

PENGARUH PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL GALAHBANDUNG TERHADAP KECERDASAN BODILI-KINESTHETIC ANAK USIA DINI

Shinta Sunanti, Mubiar Agustin, Euis Kurniati

Universitas Pendidikan Indonesia, Jln. Setiabudhi no. 229 Bandung

e-mail: sunanlalala@gmail.com

Abstract : The Influence Of Galahbandung, A Traditional Game Toward Young Learners' Bodily-Kinesthetic Intelligence. The purpose of the study is to investigate influences of *Galahbandung* as a traditional game toward young learners' bodily-kinesthetic intelligence. The research design used is Nonequivalent Control Group Design. This research takes place at group B of *Siti Fatimah* and *Al-Muqaddhasah* kindergarten for 14 young learners and 12 young learners in a controlled class. Research data obtained using bodily-kinesthetic intelligence observation for young learners at age of 5-6 as instrument. Based on research data result, it shows that there is a significance appears at bodily-kinesthetic intelligence for 66% which it is only 34% before. Besides, in controlled class, it shows that there is a significance appears at bodily-kinesthetic intelligence for 57% which it is only 43% before. After the treatment and statistic test applied using independent t-test on post-test, data p value $(0,027) < 0,05$ as result data gained. It means that H_0 is refused but H_a is accepted. It concludes that *galahbandung* as a traditional game gives significant influences in studying and learning activity which can be used as a method for teacher in developing bodily-kinesthetic at young learners level.

Keywords : bodily-kinesthetic intelligence, young learners, *galahbandung* as a traditional game

Abstrak : Pengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional Galahbandung terhadap Kecerdasan Bodily-Kinesthetic Anak Usia Dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan permainan tradisional *galahbandung* terhadap kecerdasan bodily-kinesthetic anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah *Kuasi Eksperimen* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan pada kelompok B di TK *Siti Fatimah* dan TK *Al-Muqaddhasah* dengan jumlah sampel kelompok eksperimen sebanyak 14 orang anak dan kelompok kontrol sebanyak 12 orang anak. Data penelitian diperoleh menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman observasi kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian kondisi awal pada kelompok eksperimen menunjukkan anak pada kriteria muncul pada kecerdasan *bodily-kinesthetic* sebanyak 66% dan pada kriteria belum muncul sebanyak 34%, sementara pada kelompok kontrol menunjukkan anak pada kriteria muncul pada kecerdasan *bodily-kinesthetic* sebanyak 57% dan kriteria belum muncul sebanyak 43%. Setelah dilakukan *treatment* dan proses uji statistic menggunakan uji t independen (*Independent Sampel T-test*) pada data *posttest* diperoleh hasil *p value* $(0,027) < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa pembelajaran dengan permainan tradisional *galahbandung* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan *bodily-kinesthetic* antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan tradisional *galahbandung* dapat dijadikan salah satu metode alternatif bagi pendidik dalam mengembangkan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini.

Kata Kunci : kecerdasan bodily-kinesthetic, anak usia dini, permainan tradisional galahbandung.

Karakteristik anak yang bersifat aktif dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi menjadikan sebuah pembelajaran pada anak usia dini kental akan kegiatan bermain, namun kegiatan bermain dalam pembelajaran yang dilakukan juga tentu harus memiliki manfaat untuk anak, menjaga dan mengoptimalkan potensi yang telah dimiliki oleh anak seperti kemampuan berbahasa, motorik, sosial, emosional, spiritual dan intelektual, maka agar anak mendapatkan pengalaman langsung terhadap kegiatan atau pembelajaran yang dilakukan yaitu salah satunya dengan kegiatan bermain yang menyenangkan, sejalan dengan itu, menurut Depdikbud (Kurniati, E, 2010, hlm. 5) mengemukakan bahwa Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Selain itu karena masa anak-anak adalah masa keemasan atau biasa disebut dengan *golden age* maka setidaknya kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah yang dapat mengembangkan segala kecerdasan yang terdapat dalam diri anak.

Berhubungan dengan pemaparan di atas yang menjelaskan bahwa kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk anak hendaknya dapat mengembangkan segala kecerdasan yang terdapat dalam diri anak, karena telah kita ketahui bahwa setiap anak memiliki kapasitas yang berbeda-beda dalam setiap kecerdasan, Gardner sebagai pakar psikologi menjelaskan tentang temuannya yang sudah Ia kaji selama kurang lebih 20 tahun mengenai kecerdasan jamak atau juga disebut *multiple intelligences* yang dimiliki manusia.

Gardner (1993, hlm. 24) mengemukakan bahwa “Manusia mempunyai tujuh macam intelegensi, yaitu *musical intelegence* (musikalitas), *logical mathematical* (logika matematika), *bodily kinesthetic intelegence* (kelenturan tubuh), *linguistic intelegence* (intelegensi dalam bidang kebahasaan), *spatial intellegence* (intelegensi ruang), *interpersonal intellegence* (kecerdasan yang terkait dengan hubungan pribadi, *intrapersonal intellegence* (kecerdasan hubungan antar personal). Ketujuh kecerdasan tersebut biasa disebut dengan kecerdasan jamak atau dengan istilah modernnya adalah *multiple intelligences*.”

