

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Kecerdasan Kinestetik

Manusia diciptakan dan dilengkapi dengan kecerdasan atau yang disebut juga intelegensi yang memiliki kemampuan luar biasa, yang tidak dimiliki oleh makhluk lain. Kecerdasan ini pulalah yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya di muka bumi ini, dengan kecerdasan pula manusia dapat menjalani kehidupan yang dinamis.

a. Pengertian Kecerdasan

Teori tentang intelegensi pertama kali dikemukakan oleh Spearman dan Wynn Jones Pol dalam Asri 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 Howard Gardner (2003:61) mendefinisikan “Intelegensi sebagai serangkaian kemampuan yang memungkinkan individu memecahkan masalah atau produk sebagai konsekuensi eksistensi suatu budaya tertentu”.

Kesimpulannya, kecerdasan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap orang. Kecerdasan biasanya juga disebut dengan intelegensi yang merupakan kemampuan berfikir seseorang untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya.

b. Jenis-jenis Kecerdasan

Howard Gardner dalam Asri 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:

1) Kecerdasan Bahasa

Kecerdasan bahasa berisi kemampuan untuk berfikir dengan kata-kata dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan arti yang kompleks. Contoh orang-orang yang memiliki kecerdasan bahasa yaitu Pengarang, Penyair, Wartawan, Pembicara, Pembaca berita.

2) Kecerdasan Matematis/Logis

Kecerdasan logis matematis memungkinkan seseorang terampil dalam melakukan hitungan, penghitungan atau kuantifikasi, mengemukakan proposisi dan hipotesis serta melakukan operasi matematis yang kompleks. Contoh – contoh orang yang memiliki kecerdasan matematis logis adalah ilmuwan, matematikawan, akuntan, insinyur, dan pemrogram komputer.

3) Kecerdasan Spasial

Orang yang memiliki kecerdasan spasial adalah orang yang memiliki kapasitas dalam berfikir secara tiga dimensi. Contoh – contoh orang yang memiliki kecerdasan spasial adalah pelaut, pilot, pematung, pelukis dan arsitek. Kecerdasan spasial memungkinkan individu dapat mempersepsikan gambar-gambar baik internal maupun eksternal dan mengartikan atau mengkomunikasikan informasi grafis.

4) Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik tubuh adalah kecerdasan yang memungkinkan seorang memanipulasi objek dan cakap melakukan aktivitas fisik. Contoh-contoh orang yang memiliki kecerdasan kinestetik yaitu atlet, penari, ahli bedah, dan perajin.

5) Kecerdasan Musikal

Kecerdasan musikal dibuktikan dengan adanya rasa sensitif terhadap nada, melodi, irama musik. Orang-orang yang memiliki kecerdasan musikal yang baik antara lain : komposer, konduktor,

musisi, kritikus musik, pembuat instrumen dan orang-orang sensitif terhadap unsur suara.

6) Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kapasitas yang dimiliki oleh seseorang untuk dapat memahami dan dapat melakukan interaksi secara verbal maupun non verbal dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal akan dapat dilihat dari beberapa orang seperti; guru yang sukses, pekerja sosial, aktor, politisi. Saat ini orang mulai menyadari bahwa kecerdasan interpersonal merupakan salah satu faktor yang sangat kesuksesan seseorang.

7) Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal diperlihatkan dalam bentuk kemampuan dalam membangun persepsi yang akurat tentang diri sendiri dan menggunakan kemampuan tersebut dalam membuat rencana dan mengarahkan orang lain.

8) Kecerdasan Naturalis

Keahlian mengenali dan mengkategorikan spesies-flora dan fauna di lingkungannya. Para pecinta alam adalah contoh orang tergolong sebagai orang – orang yang memiliki kecerdasan ini.

9) kecerdasan spiritual

Kecerdasan ini berkaitan dengan bagaimana manusia berhubungan dengan tuhan. Kecerdasan ini dapat dikembangkan melalui pendidikan agama, kontemplasi kepercayaan dan refleksi teologi.

10) Kecerdasan eksistensial

Sesorang yang memiliki kecerdasan ini mampu menyadari dan menghayati dengan benar keberadaan dirinya di dunia ini dan apa tujuan hidupnya.

c. Pengertian kecerdasan kinestetik

Kecerdasan kinestetik merupakan sebuah kemampuan atau kecerdasan yang dimiliki seseorang yang berhubungan dengan gerak tubuh, kecerdasan ini muncul karena adanya kerja sama antara otak dengan tubuh.

Howard Gardner (2003: 38) yang telah memelopori kemunculan teori kecerdasan majemuk mengungkapkan bahwa kecerdasan gerak badan (*bodily-kinesthetic intelligence*) adalah “suatu kemampuan menggunakan tubuh atau bagian tubuh untuk memecahkan masalah dan berkomunikasi”.

Asri Budiningsih (2012 : 114) menyatakan bahwa kecerdasan tubuh/gerak tubuh adalah pengendalian kegiatan tubuh untuk menyatakan perasaan. Tubuh manusia mengetahui benar hal-hal yang tidak diketahui pikiran. Gerakan tubuh dapat untuk memahami dan berkomunikasi, dan tidak jarang dapat menyentuh sisi jiwa manusia yang paling dalam.

Jaana 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 .

Muhyi Faruq (2007 : 3) Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga apa yang dipikirkan oleh badan tertuang dalam bentuk gerakan-gerakan yang indah, kreatif dan mempunyai makna, orang yang memiliki kecerdasan ini identik dengan kemampuan seseorang dalam mengembangkan gerak sehingga mempunyai nilai performa yang begitu indah dan berbeda dari yang lainnya.

