan pendidikan dalam pembangunan adalah mengembangkan

pribadi-pribadi yang dibutuhkan oleh negara yang sedang membangun, yang pada gilirannya pribadi tersebut bisa mengubah masyarakat. Pribadi-pribadi yang dibutuhkan oleh pembangunan adalah pribadi-pribadi yang berjiwa kritis, jujur, bertanggung jawab, memiliki motivasi yang kuat untuk berprestasi, memiliki keterampilan, profesional, serta berwawasan luas dan mendalam manusia dari waktu ke waktu semakin baik.

Salah satu pedoman dalam menyelenggarakan suatu lembaga pendidikan yaitu kurikulum. Didalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, yang didalamnya terdapat dua formula besar yang harus dikembangkan, yaitu: pembentukan perilaku dan pembentukan kemampuan dasar. Pembentukan perilaku dijabarkan ke dalam empat poin, diantaranya moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, dan kemandirian. Sedangkan kemampuan dasar juga dijabarkan ke dalam empat poin juga, yaitu berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni.

Untuk melakukan proses pendidikan tidaklah semudah membalikan telapak tangan, tentu dalam proses pembelajaran. terjadi

permasalahan-permasalahan yang dihadapi. Hal ini terjadi di Kelompok A Raudhatul Athfal Nurul Iman Cijawa Kota Serang., bahwa guru sering melakukan proses pembelajaran tidak menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan tidak menggali kemampuan-kemampuan kecerdasan anak, seperti Kecerdasan kinestetik, sosial, dan kinestetik. Sehingga hasil belajar anak dalam hal kecerdasan kinestetik rendah. Secara husus penelitian ni hanya mendeskripsikan upaya peningkatan kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional engklek pada anak usia dini di kelompok A Raudhatul Athfal Nurul Iman Cijawa Kota Serang”

KAJIAN TEORETIK

A. KECERDASAN

Ada banyak definisi tentang kecerdasan, meskipun para ahli merasa sulit mendefinisikannya. Kecerdasan dapat dilihat dari berbagai pendekatan, yakni pendekatan teori belajar, pendekatan teori neurobiologis, pendekatan teori psikometri, dan pendekatan teori perkembangan. Tokoh pengukuran intelegensi Alfred Binet dalam Tadkiroatun Musfiroh (2017: 1.3) menyatakan bahwa kecerdasan adalah kemampuan yang terdiri dari tiga komponen, yakni kemampuan untuk mengarahkan pikiran, mengubah arah pikiran, dan mengkritisi pikiran.

Definisi kecerdasan diturunkan dari kata intelegensi (Tadkiroatun Musfiroh, 2017:8.2), intelegensi merupakan suatu kata yang memiliki makna yang sangat abstrak. Namun demikian, banyak ahli psikologi yang mencoba mengembangkan iconnya dalam memahami intelegensi. Dari berbagai macam pengertian yang dikemukakan oleh para ahli psikologi, Tadkiroatun Musfiroh.

B. KEMAMPUAN DALAM KECERDASAN KINESTETIK

Peran keluarga dalam pendidikan anak sangat penting agar tidak terjadi hambatan perkembangan anak dan juga untuk cara meningkatkan prestasi belajar pada anak. Seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik biasanya akan memiliki beberapa kemampuan yang menonjol. Kemampuan tersebut sangat mudah dilihat berdasarkan pergerakan yang dia lakukan, yaitu:

Menggunakan fisiknya dalam melakukan kemampuan atau keterampilan yang tinggi, untuk tujuan mengekspresikan diri dan juga berorientasi pada hasilnya. Bekerja dengan terampil dengan menggunakan objek, antara lain dengan melibatkan gerakan motorik yang baik dari jari dan tangan serta mengeksploitasi kemampuan motorik lain pada tubuhnya. Misalnya menggambar, memahat dan pekerjaan lain yang memerlukan keterampilan tangan.

Mengontrol gerakan tubuh dan kapasitas untuk menangani suatu objek. Mengontrol anggota tubuh untuk menghasilkan suatu gerakan yang gesit dan cekatan. Mampu berkomunikasi dengan menggunakan bahasa non verbal atau dengan gerakan tubuh untuk menyampaikan maksudnya. Mampu mempelajari hal-hal yang membutuhkan kemampuan gerak dan menguasainya dengan cepat seperti bersepeda, menari, dan olahraga lainnya. Dapat menirukan gerakan tubuh orang lain dengan sangat baik ketika diberi contoh. Dapat mengkoordinasikan anggota tubuhnya dengan baik, misalnya berlari, melompat, dan menari mengikuti irama musik.