Dalam ketujuh macam kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner terdapat kecerdasan yang terkait dengan kelenturan tubuh atau yang biasa disebut dengan kecerdasan *bodily-kinesthetic* yang sesungguhnya jarang kita temui jika anak-anak dapat megembangkan kecerdasan tersebut dengan hanya menainkan *video game* sendiri saja. Amstrong (2002, hlm. 3) mengemukakan bahawa “kecerdasan *bodily-kinesthetic* atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan dimana pada saat menggunakannya, seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni dan hasta karya.” berhubungan dengan pendapat Amstrong dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kecerdasan *bodily-kinesthetic* pada seorang anak diperlukan kegiatan-kegiatan yang bersifat aktif, menyenangkan, juga permainan yang memiliki aturan, yang mengajarkan kesabaran untuk dapat

menunggu giliran, permainan yang memancing anak untuk memecahkan suatu konflik secara bersama-sama.

Sehubungan dengan pemaparan diatas, Gardner yang menyatakan bahwa ketika seorang anak menunjukkan cara yang unik dalam hal berpikir dan belajar maka mereka tidak hanya diarahkan pada situasi tertentu saja seperti memasukan mereka ke kelas-kelas yang lebih memfokuskan pada bahasa dan logika matematikas saja. (*Edu Dev Center*). (Yuliani Nuriani Sujiono & Bambang Sujiono, 2010, hlm. 54), menanggapi pendapat tersebut, memang tidak semua anak tertarik pada kegiatan yang bersifat logika, maka disitulah orangtua atau guru harus bisa lebih mengarahkan anak agar kegiatan yang dilakukan dirasa seimbang sesuai dengan kebutuhan anak, selain itu agar dapat mengoptimalkan berbagai macam kemampuan dalam diri anak.

Namun seiring berjalannya waktu, saat ini yang banyak kita lihat pada usia prasekolah, anak sudah dapat bermain sendiri tanpa memerlukan teman dalam melakukan permainan tersebut, seperti halnya anak memainkan *tablet, smartphone, android, gameboy, psp* dan lain sebagainya, kegiatan yang dilakukan mereka dengan menggunakan alat-alat canggih tersebut tidaklah menjanjikan dapat mengembangkan keerdasan *bodily-kinesthetic* dan juga kemampuan bersosial antar anak, memang banyak sekali manfaat bermain terhadap segala kecerdasan anak, namun kegiatan bermain seperti apakah yang sangat anak butuhkan pada usia keemasan tersebut, berhubungan dengan pendapat Kurniati (2010, hlm. 31) mengemukakan bahwa, jika permainan yang kental dengan sentuhan teknologi yang sangat canggih (*high tech*), maka permainan tradisional merupakan permainan yang sangat kental dengan

sentuhan rasa sosial (*high touch*), karena didalamnya dikembangkan berbagai keterampilan sosial. Banyak sekali permainan tradisional yang sifatnya aktif dan menyenangkan yang tentu saja dapat mengembangkan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak, juga didalamnya terdapat unsur sosial, beberapa contoh permainan tradisional tersebut adalah seperti bermain *gatrik*, bermain *ucing kub*, bermain *boy-boy*, bermain *sondah*, bermain *galah asin*, *ucing-ucungan*, *luncat tinggi* dan banyak lagi.

Terdapat salah satu permainan yang saat ini sudah jarang peneliti jumpai padahal dulu sewaktu kecil peneliti pernah memainkan permainan tradisional tersebut, dan yang dirasakan itu sangat menyenangkan, bermain sampai berkeringat dan merasa cape itu memanglah hal yang wajar karena permainan ini banyak menggunakan fisik motorik kasar, walaupun permiann ini sangat sederhana, karena memang permainan ini tidak memerlukan alat bantu apapun untuk dapat memulainya, maka dari itu peneliti rasa permainan ini banyak mengandung manfaat, terutama untuk melatih kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak yang lebih banyak menstimulusi bagian gerak tungkai, nama permainan tradisional tersebut adalah *Galahbandung*, dengan kegiatan bermain setidaknya menuntut anak untuk bergerak secara lebih kreatif, selain dapat menstimulusi kecerdasan *bodily-kinesthetic*, beberapa permainan tradisional seperti *Galahbandung* ini dapat juga menstimulusi kecerdasan interpersonal, kecerdasan emosional, kecerdasan natural dan dan lain-lain. Selain itu Dapat digunakan sebagai terapi kepada anak, karena pada saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya, mereka dapat tertawa lepas dan mengekspresikan perasaan yang sedang

dirasakan dalam diri anak, permainan ini menuntut anak untuk bersifat jujur pada saat melakukan permainan tersebut.

Ternyata memang benar, sudah tidak banyak kita jumpai anak-anak yang melakukan kegiatan bermain permainan tradisional, terkecuali anak-anak yang tinggal dan tumbuh dipesisir pantai, pegunungan ataupun pedesaan kemungkinan besar anak-anak disana masih memainkan permainan tradisional tersebut untuk bermain karena masih jarang sekali benda berteknologi canggih menghampiri mereka, walaupun mereka belum mengenal permainan modern yang bertknologi, setidaknya mereka masih melestarikan kebudayaan yang sejak dulu sudah digunakan dan diwariskan oleh nenek moyang kita. Seperti yang telah dikemukakan oleh Atmadibrata, dkk (1982, hlm. 5) “Dengan berkecamuknya polusi kebudayaan yang datangnya dari luar, jangan sampai kemurnian budaya bangsa Indonesia ikut tercemar, kehilangan warna aslinya, sehingga dapat berakibat fatal yaitu anak cucu kehilangan jejak leluhur nenek moyangnya.” Dapat kita ketahui bahwa banyak sekali warisan dari leluhur kita lengkap dengan berbagai macam manfaatnya salah satunya permainan tradisional, walaupun bersifat sederhana, peneliti yakin mereka telah memberikan pemikiran yang sangat mendalam tentang itu semua guna mencerdaskan anak penerus bangsa ini. Selain itu peneliti sangat setuju dengan pendapat Rosyadi, dkk (1999, hlm. 6) mengemukakan bahwa, “Perbedaan yang sangat mendasar antara jenis-jenis permainan tradisional dengan permainan modern yaitu permainan tradisional lebih menonjolkan kepada nilai-nilai sosial, permainan modern lebih bersifat individualis, karena mereka tidak memerlukan teman bermain untuk melangsungkan permainan” lalu bagaimana