Menurut Chairinniza Ghara (2008 : 44-45) “Kecerdasan gerak tubuh adalah kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian tubuhnya untuk berkomunikasi dan menghasilkan keterampilan dalam menggerakkan tubuhnya”.

Andi Yudha (2007: 46-47) menjelaskan kecerdasan gerak tubuh merupakan kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide dan perasaan dalam gerakan tubuh. Lebih lanjut diterangkan oleh Andi Yudha (2007: 47),

ada tiga pusat kemampuan kognitif dalam kecerdasan kinestetik/gerak yang merupakan komponen penting dari kecerdasan tersebut, yaitu :

- 1) Logika motorik : merupakan kemampuan syaraf otot untuk bergerak
- 2) Memori kinestetik merupakan kemampuan anak mengatur batas dari gerakan melalui kontraksi otot, gerakan dan posisi dalam ruang.
- 3) Kesadaran kinestetik merupakan kemampuan indera gerak anak untuk mengikuti perintah dan petunjuk.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan tubuh secara aktif dalam berkomunikasi sebagai suatu bentuk penuangan ide dan perasaan sehingga dapat menghasilkan sebuah keterampilan.

d. Ciri-Ciri Anak Yang Memiliki Kecerdasan Kinestetik

Menurut Julia Jasmine (2007 : 25) yang menyebutkan bahwa orang yang memiliki kecerdasan badani-kinestetik adalah mereka yang tak suka diam dan ingin bergerak terus, mengerjakan sesuatu dengan tangan atau kakinya, dan berusaha menyentuh orang yang diajak bicara.

Tri Gunadi (2010:66) juga menyebutkan beberapa contoh kemampuan yang dimiliki anak pada awal kecerdasan kinestetik pada usia 12-24 bulan, yaitu :

- 1) Kemampuan untuk menjaga keseimbangan tubuh
- 2) Kemampuan untuk mengontrol gerak
- 3) Kemampuan untuk mengkolaborasikan *fine motor skill* (gerakan sederhana seperti memegang benda dengan jempol dan jari telunjuk yang menggunakan otot kecil di jari, pergelangan tangan, bibir, dan lidah) dan *gross motor skill* (gerakan lebih kompleks seperti berlari dan melompat yang menggunakan otot yang lebih besar di lengan, tungkai, torso, dan kaki) dalam kegiatan bermain.

Adapun ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan kinestetik menurut Tri Gunadi (2010 : 67) adalah sebagai berikut :

- 1) Mampu berpikir dalam gerak, menggunakan tubuh dengan cara yang terampil, dan pintar mengontrol gerakan tubuh.

- 2) Gerakan tubuhnya tidak kikuk, memiliki koordinasi gerakan tubuh yang bagus, dan mampu menggunakan tangan untuk memanipulasi benda.
- 3) Mampu menjaga keseimbangan tubuh dan melakukan gerak yang rumit untuk mengekspresikan sekaligus melaksanakan kegiatan yang terarah serta memiliki keluwesan dalam setiap gerak.

Berdasarkan ciri-ciri yang telah disebutkan maka dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik dalam dirinya adalah seseorang yang tak suka diam dan ingin bergerak terus, pintar dalam mengontrol gerak tubuh, gerakan yang dilakukan tidak kikuk (pandai dalam mengkoordinasi gerak tubuhnya), serta memiliki keseimbangan tubuh yang baik dalam melakukan gerakan-gerakan yang rumit.

e. Strategi Pembelajaran Untuk Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik yang dimiliki seorang anak haruslah dikembangkan agar anak memiliki keterampilan yang lebih baik, terdapat beberapa strategi pengajaran untuk kecerdasan kinestetik yang diungkapkan oleh Hamzah B. Uno dan Masri Kuadrat (2009 : 140-143) yaitu sebagai berikut:

1) Respon tubuh

Mintalah anak menanggapi pelajaran menggunakan tubuh mereka sebagai medium respons. Contoh yang paling sederhana ialah meminta anak mengangkat tangan ketika mereka memahami apa yang diajarkan.

2) Teater kelas

Untuk menggali bakat seni peran dalam diri anak, mintalah mereka memerankan teks, soal, atau materilain yang harus dipelajari dengan mendramakan isinya.

3) Konsep kinestetik

Permainan tebak-tebakan yang dilakukan dengan gerakan pantomim menjadi kegiatan favorit karena permainan ini menantang kemampuan anak untuk mengungkapkan pengetahuan dengan cara yang tidak konvensional.

4) Berpikir dengan tangan

Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik seharusnya memperoleh kesempatan belajar melalui memanipulasi objek atau menciptakan sesuatu dengan tangan mereka.