Penerapan Kecerdasan Kinestetik Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik akan sangat menyukai

aktivitas gerak seperti menggambar, memahat, membuat model, menyusun sesuatu, melakukan praktek sains, (Tadkiroatun Musfiroh, 2017: 6.9). Profesi yang cocok antara lain seperti penari, atlet, pematung atau pemahat, seniman, dan pembuat kerajinan tangan. Kecerdasan kinestetik dapat diterapkan melalui cara-cara berikut :

- a. Menari, Tarian sangat berguna untuk melatih keseimbangan dan meningkatkannya, menyalurkan gerak tubuh, serta menguatkan dan melenturkan otot tubuh terutama pada masa kanak – kanak.
- b. Bermain peran, Kecerdasan kinestetik juga dapat berkembang melalui kegiatan drama atau bermain peran, melalui tuntutan untuk berekspresi sesuai peran yang didapatkannya.
- c. Olahraga, Banyaknya kegiatan olahraga yang dapat dilakukan seorang anak seperti berenang, bermain bola, senam dan lainnya dapat melatih kecerdasan kinestetik anak serta menjaga kesehatan tubuhnya.
- d. Melatih Keterampilan Fisik, Latihan ini dilakukan antara lain dengan berlari, meloncat, dan berguling atau melakukan senam irama, dengan aktivitas mengayunkan lengan, kaki, membungkuk dan sebagainya untuk melatih kekuatan otot anak dan keseimbangan tubuhnya.
- e. Musik, Mendorong anak untuk bergerak bebas dengan mengikuti irama musik untuk melatih kepekaan gerakannya dan menyesuaikan gerakan dengan tempo serta irama musik.
- f. Kerajinan tangan, Menstimulasi motorik halus anak dengan kegiatan seperti membuat prakarya, meronce, menjahit, menggunting, termasuk juga menggambar dan membentuk sesuatu, misalnya membuat benda

dari bahan clay.

C. PENGERTIAN BERMAIN

Bermain menurut para ahli memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Menurut Hurlock (dalam Tadkiroatun Musfiroh: 2016, 1.5) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Tadkiroatun M dan Sri T (2016:1.6) mengatakan ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi dewasa.

Permainan merupakan suatu alat bermain yang digunakan anak usia dini, bisa berbentuk balok, *puzzle* atau benda-benda lain yang dianggap bisa dimainkan. Banyak cara untuk bermain dan banyak aneka ragamnya permainan yang dapat digunakan dan dimainkan Anak Usia Dini seperti Bermain Pura-Pura, Bermain Bebas dan Spontan, Bermain dramatic, serta Bermain Sendiri. Alat Permainan yang dimainkan anak Usia dini.

D. PENGERTIAN PERMAINAN TRADISIONAL

Permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan dan kebiasaan yang turun-temurun dan sering kali mengandung atau memiliki bermacam-macam fungsi pesan yang implisit namun pada prinsipnya permainan anak tetap permainan anak. Permainan tradisional sebenarnya merupakan bentuk-bentuk permainan yang lahir dari kebutuhan untuk mengisi waktu senggang, (Tadkiroatun Musfiroh, 2016 : 8.10).

Ada beberapa jenis permainan tradisional yang antara lain permainan bentengan, congklak, dor tap, galah asin, kasti, petak umpet, balap karung,

gatrik, dan engklek. Secara umum, permainan tradisional yang terdapat di berbagai daerah di Indonesia banyak memiliki kesamaan. Kesamaan ini mungkin terletak pada tata cara bermain maupun alat yang digunakan. Beberapa diantaranya sama persis, terletak pada nama atau sebutannya.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*action research*) yang berupaya dalam rangka peningkatan belajar anak baik dalam pemahaman dan lain-lain yang memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru, terutama guru Paud, serta meningkatkan hasil belajar yang maksimal bagi anak.

Dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini, peneliti memilih model dari Kemmis dan Mc. Taggart, yaitu terdiri dari rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini tidak terlalu sulit untuk dilakukan oleh guru, (Arikunto, 2015: 45).

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*action research*) yang berupaya dalam rangka peningkatan belajar anak baik dalam pemahaman dan lain-lain yang memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan profesionalisme guru, terutama guru paud, serta meningkatkan hasil belajar yang maksimal bagi anak.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti memilih model dari Kemmis dan Mc. Taggart, terdiri dari rencana, tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini tidak terlalu sulit untuk dilakukan oleh guru, (Arikunto, 2015: 46).

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu rangkaian langkah-langkah (*a spiral of steps*). Setiap langkah terdiri dari empat tahapan,

yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sesuai dengan masalah yang akan diteliti, yaitu tentang fenomena-fenomena yang sedang berlangsung mengenai keadaan subyek yang sedang diteliti dengan menggunakan metode observasi, wawancara atau angket, dimana peneliti mencoba meneliti dengan menggunakan model proses dari setiap tahap yang terdiri dari empat langkah. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Mc Tagart.