dengan anak-anak yang tumbuh dan berkembang di perkotaan, apakah mereka masih dapat merasakan bermain permainan tradisional, berlari-lari, bermain bersama-sama dengan aktif, merasa senang dan gembira, karena menurut Solehudin, (200, hlm. 54) mengemukakan bahwa “Anak perlu belajar untuk menggunakan tubuhnya. Aktifitas mengontrol tubuh mempengaruhi kuat bidang-bidang belajar lainnya. Anak yang mempraktekan gerakan-gerakan akan cenderung untuk memperoleh kepercayaan diri dan kemandirian. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.”

METODE

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional *galahbandung* terhadap kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu, eksperimen selalu dilakukan untuk dengan maksud melihat sebab akibat suatu perlakuan

Pola desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi dengan pola *non equivalent control group design* atau *pretest-posttest* dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian *non equivalent control group pretest-posttest design* ini, sebelum dimulai perlakuan, kedua kelompok diberi tes awal atau *pretest* untuk mengukur kondisi awal (O_1), selanjutnya pada

kelompok eksperimen diberi perlakuan (T) dan pada kelompok pembandingan tidak diberi perlakuan, dan setelah selesai perlakuan yang diberikan, maka kedua kelompok tersebut diberi tes lagi yaitu posttest. Alasan peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen adalah karena peneliti hendak mengetahui suatu pengaruh dari sebuah model atau metode pembelajaran bagi peserta didik atau dalam hal ini sebagai objek penelitian. Metode ini membantu peneliti untuk mendapatkan hasil nyata dengan bentuk angka sebagai perhitungan pengaruh dari model pembelajaran permainan tradisional *galahbandung* terhadap kecerdasan *bodily-kineshtetic* anak usia dini.

Populasi dalam penelitian ini yaitu salah satu kelas B yang berada di TK Siti Fatimah dan kelompok B di TK Al-Muqadhasah. Penelitian ini dilakukan untuk menguji model pembelajaran yang dirancang oleh peneliti untuk pelaksanaan proses pembelajaran di lapangan.

Subjek penelitian atau partisipan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah anak dengan rentang usia lima sampai enam tahun yaitu kelas B dari TK Siti Fatimah kab. Bandung dan kelas B dari TK Al-Muqadhasah, Tahun Pelajaran 2015-2016. Adapun jumlah partisipan yang terlibat yaitu kelas B TK Siti Fatimah kab. Bandung kelompok eksperimen dengan jumlah partisipan sebanyak 13 anak selanjutnya kelas B TK Al-Muqadhasah sebagai kelompok kontrol dengan jumlah partisipan sebanyak 15 anak.

instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada pedoman observasi yang berupa pengamatan secara langsung yang digunakan untuk memperoleh data mengenai aktivitas anak selama penelitian berlangsung yang bertujuan untuk memperoleh informasi dengan cara peneliti

terlibat langsung dengan kegiatan yang dilakukan pada saat itu, sehingga untuk menilai kegiatan subjek, peneliti menggunakan daftar ceklis pada lembar observasi dengan penilaian menggunakan skala guttman berupa muncul-tidak muncul dengan skor yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu 1-0, skor 1 untuk jawaban muncul dan skor 0 untuk jawaban tidak muncul.

Sebelum disebarkan ke lapangan, dilakukan 2 tahapan uji instrumen, yaitu uji konstruk terhadap dua orang ahli, dan uji internal terdiri dari uji validitas menggunakan rumus uji validitas serta uji reliabilitas dengan bantuan *SPSS versi 20*.

Pada penelitian ini, teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik, yaitu statistik inferensial. Sebelum peneliti menentukan teknik analisis statistik yang akan digunakan maka perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

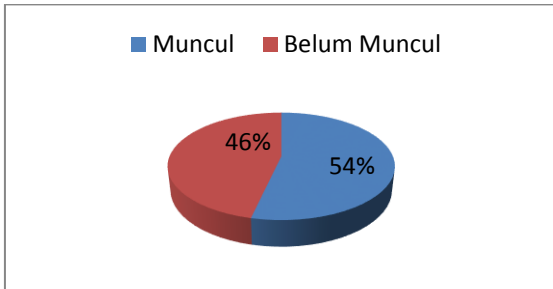
Profil Kecerdasan *Bodily-Kinesthetic* di TK Siti Fatimah Sebagai Kelompok Eksperimen dan TK Al-Muqadhasah Sebagai Kelompok Kontrol Sebelum Penerapan Permainan Tradisional *Galabandung*

Profil Kecerdasan *Bodily-Kinesthetic* di TK Siti Fatimah Kelompok Eksperimen (*Pretest*)