5) Peta tubuh

Tubuh manusia dapat menjadi alat pedagogis yang sangat berguna jika diubah menjadi poin rujukan “peta” untuk bidang pengetahuan tertentu. Misalnya penggunaan jari untuk berhitung.

f. Pengembangan Indikator Kecerdasan Kinestetik

Penyusunan program pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini perlu diperhatikan kompetensi dasar yang akan dijabarkan, untuk mengetahui keleluasan dan kedalaman cakupan kemampuan dasar dapat digunakan jaringan topik/tema/konsep. Tahap awal sebelum menyusun perencanaan pembelajaran di TK secara khusus seorang guru perlu memahami dan mencermati peristilahan yang ada di Kurikulum 2004, yaitu : Kurikulum, kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator. Pada kurikulum 2004 terdapat beberapa sebaran indikator berbasis kecerdasan kinestetik menurut Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono (2010:142) antara lain sebagai berikut :

Tabel 1.1 : Pengembangan indikator kecerdasan kinestetik

Aspek Pengembangan	Kompetensi dasar	Indikator
Kecerdasan Kinestetik	Anak mampu menunjukkan kemampuan untuk menggerakkan anggota tubuhnya secara terkoordinasi dalam rangka kelenturan otot, <i>commit to user</i>	1. mampu melompat atau berlari ditempat 2. mampu melompat dengan 2 kaki sebanyak 4 kali 3. mampu berjalan pada garis lurus 4. mampu menaiki kursi dan berdiri di atasnya

	<p>keseimbangan dan kelincahan.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. mampu berlari dengan cepat dan berputar-putar tanpa kendala 6. mampu menggunakan papan luncur tanpa bantuan 7. mampu bermain dengan bola : menendang dengan mengayunkan kaki kedepan dan kebelakang 8. mampu merayap dan merangkak lurus 9. menaiki dan menuruni tangga dengan berganti-ganti kaki dan berpegangan pada pegangan tangga 10. mampu melompat dengan salah satu kaki sebanyak 5 kali 11. mampu berjalan mundur sejauh 1 meter 12. mampu berjalan dengan jari kaki (berjinjit) 13. mampu berdiri di atas salah satu kaki selama 5-10 detik 14. mampu melakukan gerakan senam sederhana 15. mampu berdiri dengan tumit 16. dapat berdiri di atas papan titian dengan tinggi 20 cm 17. mampu mendorong, menarik, dan mengendarai sepeda roda tiga 18. mampu menangkap bola yang melambung dan mendekapnya ke dada.
--	-------------------------------------	--

Sumber : Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono (2010:142)

2. Hakikat Permainan Tradisional Engklek

a. Pengertian Permainan/bermain

Permainan adalah sebuah kegiatan yang dilakukan anak sebagai suatu cara untuk mengeksplorasi diri terhadap lingkungannya, yang mana permainan merupakan sebuah jembatan bagi anak untuk mendapat pengalaman yang baru. Kegiatan permainan memiliki sebuah peraturan yang dibuat dan disetujui oleh para pemainnya yang dapat menimbulkan rasa senang pada seseorang.

Banyak pendapat atau defenisi permainan/bermain yang diberikan oleh para ahli, di mana pendapat satu dengan yang lainnya berbeda, tergantung dari cara pandang permainan itu dilihat.

Soetoto 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 Soetoto Ponjopoetro yaitu :

- 1) John Dewey, seorang tokoh filosofi pendidikan, mengakui pentingnya bermain dalam kehidupan ini, ia berpendapat bahwa bermain adalah suatu pandangan atau suatu sikap hidup yang dapat dilakukan dalam situasi.
- 2) 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.
- 3) Clarence Rainwater, yang mempunyai peranan besar dalam mengenalkan bermain dalam kehidupan masyarakat Amerika, sadar akan kepentingan bermain (*play*) sebagai cara dan hidup atau pengalaman hidup yang menyenangkan, dan dilakukan tidak untuk mendapatkan hasil

semata-mata dan kegiatan tersebut dapat diterima oleh masyarakat sekelilingnya.

- 4) Joseph Lee, sebagai *Father of Playgrouns* melihat bermain merupakan suatu faktor yang mempengaruhi perkembangan tiap individu.
- 5) Lawrance Jacks, seorang pendidik dan pengarang dari Inggris mengutarakan bahwa kepentingan bermain juga terletak pada sifat atau unsur perangsang terhadap keinginan belajar atau pendidikan.
- 6) Jay Nas, Mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang khususnya tidak ditujukan mencari nafkah, dan dapat digunakan untuk mengisi waktu luang secara kreatif.
- 7) Buitentyk, tidak mengatakan apa bermain/permmmainan itu, melainkan hanya menyebutkan prinsip-prinsip apa yang terdapat dalam pengertian permainan yaitu :
 - a) Kita bermain dengan sesuatu barangb atau seseorang.
 - b) Kemungkinan bermain banyak sekali, tetapi ada batas-batas yang menentukan, yaitu aturan-aturan dan lapangan/tempat.
 - c) Dalam permainan terdapat suatu klimaks, mula-mula dari lemah kemudian makin lama makin kuat dan turun menjadi lemah kembali.
 - d) Ada pertukaran antara ketegangan (*spanning*) dan kekendoran (*otspanning*).

Berdasarkan pendapat para ahli yang dikutip oleh Soetoto Ponjopoetro dapat ditarik kesimpulan yaitu bermain adalah Suatu kegiatan yang dilakukan dan digunakan untuk mengisi waktu luang yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan dapat mempengaruhi perkembangan tiap individu serta tidak memiliki peraturan ataupun mempertimbangkan hasil akhir.