Tujuan dilakukan kegiatan penelitian ini dipusatkan pada usaha-usaha untuk membantu guru dalam meningkatkan serta mengembangkan kemampuan profesional guru dalam melaksanakan dan mengadakan inovasi pada kegiatan pembelajaran teknologi serta hubungannya dengan lingkungan serta masyarakat.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data dalam penelitian dengan menggunakan instrumen, instrumen adalah alat untuk mengumpulkan data, instrumen yang dipakai dalam pengumpulan data ini dengan menggunakan teknik tes, lembar observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Peneliti merupakan observer, dengan seorang guru lain sebagai kolaborator. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini hanya berupa data kualitatif.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan dari pelaksanaan hasil dan pembahasan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan permainan tradisional engklek serta melalui hasil observasi dapat maka didapat hasil sebagai berikut:

1. Kecerdasan kinestetik anak dalam

proses pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek antara lain kemampuan melompat ke depan dengan dua kaki, melompat ke belakang dengan dua kaki, melompat ke samping kanan dengan dua kaki, melompat ke samping kiri dengan dua kaki, melompat ke depan dengan satu kaki, melompat ke belakang dengan satu kaki, melompat ke samping kanan dengan satu kaki, melompat ke samping kiri dengan satu kaki, ketinggian lompat dengan satu kaki, ketinggian lompat dengan dua kaki. Berdasarkan data awal tentang kecerdasan kinestetik pra siklus, dengan nilai rata-rata adalah 40,45 dari jumlah siswa 11, namun setelah dilakukan penelitian tindakan kelas pada siklus 1 terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas, menjadi 62,73 atau mengalami peningkatan persentase (55,08%), dari siklus 1 ke siklus II, yaitu 62,73 menjadi 84,55 atau mengalami peningkatan persentase (34,78%).

2. Kemampuan guru dalam melakukan proses pembelajaran dengan permainan tradisional engklek yang di dalamnya yaitu aspek merumuskan tujuan, alat dan bahan belajar, strategi pembelajaran, evaluasi dan pelaksanaan proses pembelajaran dengan aspek yang dinilai adalah kemampuan membuka pembelajaran, kegiatan anak melakukan pembelajaran, sikap guru dalam proses pembelajaran, tindak lanjut pembelajaran, dan evaluasi pada akhir pembelajaran. Adapun hasilnya pada pra siklus dengan nilai rata-rata proses pembelajaran 5,44 dari skor maksimal 10, sedangkan pada siklus 1 dengan nilai rata-rata

proses pembelajaran 6,11 atau terjadi peningkatan prosentase pra siklus ke siklus I (12,31%), kemudian siklus II memperoleh nilai rata-rata 7,61 atau mengalami peningkatan prosentase siklus I ke siklus II (24,54%).

3. Upaya guru dalam meningkatkan proses pembelajaran dengan permainan tradisional engklek dapat disimpulkan berhasil karena terjadi perubahan dari proses pembelajaran ke arah yang lebih baik dan positif sehingga hasil pembelajaran menjadi optimal.

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dengan demikian penggunaan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, hal ini berdasarkan hasil observasi terhadap anak adalah mengalami peningkatan persentase dari pra siklus (55,08%), dari siklus 1 ke siklus II (34,78%), serta sesuai dengan tujuan penelitian yang diharapkan dan peningkatan proses pembelajaran dari pra siklus (12,31%), dari siklus 1 ke siklus II (24,54%).

B. Saran

Ada beberapa hal yang perlu direkomendasikan agar selalu menggunakan permainan tradisional engklek dalam setiap kegiatan proses pembelajaran terutama untuk :

1. Guru agar dalam proses pembelajaran untuk menggunakan permainan tradisional engklek, karena permainan tradisional engklek ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik dan tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien serta mencapai hasil yang optimal.
2. Untuk kepala sekolah sebagai

- pimpinan agar menyampaikan kepada seluruh dewan guru atau pengajar dalam setiap memberikan supervisi memerintahkan agar menerapkan dalam proses belajar mengajar untuk menggunakan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran, karena permainan tradisional engklek ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik dalam proses pembelajaran
3. Untuk Pengawas TK khususnya untuk selalu mengadakan pengawasan, pemantauan dan arahan kepada semua dewan guru serta kepala sekolah baik itu dalam kegiatan gugus sekolah atau pertemuan-pertemuan lainnya memerintahkan agar dalam proses pembelajaran agar selalu menggunakan permainan tradisional engklek. Sesuai dengan wewenangnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati, (2015). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: UT
- Ami Rahmawati, (2016). *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Bandung: Sandiata Sukses
- Arikunto Suharsimi, (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Bumi Aksara. Bambang Sujiono dkk, (2016). *Metode Pengembangan Fisik*, Jakarta: UT Depdiknas, (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BSNP
- Helmawati, (2018). *Mengenal dan Memahami PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Isjoni, (2014). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Mursid, (2017). *Pengembangan Pembelajaran Paud*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Novi Mulyani, (2017). *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*: Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sri Mulyani, (2015). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publising.
- Suryadi dan Dahlia, (2017). *Impelmentasi dan Inovasi Kurikulum Paud 2013 Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tadkiroatun Musfiroh dan Sri Tatminingsih, (2016). *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: UT