Hasil penelitian ini diperoleh bahwa profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen di Taman Kanak-kanak Siti Fatimah sebelum penerapan permainan tradisional *galahbandung* menunjukkan sebanyak 54% anak berkriteria muncul pada kecerdasan *bodily-kinesthetic* dan sebanyak 46% anak yang berkriteria

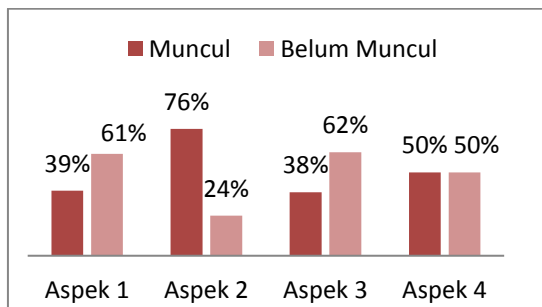
belum muncul pada kecerdasan *bodily-kinesthetic*.

Profil awal kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak pada kelompok eksperimen secara keseluruhan dipersentasekan dalam grafik histogram di bawah ini:



Grafik Histogram 1. Profil keseluruhan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen (Pretest)

Selanjutnya jika profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* dengan aspek kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen lebih jelasnya dipersentasekan pada grafik di bawah ini :



Grafik 1. Profil aspek keseluruhan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen (Pretest)

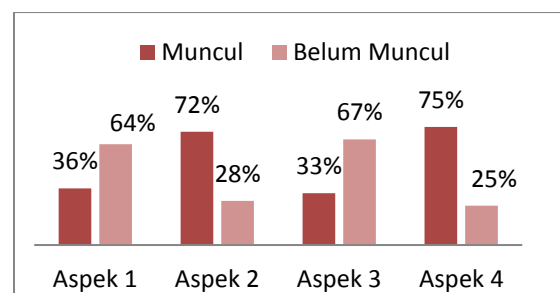
Berdasarkan grafik 2 diatas profil aspek keseluruhan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen pada aspek 1 kontrol pada gerakan menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 39% dan yang belum muncul sebanyak 62%,

pada aspek 2 keseimbangan menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 76% dan yang belum muncul sebanyak 24%, pada aspek 3 ketangkasan menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 38% dan yang belum muncul sebanyak 62%, pada aspek 4 keanggunan dalam bergerak menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul 50% dan kriteria belum muncul sebanyak 50%.

Profil Kecerdasan *Bodily-Kinesthetic* di TK Al-Muqaddhasah Kelompok Kontrol (Pretest)

Profil awal kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok kontrol di Taman Kanak-kanak Al-Muqaddhasah sebelum penerapan pembelajaran konvensional menunjukkan sebanyak 59% anak yang berkriteria muncul dalam kecerdasan *bodily-kinesthetic* dan sebanyak 41% anak yang berkriteria belum muncul pada kecerdasan *bodily-kinesthetic*.

Berdasarkan hasil di atas, profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak keseluruhan kelompok kontrol pada setiap aspek menunjukkan persentase pada grafik di bawah ini:



Grafik 2. Profil aspek keseluruhan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok kontrol (Pretest).

Berdasarkan grafik diatas profil aspek keseluruhan kecerdasan *bodily-kinesthetic*

anak kelompok kontrol pada aspek 1 kontrol pada gerakan menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 36% dan yang belum muncul sebanyak 64%, pada aspek 2 keseimbangan dalam bergerak menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 72% dan yang belum muncul sebanyak 28%, pada aspek 3 ketangkasan menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 33% dan yang belum muncul sebanyak 67%, pada aspek 4 keanggunan dalam bergerak menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 75% dan pada kriteria belum muncul adalah sebanyak 25%.

Kesimpulan dari penjabaran kedua kelompok membuktikan bahwa data yang diperoleh pada saat *pretest* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen pada kriteria muncul, menunjukkan sebanyak 55% anak yang muncul dalam kecerdasan *bodily-kinesthetic* dan 45% anak pada kriteria belum muncul pada kecerdasan *bodily-kinesthetic*. Sedangkan pada kelompok kontrol anak yang muncul kecerdasan *bodily-kinesthetic* sebanyak 43% dan yang belum muncul sebanyak 67%. Lebih rincinya dapat dilihat pada rangkuman tabel di bawah ini:

Tabel 1. Rangkuman profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (*Pretest*)

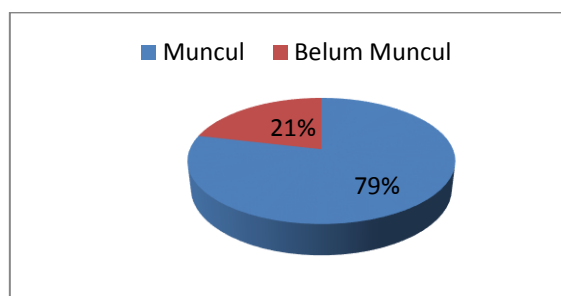
Nama Kelompok	Tingkat Kriteria (%)	
	Muncul	Belum Muncul
Eksperimen	54%	46%
Kontrol	59%	41%

Profil Kecerdasan *Bodily-Kinesthetic* Anak di TK Siti Fatimah Pada Kelompok Eksperimen dan TK Al-Muqaddhasah Pada Kelompok Kontrol Sesudah