Menurut Hurlock dalam Barnawi dan Novan Ardi Wiyani (2012 : 122) arti bermain yang tepat adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Kegiatan bermain dilakukan suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

Dworetzky dalam Barnawi dan Novan Ardi Wiyani (2012 : 122-123) memberikan batasan bahwa setidaknya ada lima kriteria dalam bermain, yaitu :

- 1) Motivasi intrinsik, artinya dalam bermain di motivasi dari dalam diri anak, bukan karena adanya tuntutan atau paksaan
- 2) Pengaruh positif, artinya kegiatan bermain merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan
- 3) Bukan dikerjakan sambil lalu, artinya bermain bagi anak merupakan kegiatan yang utama dan lebih bersifat pura-pura
- 4) Cara/tujuan, artinya cara bermain lebih diutamakan dari tujuannya
- 5) Kelenturan, artinya kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari dirinya, merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara dari pada tujuan, tidak mengutamakan hasil dan bersifat lentur.

b. Tahapan Dalam Bermain

Pada umumnya suatu jenis kegiatan bermain lebih tinggi tingkatan perkembangannya dibandingkan dengan jenis kegiatan lainnya. Jean Piaget mengungkapkan beberapa tahapan dalam kegiatan bermain yang dikutip oleh Barnawi dan Novan Ardi Wiyani (2012: 94-95) yaitu sebagai berikut :

- 1) Permainan Sensori Motorik ($\pm 3/4$ bulan-1/2 tahun).

Kegiatan bermain diambil pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum 3-4 bulan yang belum dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain. Kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi, permainan sensori merupakan pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*.

2) Permaian Simbolik ($\pm 2-7$ tahun)

Permaianan simbolik merupakan ciri periode pra-operasional yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini, anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Anak hanya sekedar bertanya, tidak terlalu memedulikan jawaban yang diberikan walaupun sudah dijawab anak akan bertanya terus. Anak sudah menggunakan berbagai simbol atau representasi benda lain.

3) Permainan sosial yang memiliki aturan ($\pm 8-11$ tahun)

Pada usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules* tempat kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan.

4) Permaianan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun ke atas)

Kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan permaian ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong *games*, seperti kartu atau kasti.

Seperti halnya yang telah diungkapkan oleh Jean Piaget, Elizabeth B. Hurlock dalam Barnawi dan Novan Ardi Wiyani (2012:95-96) juga mengemukakan beberapa tahapan perkembangan permaianan anak yaitu:

1) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory stage*)

Berupa kegiatan mengenai objek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas saat anak sudah mulai merangkak dan berjalan sehingga anak akan mengamati setiap benda yang diraihinya.

2) Tahap mainan (*toy stage*)

Tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak biasanya mengamati alat permainannya. Biasanya, terjadi pada usia prasekolah, anak-anak di TK bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap-cakap atau bermain layaknya teman bermainnya.

3) Tahap bermain (*play stage*)

Biasanya, terjadi bersamaan dengan mulai masuk kesekolah dasar. Pada masa ini, jenis permainan anak semakin bertambah banyak dan bermain dengan alat permainan yang lama-kelamaan berkembang menjadi *games*, olahraga, dan bentuk permainan lain yang dilakukan oleh orang dewasa.

4) Tahap melamun (*daydream stage*)

Tahap ini diawali ketika anak mendekati masa pubertas, ketika anak mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai menghabiskan waktu untuk melamun dan berkhayal. Biasanya, khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain atau merasa kurang dipahami oleh orang lain.

Beberapa tahapan bermain yang telah diungkapkan di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan bermain anak terdiri dari tahap penjelajahan (permainan sensori motorik), tahap mainan (tahap simbolik), tahap bermain (permainan sosial yang memiliki aturan), dan tahapan melamun serta tahap permainan yang memiliki aturan dan olahraga.

c. Manfaat Permainan

Bermain bagi masyarakat umumnya dan khususnya bagi anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan yang memiliki manfaat yang begitu banyak bagi perkembangan anak. A. Martuti (2008:37-57) mengemukakan beberapa manfaat permainan bagi perkembangan anak, yaitu sebagai berikut :

1) Manfaat permainan untuk perkembangan fisik

Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, maka anak akan dibuat menjadi sehat, otot-otot tubuh akan menjadi kuat.

2) Manfaat permainan untuk perkembangan motorik

Aspek motorik anak dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain, misalnya pada anak yang berlari-lari bermain bola dengan menendang dan menangkapnya.

3) Manfaat permainan untuk perkembangan aspek sosial

Bersama dengan teman sebaya anak akan belajar berbagi hak milik dengan menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mencari cara memecahkan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya. Misalnya membuat peraturan bersama untuk menghindari pertengkaran, dan disitulah anak belajar bersosialisasi dengan teman sebayanya.

4) Manfaat permainan untuk perkembangan kepribadian dan emosi

Kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, menjadikan anak mampu menilai dirinya, tentang kelebihan yang ia miliki, menimbulkan rasa percaya diri dan ia merasa memiliki harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu sehingga dapat membantu membentuk konsep diri yang positif. Anak akan belajar bagaimana cara bersikap dan bertingkah laku agar dapat bekerja sama dengan teman-temannya.

5) Manfaat permainan untuk perkembangan aspek kognisi

Pengetahuan akan konsep-konsep tentang warna, ukuran, bentuk, dan arah akan jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Permainan juga dapat mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena bermain adalah sumber pengalaman dan uji coba.

6) Manfaat permainan untuk mengasah ketajaman penginderaan

Panca indera pada anak prasekolah, ketajaman penginderaan berperan penting untuk membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat sesuatu. Permainan edukatif sangat membantu anak pra sekolah mengamati berbagai bentuk, ukuran, warna, besaran dan sebagainya. Bahkan peralatan rumah tangga dan aktivitas yang ada dirumah dapat dijadikan sarana melatih ketajaman panca indera anak.