Penerapan Permainan Tradisional *Galahbandung*

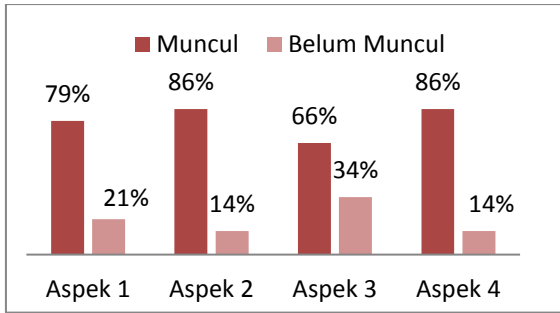
Profil Kecerdasan *Bodily-Kinesthetic* di TK Siti Fatimah Kelompok Eksperimen (*Posttest*)

Hasil penelitian diperoleh bahwa profil akhir kelompok eksperimen di Taman Kanak-kanak Siti Fatimah sesudah penerapan permainan *gal ahbandung* menunjukkan sebanyak 79% anak yang muncul kecerdasan *bodily-kinesthetic* dan sebanyak 21% anak yang belum muncul dalam kecerdasan *bodily-kinesthetic*.



Grafik Histogram 1. Profil keseluruhan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen (*Posttest*)

Selanjutnya jika profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak pada kelompok eksperimen sesudah diterapkan permainan tradisional *galahbandung* diuraikan berdasarkan aspek 1 kontrol pada gerakan, aspek 2 keseimbangan dalam bergerak, aspek 3 ketangkasan, aspek 4 keanggunan dalam bergerak. Maka persentase profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* seluruh anak untuk setiap aspek kecerdasan *bodily-kinesthetic* pada kelompok eksperimen, disajikan pada grafik 5. di bawah ini:

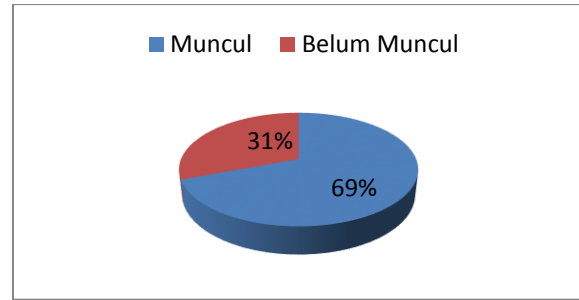


Grafik 3. Profil aspek keseluruhan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen (Posttest)

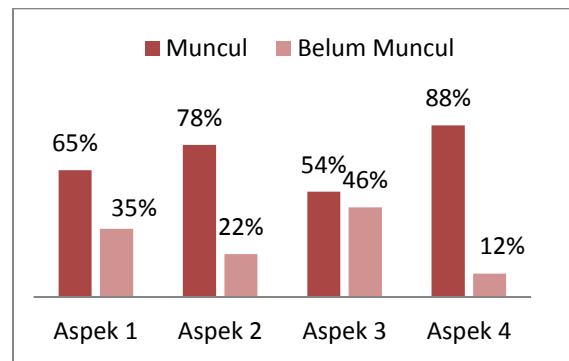
Berdasarkan grafik diatas profil aspek keseluruhan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen pada aspek 1 kontrol pada gerakan menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 79% dan yang belum muncul sebanyak 21%, pada aspek 2 keseimbangan dalam bergerak menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 86% dan yang belum muncul sebanyak 14%, pada aspek 3 ketangkasan menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 66% dan yang belum muncul sebanyak 34%, pada aspek 4 keanggunan dalam bergerak menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 86% dan yang belum muncul sebanyak 14%,.

Profil Kecerdasan *Bodily-Kinesthetic* di TK Al-Muqaddhasah Kelompok Kontrol (Posttest)

Hasil penelitian diperoleh bahwa profil akhir kelompok kontrol di Taman Kanak-kanak Al-Muqaddhasah, sesudah penerapan pembelajaran konvensional menunjukkan sebanyak 69% anak yang muncul kecerdasan *bodily-kinesthetic* dan sebanyak 31% anak yang belum muncul kecerdasan *bodily-kinesthetic*. Berikut disajikan pada grafik 4.19 secara lengkap.



Grafik Histogram 2. Profil keseluruhan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok kontrol (posttest)



Grafik 4. Profil aspek keseluruhan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok kontrol (Posttest)

Berdasarkan grafik diatas profil aspek keseluruhan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok kontrol pada aspek 1 kontrol pada gerakan, menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 65% dan yang belum muncul sebanyak 35%, pada aspek 2 keseimbangan dalam bergerak menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 78% dan yang belum muncul sebanyak 22%, pada aspek 3 ketangkasan menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 54% dan yang belum muncul sebanyak 46%, pada aspek 4 keanggunan dalam bergerak menunjukkan jumlah anak pada kriteria muncul sebanyak 88% dan yang belum muncul sebanyak 12%.