- 7) Manfaat permainan untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari

Kegiatan bermain akan membentuk tubuh yang sehat, kuat, cekatan, serta terampil melakukan gerakan-gerakan olahraga. Ketertarikan pada permainan ketangkasan tertentu secara dominan, dapat menjadi indikasi terampilnya seorang anak dalam menguasai olahraga, gerakan gerakan tubuh yang cekatan, lentur dan tidak takut salah serta yakin pada apa yang dilakukan menjadi bekal untuk belajar menari.

d. Jenis-Jenis Permainan

Permainan anak-anak harus dibedakan sesuai dengan tingkat usianya. Ada permainan yang dapat merangsang kemampuan motorik dan ada yang merangsang kemampuan sosialnya. Adapun jenis-jenis permainan yang di ungkapkan oleh Andi Yudha (2007: 80-87) adalah :

- 1) Permainan edukatif

Permainan edukatif adalah permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan yang dimiliki anak yang memiliki kategori permainan yang sesuai dengan usia anak, multifungsi, melatih *problem solving*, melatih konsep-konsep dasar, melatih ketelitian dan ketekunan, dan merangsang kreativitas.

- 2) Permainan rekreatif

Permainan rekreatif adalah permainan yang bersifat kompetisi seperti permainan tradisional yang dapat melatih kepekaan fisik dan mental anak, juga dapat di arahkan pada pengembangan kemampuan kerja sama, sportivitas, dan memperkaya pengalaman sosial, budaya dan moral ana.

- 3) Permainan informatif

Permainan informatif adalah permainan yang berteknologi tinggi yang dikemas dengan semenarik mungkin yang memiliki gambar dan suara yang menarik pula.

e. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional menurut Yuana Agus Dirgantara (2012:14) adalah permainan yang dimainkan anak-anak Indonesia dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, bahkan ada yang hanya bermodal *awak waras* atau badan sehat.

Hakimeh Akbari et al(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 di atas 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”.

Menurut Jessylyn Beverly Veronica, permainan tradisional adalah permainan yang tercipta di masa yang lama berlalu, lalu kemudian dimainkan kembali di masa kini dengan menggunakan alat-alat sederhana, seperti bambu, kertas, kayu, dan sebagainya. (Diperoleh 29 Januari 2014, dari <http://makarioi-art.blogspot.com/2013/09/sejarah-game-dan-definisi-menurut-para.html>)

Banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang tercipta dimasa lalu yang memiliki sejarah dan nilai-nilai budaya daerah masing-masing yang kemudian dimainkan kembali di masa kini dengan menggunakan alat-alat yang sederhana.

f. Jenis-Jenis Permainan Tradisional

Beberapa jenis permainan tradisional akan dijelaskan secara lebih rinci oleh Henry Farada adalah sebagai berikut :

commit to user

1) Engklek

Permainan sangat mudah dan sangat menarik untuk dimainkan yang hanya membutuhkan garis kotak-kotak atau gambar sebagai medianya dan dapat dibuat di atas tanah maupun halaman depan rumah atau halaman sekolah. Engklek mengkombinasikan kecepatan melempar pecahan genteng (disebut gacok) ke dalam kotak-kotak dan kemampuan menjaga keseimbangan, karena saat melewati kotak-kotak yang telah dibuat, setiap pemain harus melompat-lompat dengan satu kaki diangkat, dan tidak boleh menyentuh garis.

2) Bekelan

Bekelan mengadu kecepatan menangkap bola dan mengatur bekel. Termasuk melatih kemampuan motorik anak. Setiap kali pemain melemparkan bola ke atas hingga memantul di lantai, sebelum bola ditangkanya kembali, ia harus mengambil dan mengatur bekel yang lain sesuai dengan urutan permainan. Dan jangan sampai bola terjatuh.

3) Gatheng

Gatheng dapat dimainkan minimal dua orang anak. Sebelum permainan gatheng dimulai, harus ada kesepakatan antar pemain untuk menentukan jumlah yang harus dicapai. Setiap kali satu batu dilempar ke atas, anak harus mengambil batu yang lain secara cepat dan sesuai aturan permainan sebelum batu yang dilempar ditangkanya kembali. Jangan sampai batu yang dilempar terjatuh. Setelah itu semua batu dilempar ke atas dan ditangkap dengan tangan terbalik ke bawah, kemudian dilempar lagi dan ditangkap lagi dengan tangan terbuka (sering disebut "teplek"). Lalu dihitung berapa jumlah batu yang tertangkap. Diulang-ulang dan dijumlahkan hingga jumlahnya mencapai target jumlah yang telah ditentukan di awal permainan.

4) Jamuran

Jamuran berasal dari kata jamur karena dalam permainan ini berbentuk lingkaran dengan satu anak yang "jadi" ada di tengah titik pusat lingkaran.

5) Cinciripit (petak umpet)

Cinciripit atau petak umpet minimal dimainkan oleh tiga orang anak. Seorang yang terpilih dengan undian "cinciripit" akan berjaga dan menutup matanya, dan peserta lain bersembunyi. Setelah itu yang berjaga mencari peserta lain, siapa yang paling awal ditemukan akan berganti jaga dan bertugas mencari.

6) Gapyak atau Bakiak

Gapyak atau bakiak mengadu keseimbangan dan kekompakan tim, dan termasuk permainan yang kompetitif. Setiap kelompok biasanya terdiri dari tiga orang anak mengenakan sandal tandem yang terbuat dari kayu. Pemenangnya adalah kelompok yang tidak terjatuh dan tercepat mencapai garis *finish*.