Kesimpulan dari penjabaran kedua kelompok diatas membuktikan bahwa data

yang diperoleh pada saat *posttest* menunjukkan bahwa pada kelompok kontrol sebanyak 75% anak yang muncul dalam kecerdasan *bodily-kinesthetic* dan sebanyak 25% anak yang belum muncul dalam kecerdasan *bodily-kinesthetic* setelah dilakukan perlakuan penerapan permainan tradisional *galahbandung*. Sedangkan pada kelompok kontrol sebanyak 71% jumlah anak yang muncul kecerdasan *bodily-kinesthetic* dan yang belum muncul sebanyak 29%. Lebih rincinya dapat dilihat pada rangkuman tabel di bawah ini :

Tabel 2. Rangkuman profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (*Posttest*)

Nama Kelompok	Tingkat Kriteria (%)	
	Muncul	Belum Muncul
Eksperimen	79%	21%
Kontrol	69%	31%

Perbedaan Kecerdasan *Bodily-Kinesthetic* Anak Antara Kelompok Eksperimen dengan Kelompok Kontrol Sebelum dan Sesudah Penerapan Permainan Tradisional *Galahbandung*

Perbedaan Kecerdasan *Bodily-Kinesthetic* Anak Antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol (*Pretest*)

1) Uji Normalitas Data *Pretest*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum penerapan permainan tradisional berdistribusi normal atau tidak. Data dari hasil *pretest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol masing-masing dihitung

dengan ketentuan pengambilan keputusan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebagai aturan menerima atau menolak pengujian normalitas. Adapun keputusannya jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Pengujian ini menggunakan uji Kolmogorov-smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20, pada tabel 3.

Tabel 3. Uji normalitas data *pretest* kelompok eksperimen dan kontrol

Kemampuan Kinestetik	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis-tic	Df	Sig.	Statis-tic	Df	Sig.
Pok eksperimen	.184	14	.200*	.936	14	.366
Pok kontrol	.191	12	.200*	.906	12	.187

Berdasarkan hasil dari uji normalitas data *pretest* kolmogorov smirnov di atas, maka kelompok eksperimen memiliki nilai Sig. $0,200 > 0,05$, dan dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya sampel variabel kelompok eksperimen berasal dari populasi berdistribusi normal, begitu pula pada kelompok kontrol nilai sig ($0,200 > \alpha 0,05$) artinya data berdistribusi normal.

2) Uji Homogenitas Data *Pretest*

Uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah suatu data yang diambil berasal dari varian yang homogen atau tidak. Data dari hasil *pretest* kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol masing-masing dihitung variansnya apakah homogen atau tidak dengan ketentuan pengambilan keputusan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebagai aturan menerima atau menolak pengujian homogen varians. Adapun

keputusannya jika signifikansi $> 0,05$ maka sampel bervariasi homogen dan jika signifikansi $< 0,05$, maka sampel bervariasi tidak homogen. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 20 dan menghasilkan perolehan data pada tabel 4.

Tabel 4. Uji homogenitas varians pretest kelompok eksperimen dan kontrol

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1.807	1	24	.191
Based on Median	.907	1	24	.350
Pre-test Based on Median and with adjusted df	.907	1	17.754	.354
Based on trimmed mean	1.790	1	24	.193

Dari tabel di atas, hasil uji homogenitas data di atas menunjukkan bahwa data pretest bervariasi homogen yakni dengan nilai sig $0,191 > 0,05$ demikian berarti data bervariasi homogen.

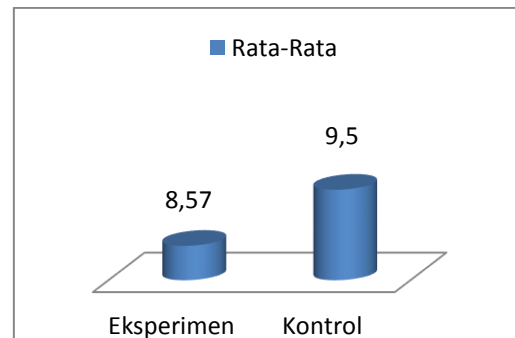
3) Uji t Independen Sampel Data Pretest

Penghitungan uji t Independen data pretest dimaksudkan untuk mengetahui signifikansi tingkat kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak pada kondisi awal pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam penelitian ini setelah data pretest diperoleh kemudian data tersebut diolah menggunakan aplikasi SPSS versi 20, dengan hasil pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji t Independen Data Pretest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	N	Rata-rata	Beda Rata-rata	Nilai Sig.	Nilai P	Ket
Eksperimen	14	8,57	0,929	0,081	0,05	Tidak Signifikan
Kontrol	12	9,50				

Dari tabel 5 di atas tampak bahwa hasil uji t independen data pretest kelompok eksperimen dan kontrol adalah nilai sig $0,081 > 0,05$ ini berarti H_0 diterima tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kemudian diperkuat juga dilihat dari hasil rata-rata menunjukkan beda antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Lebih jelasnya disajikan pada grafik di bawah ini :



Grafik 5. Rata-rata skor uji t independen kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (Pretest)

Perbedaan Kecerdasan Bodily-Kinesthetic Anak Antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol (Posttest)

Sama halnya dengan pengujian data pretest, pengujian statistik kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sesudah penerapan permainan tradisional galah

bandung dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Uji Normalitas Data Posttest

Data *posttest* yang diperoleh dilapangan selanjutnya dihitung untuk mengetahui apakah data setelah perlakuan berdistribusi normal atau tidak. Untuk ketentuan pengambilan keputusan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebagai aturan menerima atau menolak pengujian normalitas. Adapun keputusannya jika signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika signifikansi $< 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal. Pengujian ini menggunakan uji Kolmogorov-smirnov dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20, pada tabel 6.

Tabel 6. Uji Normalitas Data Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statis	Df	Sig.	Statis	D	Sig
		tic			tic	f	.
Pos ttest	kelompok eksperimen	.158	14	.200*	.940	14	.423
	kelompok kontrol	.212	12	.141	.914	12	.243

Berdasarkan hasil data *posttest* kolmogorov smirnov di atas, maka kelompok eksperimen memiliki nilai sig $0,200 > 0,05$ dan dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak ini berarti data yang didapat adalah normal. begitu pula pada kelompok kontrol dengan nilai sig $0,141 > 0,05$ artinya data berdistribusi normal. Secara garis besar hasil uji normalitas dari data *pre test* (Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol) dan *post test* (Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol) berkesimpulan berdistribusi normal karena mempunyai nilai $p > 0,05$.

2) Uji Homogenitas Data Posttest

Uji homogenitas data digunakan untuk mengetahui apakah suatu data yang diambil berasal dari varian yang homogen atau tidak. Data dari hasil posttest kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol masing-masing dihitung variansnya apakah homogen atau tidak dengan ketentuan pengambilan keputusan dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sebagai aturan menerima atau menolak pengujian homogen varians. Adapun keputusannya jika signifikansi $> 0,05$ maka sampel bervarians homogen dan jika signifikansi $< 0,05$, maka sampel bervarians tidak homogen. Pengujian homogenitas pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 20 dan menghasilkan perolehan data dibawah ini :

Tabel 7. Uji homogenitas varians posttest kelompok eksperimen dan kontrol

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Post test	Based on Mean	2.904	1	24	.101
	Based on Median	2.919	1	24	.100
	Based on Median and with adjusted df	2.919	1	21.688	.102
	Based on trimmed mean	2.891	1	24	.102

Berdasarkan tabel 7 diperoleh hasil uji homogenitas hasil data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol $0,101$ karena $0,101 > \alpha 0,05$ maka data tersebut bervarians homogen.

3) Uji t Independen Sampel Data Posttest

Sesudah diberikan perlakuan kelompok eksperimen dengan permainan tradisional

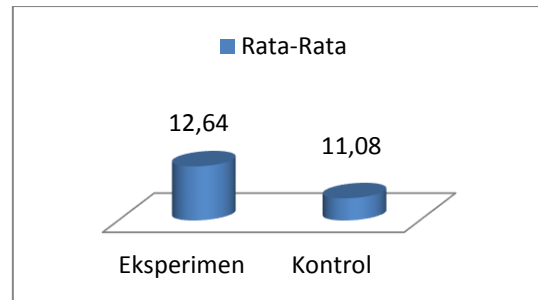
galah bandung dan kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional, kemudian melakukan pengumpulan data *posttest*. Data hasil *posttest* kedua kelompok kemudian diuji signifikansi. Uji signifikansi ini dimaksudkan sama halnya dengan data *pretest* yakni untuk mengetahui perbedaan kedua kelompok. Namun pada uji t data *posttest*, peneliti bermaksud ingin mengetahui ada tidaknya perbedaan kecerdasan *bodily-kinesthetic* kedua kelompok setelah diberikan perlakuan. Maka hasil penghitungan yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 8. Hasil Uji t Independen Data Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	N	Rata-rata	Beda Rata-rata	Nilai Sig.	Nilai P	Ke t
Eksperimen	14	12,64	1,560	0,027	0,05	Signifikan
Kontrol	12	11,08				

Dari tabel di atas tampak bahwa hasil uji t independen menunjukkan $0,027 < 0,05$ maka H_0 ditolak ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan setelah perlakuan, artinya nilai rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang juga berarti terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode bermain permainan tradisional *galahbandung* terhadap kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak di TK Siti Fatimah dan TK Al-Muqaddhasah. Jika dilihat nilai rata-rata (*mean*) untuk kelompok eksperimen adalah 12,64 dan untuk kelompok kontrol adalah 11,05, artinya bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata kelompok kontrol. Grafik 4.26 berikut menyajikan rata-rata kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak pada saat *post test* antara

kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.



Grafik 6. Rata-rata skor uji t independen kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (*Posttest*)

Dari data statistik di atas nampak data tidak jauh berbeda, dikarenakan kedua kelompok memiliki karakter yang sama dengan gaya belajar yang sama. Selain itu penyebab lainnya adalah anak-anak pada kedua kelompok masih belum diberikan pembelajaran yang variatif terutama kegiatan pembelajaran yang bersifat fisik untuk mengembangkan kecerdasan *bodily-kinesthetic*.

Hal tersebut serupa dengan pendapat Jasmine (2007, hlm. 25-26) orang yang memiliki kecerdasan jenis ini memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka. Mereka tidak suka diam dan ingin bergerak terus, mengerjakan sesuatu dengan tangan atau kakinya, dan berusaha menyentuh orang yang diajak bicara. Mereka sangat baik dalam keterampilan jasmaninya baik dengan menggunakan otot kecil maupun otot besar, dan menyukai aktivitas fisik dan berbagai jenis olahraga. Mereka lebih nyaman mengomunikasikan informasi dengan peragaan (*demonstrasi*) atau pemodelan. Dari keseluruhan faktor untuk mencapai kecerdasan *bodily-kinesthetic* di atas, maka

kondisi kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak di TK Siti Fatimah dan TK Al-Muqadhasah belumlah berkembang secara optimal, hal ini yang mendasari belum optimalnya kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak sebelum diadakan penelitian dan penerapan metode bermain permainan tradisional *galahbandung*.

Kondisi akhir kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini di TK Siti Fatimah dan TK Al-Muqadhasah di profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak pada kelompok eksperimen kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak pada saat postest dengan kriteria muncul berjumlah 79% dan belum muncul berjumlah 21%. Sedangkan kecerdasan *bodily-kinesthetic* pada kelompok kontrol anak pada saat *pretest* yang muncul sebanyak 69% dan kriteria belum muncul berjumlah 31%.