7) Dakon

Dakon dimainkan oleh dua orang anak dengan membagikan biji dakon ke dalam lubang-lubang dakon secara bergiliran. Pemain yang mendapatkan biji dakon terbanyak saat biji dakon habis dinyatakan sebagai pemenang.

8) Benthik

Permainan benthik ini membutuhkan alat berupa dua patahan ranting panjang dan pendek. Ranting panjang sebagai pemukul. Pada intinya, benthik memperagakan ketrampilan memainkan ranting kecil dengan memukul dan mengarahkan agar tidak tertangkap oleh lawan. (diperoleh dari <http://my-undersky.blogspot.com/2011/01/permainan-anak-tempo-dulu-yang-hilang.html>).

g. Permainan Tradisional Engklek

Permainan engklek mempunyai banyak nama atau istilah lain. Terdapat dugaan bahwa nama permainan ini berasal dari “zondag-maandag” yang berasal dari Belanda dan menyebar ke Nusantara pada jaman colonial, walaupun pendapat tersebut pendapat sementara.

Permainan ini dapat ditemukan di berbagai wilayah di Indonesia, baik di Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi dengan nama yang berbeda-beda tentunya. Nama-nama untuk permainan Engklek atau dalam bahasa Inggris “*Hopscotch*”, antara lain Engklek (Jawa), Asinan, Gala Asin (Kalimantan), Intingan (Sampit), Tengge-tengge (Gorontalo), Cak Lingking (Bangka), Dengkleng, Teprok (Bali), Gili-gili (Merauke), Deprok (Betawi), Gedrik (Banyuwangi), Bak-baan, engkle (Lamongan), Bendang (Lumajang), Engkleng (Pacitan), Sonda (Mojokerto), Tepok Gunung (Jawa Barat), dan masih banyak lagi nama yang lain.

Menurut Nuri Cahyono dalam Fitri Isminarsih (2012:17) Sundamanda atau engklek atau cem adalah permainan yang dilakukan sekelompok anak secara bergantian melemparkan gacuk pada gambar kotak-kotak di atas tanah, kemudian melompat-lompat dengan satu kaki mengelilingi kotak-kotak yang ada, dan berupaya secara sungguh-sungguh untuk memiliki kotak sebanyak-banyaknya.

Menurut Dessy Danarti (2010 : 111-112) permainan tradisional engklek adalah permainan yang ideal dimainkan oleh 2 sampai 5 orang anak untuk melakukannya pemain harus membuat gambar kotaknya. Cara

bermainnya adalah dengan melompat menggunakan satu kaki kedalam kotak-kotak yang telah dibuat.

Peter 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 di sepetak tanah kosong atau dilantai di dalam ruangan.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas adalah permainan engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Adapun jenis atau bentuk engklek yang telah teridentifikasi dalam penelitian Iswinarti (2010 : 9-10) ada 11 bentuk, yaitu sebagai berikut:

- 1) Engklek bentuk kupingan, kapal balasam, sondah kapal, ebrekan.
- 2) Engklek bentuk gunung, gunungan
- 3) Engklek bentuk palang merah
- 4) Engklek bentuk sorok
- 5) Engklek bentuk sorok (variasi lain)
- 6) Engklek Bulet Payung
- 7) Engklek bentuk orang-orangan
- 8) Engklek bentuk pa'a
- 9) Engklek bentuk baling-baling
- 10) Engklek bentuk TV
- 11) Engklek Bentuk Menara

h. Prosedur Permainan Tradisional Engklek

Menurut Iswinarti (2010 : 10) menjelaskan tata cara melakukan permainan engklek yaitu :

“Dalam prosedur permainan engklek secara umum pemain harus mengangkat satu kaki dan melompat dengan kaki satu melewati kotak-kotak dalam engklek. Permainan ini membutuhkan gacu (bisa dari

pecahan genting, batum beling, ataupun uang receh) untuk dilempar. Dalam tingkatan yang lebih tinggi pemain harus membawa gacu di atas telapak tangan dan menaruh di atas kepala sambil melompat dengan satu kaki”.

Peter Ratigan (2006 : 66) mengemukakan beberapa prosedur permainan tradisional engklek yaitu :

- 1) *Draw the layout with the chalk—2 single squares, 1 double square, 1 single square, 1 double square, and 1 single square. The squares can be numbered. Many different numbers of squares and patterns can be used. Each player has a marker such as a stone, beanbag, bottle cap, shell, or button. Assign two or three players to a hopscotch diagram.*
- 2) *The first player stands behind the starting line to toss her or his marker in square 1. Hop over square 1 to square 2 and then continue hopping to square 8, turn around, and hop back again. Pause in square 2 to pick up the marker, hop in square 1, and out.*
- 3) *Continue by tossing the marker in square 2. All hopping occurs on one foot unless the hopscotch design is such that two squares are side-by-side. Then the player can jump with one foot in each square. A player must always hop over any square where a marker has been placed.*
- 4) *A player's turn is over if the marker fails to land in the proper square, the hopper steps on a line, the hopper loses balance when bending over to pick up the marker and puts a second hand or foot down, the hopper goes into a square where a marker is, or if a player puts two feet down in a single box.*
- 5) *The player puts the marker in the square where he or she will resume playing on the next turn, and the next player begins.*
- 6) *A winner can be declared when they have completed all the squares. Variations: A dome-shaped “rest area” can be added on the far end of the hopscotch pattern where the player can briefly rest before hopping back. Another variation is after using a traditional hopscotch pattern, ask students to create their own patterns.*

Prosedur di atas dapat diartikan sebagai berikut :

- 1) Cara yang digunakan sama seperti permainan engklek biasa dan ditambah dengan beberapa aturan.
- 2) Memodifikasi aturan permainan agar para pemain tidak saling mendahului, dengan cara memberi pertanyaan dan pemain yang dapat menjawab dengan benar maka ia lulus.
- 3) Jika membuat kesalahan maka lawan main mereka meminta mereka menjawab pertanyaan. Jika mereka menjawab dengan benar, mereka boleh bermain dan melanjutkan giliran mereka. Jika jawabannya salah, maka lawan mereka yang memulai gilirannya.

- 4) Pemain menempatkan penanda pada kotak di mana ia atau dia akan melanjutkan bermain pada giliran berikutnya, dan pemain berikutnya dimulai.
- 5) Pada akhir setiap pemain yang sukses dan kembali, pemain perlu menjawab pertanyaan dengan benar. Jika tidak, mereka kehilangan giliran mereka dan lawan mereka yang bermain.
- 6) Pemenang dapat dideklarasikan dengan cara yang sama seperti permainan engklek biasa.

Beberapa ahli di atas telah mengungkapkan prosedur dalam permainan engklek dan dari beberapa prosedur di atas dapat ditarik kesimpulan yaitu langkah awal yang dilakukan dalam permainan engklek ialah membuat petak-petak engklek selanjutnya para pemain harus melompati petak-petak yang ada dan sebelumnya para pemain harus melemparkan gacu (alat penunjang permainan yang berupa batu, uang receh ataupun pecahan genting dan lain sebagainya), dalam melompati petak-petak engklek apabila pemain mengenai garis pada petak maka pemain tersebut gugur dan akan digantikan oleh pemain selanjutnya dan begitu seterusnya hingga mendapatkan pemain yang memenangkan permainan.

i. Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Banyak manfaat yang didapat dari permainan tradisional engklek menurut Iswinarti (2010 : 11) antara lain sebagai berikut :

- 1) Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek anak diharuskan melompat-lompat.
- 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- 3) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- 4) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh pemainnya. Mereka membuat barang-barang, benda-benda atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.
- 5) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak,

- 6) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi,
- 7) Nilai pemecahan masalah, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata,
- 8) Nilai sosial, anak belajar keterampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata.

Bayu surya (2010) menyebutkan beberapa manfaat yang bisa diperoleh dalam melakukan permainan tradisional engklek, yaitu :

- 1) Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek anak di haruskan untuk melompat – lompat.
- 2) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- 3) Mengembangkan kecerdasan logika anak
- 4) Anak menjadi lebih kreatif (diperoleh dari <http://bayumuhammad.blogspot.com/2010/03/mengenal-permainan-engklek.html>.)

Terdapat beberapa manfaat permainan tradisional engklek yang dikemukakan oleh para ahli sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek bermanfaat bagi kemampuan fisik anak agar menjadi lebih kuat, mengasah kemampuan bersosialisasi anak terhadap orang lain, dapat mengembangkan kecerdasan logika anak, membuat anak menjadi lebih kreatif, membantu menjaga kesehatan mental anak serta membantu anak dalam memecahkan masalah.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dapat dijadikan acuan dalam penelitian ini, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh : Suprayogi 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. Model pengembangan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model penelitian Borg & Gall yaitu menggunakan pedoman model pengembangan R&D (*Research and Development*). Prosedur

penelitian model pengembangan yang digunakan dalam penelitian hanya menggunakan 7 langkah penelitian, dilaksanakan pada satu sekolah saja dengan subjek 28 anak kelompok B yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah. Instrumen penelitian yang digunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi. Teknik analisis datanya adalah deskriptif kualitatif. Berdasarkan analisis data dari para ahli tentang permainan Jejak Kaki, diperoleh hasil sebesar 93,3%. Hasil data uji lapangan terkait dengan aspek kemudahan sebesar 93%, terkait dengan aspek kesenangan sebesar 100%, terkait dengan aspek keamanan sebesar 97,4 %. Hasil 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.

Berdasarkan penelitian di atas terdapat persamaan dalam upaya meningkatkan kecerdasan kinestetik anak sedangkan perbedaannya adalah pada cara yang digunakan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurul Huda (2012) mengenai “Pengembangan Permainan Tradisional Engklek Untuk Pembelajaran Sosial Emosional Anak Kelompok B di TK Tunas Mulya Pandan Landung Malang” Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan permainan tradisional engklek menggunakan 7 langkah pengembangan. Data penelitian yang digunakan diperoleh dari evaluasi ahli, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Subjek penelitian yakni anak kelompok B di TK Tunas Mulya Pandan Landung Malang yang berjumlah 12 anak. Jenis data yang digunakan yakni data kuantitatif sedangkan instrumen yang digunakan berupa angket dan pedoman observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan deskriptif berupa presentase. Hasil uji dari ahli sosial emosional dan ahli pembelajaran diperoleh data: (1) Pembuatan gambar engklek yang lebih variatif lagi; (2) perhatikan kapan anak mengekspresikan gambar, saat akan berangkat ataukah setelah selesai melakukan engklek, sehingga menghadapnya gambar harus

disesuaikan dengan menghadapnya anak saat mengekspresikan gambar tersebut; (3) Akan lebih mudah jika kotak gambar berukuran 30x30 cm; (4) Pertimbangkan lagi kebermaknaan permainan ini dalam mengembangkan aspek sosial emosional anak, karena masih sedikit indikator sosial emosional yang dapat terangkum dalam permainan ini; (5) Lempengan kayu sebagai gaco dibuat pipih agar mudah digunakan untuk anak; (6) Gambar dapat diganti disesuaikan dengan tema. Uji coba kelompok kecil dan uji lapangan, anak dapat mengekspresikan emosi mereka dengan cara menirukan gambar ekspresi wajah pada permainan tradisional engklek, dapat bermain dengan teman-temannya sehingga sosialisasi anak dapat terjalin dengan baik.

Berdasarkan penelitian di atas terdapat persamaan dalam upaya penggunaan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran sedangkan perbedaannya adalah pada kemampuan atau perkembangan anak yang ditingkatkan.

C. Kerangka Berpikir

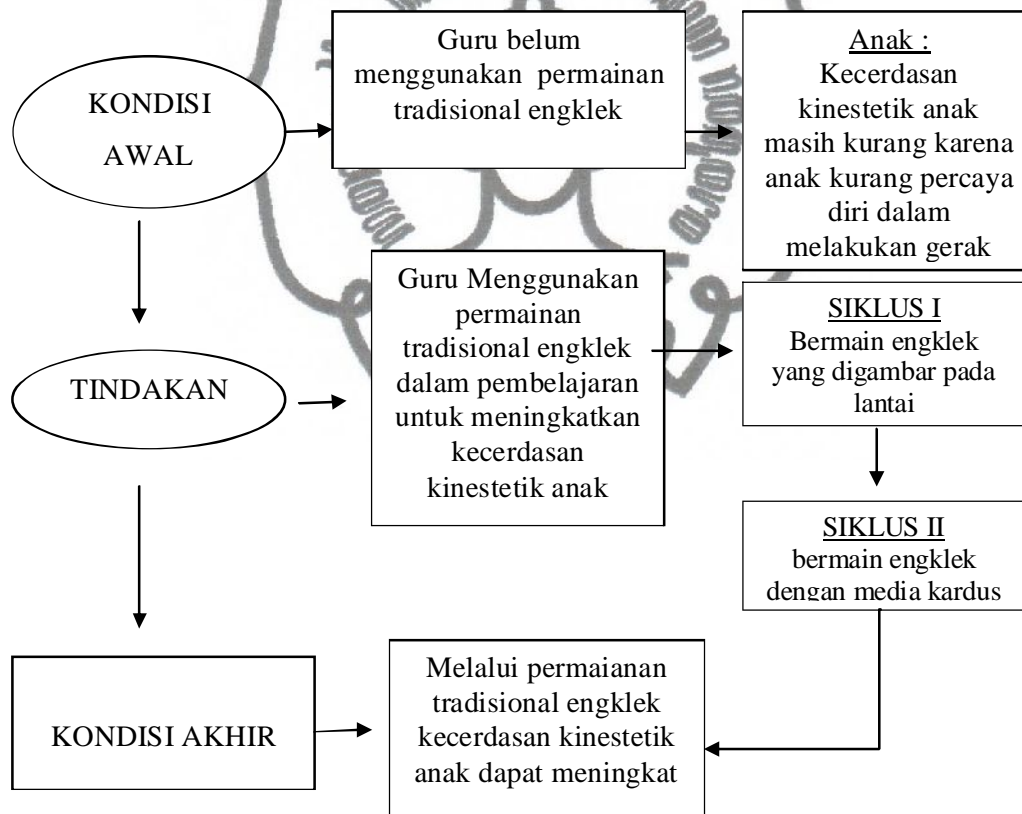
Pada kondisi awal guru belum menggunakan permainan dalam mengasah perkembangan kecerdasan kinestetik anak. Guru kurang memberikan kegiatan di luar ruangan yang lebih kreatif, aktif, inovatif dan menyenangkan. Dalam kondisi ini guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional sehingga membuat anak menjadi kurang aktif dan kurang percaya diri dalam mengekspresikan gerak. Hal tersebut pada akhirnya sangatlah berpengaruh bagi perkembangan kecerdasan kinestetik anak di Kelompok A TK Al-Huda yang masih tergolong rendah.

Permainan adalah hal yang sangat disenangi oleh anak pada usia TK karena anak pada usia ini biasanya juga disebut dengan usia bermain, melalui permainan yang dimainkan anak dapat mengekspresikan perasaannya melalui sebuah gerakan yang indah. Permainan Tradisional Engklek mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dikarenakan permainan ini menuntut keseimbangan tubuh, kontrol gerak serta keluwesan gerak dari para pemainnya. Permainan ini dilakukan dengan cara melompat pada petak-petak engklek dengan menggunakan satu kaki, sehingga bagi anak yang kecerdasan

kinestetiknya masih kurang maka permainan ini dapat digunakan sebagai cara mengembangkannya.

Berdasarkan kajian teori diatas dengan mengetahui bahwa permainan dapat memberikan perubahan kearah yang positif terhadap kecerdasan kinestetik anak, sehingga pelaksanaan proses pendidikan di sekolah berjalan dengan lancar dengan harapan hasil belajar yang menyangkut aspek kecerdasan kinestetik anak dapat tercapai. Dengan ditandainya kematangan dalam fisik anak yang lebih baik untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini.

Berdasarkan uraian diatas dapat kerangka berfikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini :



Gambar 2.1 : Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan diatas dapat diajukan hipotesis tindakan bahwa : “Dengan menggunakan permainan tradisional engklek diduga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A TK Al-Huda tahun pelajaran 2013/2014”.