Adapun kondisi akhir kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini di TK Siti Fatimah dan TK Al-Muqadhasah nampak mengalami peningkatan yang cukup signifikan, setelah diterapkan metode bermain permainan tradisional *galahbandung* dengan pedoman kisi-kisi instrumen yang telah disesuaikan sebelumnya dengan jenis kegiatan permainan tradisional, namun antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tentulah berbeda perubahan dan peningkatannya, kondisi kelompok eksperimen mengalami peningkatan kecerdasan *bodily-kinesthetic* yang sedikit lebih besar dibanding kelompok kontrol karena telah mendapatkan perlakuan dengan metode bermain permainan tradisional *galahbandung* yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal salah satu permainan tradisional dan memainkannya bersama-sama.

Menurut Galton (Efendi 2005, hlm. 97) bahwa ada dua kualitas umum yang dapat

membedakan antara orang yang lebih cerdas (more intelligent) dari orang yang kurang cerdas (less intelligent), yaitu energi dan sensitivitas. Menurutnya, orang cerdas itu memiliki tingkat energi yang istimewa dan sensitivitas terhadap rangsangan disekitarnya. Sejalan dengan pendapat Galton bahwa dalam melakukan permainan tradisional *galahbandung* ini, setiap pemain belajar bagaimana mengembangkan potensi sensitivitas terhadap rangsangan karena dalam permainan ini memiliki aturan bahwa setiap pemain tidak boleh saling kena antar pemain entah itu kulit, pakaian dan lain sebagainya. Pada sisi lain dalam permainan tradisional ini peneliti rasa lebih menonjolkan pada kemampuan gerak tungkai karena terdapat beberapa gerakan yang banyak menggunakan gerakan kaki seperti meloncat, menahan keseimbangan kaki pada saat duduk atau pada saat berdiri dengan satu kaki bahkan meloncat dengan satu kaki, namun jika memang mengacu pada pedoman observasi atau kisi-kisi instrumen yang telah divalidasi maka kegiatan permainan tradisional *galahbandung* ini memenuhi kriteria dengan jumlah empat aspek yaitu kontrol pada gerakan, keseimbangan, ketangkasan dan keanggunan dalam bergerak.

Hasil perhitungan dalam penelitian di atas menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara tingkat kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini pada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan kelompok eksperimen yang menggunakan metode bermain permainan tradisional *galahbandung*. Hal ini diperkuat dengan nilai rata-rata *post test* kelompok eksperimen yaitu sebesar 12,64 yang nilainya lebih besar dibandingkan dengan nilai *post test* kelompok kontrol yaitu sebesar 11,08.

SIMPULAN

1. Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka beberapa kesimpulan yang berkaitan dengan peningkatan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini di TK Siti Fatimah dan TK AL-Muqaddhasah dengan permainan tradisional *galahbandung*, serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh dan uraian yang telah dikemukakan, maka kesimpulan yang dapat di ambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:
2. Sebelum diterapkan Permainan Tradisional *Galahbandung*, kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini dengan menggunakan empat aspek pencapaian yaitu kontrol pada gerakan, keseimbangan, ketangkasan, dan keanggunan dalam bergerak, maka pada kelompok eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 14 anak dan kelompok kontrol dengan jumlah sampel 12 anak diperoleh tingkatan pada kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak di TK Siti Fatimah sedikit lebih rendah dibanding TK Al-Muqaddhasah.
3. Penerapan permainan tradisional *Galahbandung* terhadap kecerdasan *Bodily-Kinesthetic* anak usia dini ini pada dasarnya permainan tersebut sangat mudah untuk dilakukan karena tidak memerlukan media apapun untuk melakukannya hanya membutuhkan pemain dan tempat untuk melakukan permainan ini, pada awal penerapan permainan tradisional *galahbandung* beberapa anak masih belum memahami cara bermain permainan tradisional ini namun beberapa anak juga sangat antusias mengikutinya, setelah dua kali pertemuan

- melakukan permainan ini anak-anak semakin terlihat ketertarikan untuk melakukannya, berhubung permainan yang dilakukan tidak setiap hari dalam seminggu, anak-anak semakin mengerti peraturan dalam permainan ini bahwa harus bersikap jujur dan sabar menunggu giliran karena terdapat aturan yang memerlukan kejujuran dari setiap pemain.
4. Terdapat peningkatan pada kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini pada kelompok eksperimen setelah dilakukan penerapan permainan tradisional *galahbandung*, hal tersebut dapat dilihat pada pencapaian setiap indikator dan aspek kecerdasan *bodily-kinesthetic* yang semakin meningkat, terdapat 7 orang anak memperoleh kategori tinggi, dan sisanya pada kategori sedang. Sedangkan pada kelompok kontrol semua anak memperoleh kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas (2008). *Multiple Intelligences in the classroom*, 3rd edition, Sonoma County, Clifornia.
- Atmadibrata, dkk (1982), *Permainan Anak-anak Daerah Jawa Barat*. Bandung: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Efendi Agus (2005), *Revolusi kecerdasan abad 21 (kritik MI, EI, SQ, AQ & SUCCESSFUL INTELLIGENCE ATAS IQ)* Bandung: Alfabeta
- Gardner, Howard. (1993). *Multiple intelligences (Kecerdasan Majemuk)*. Batam: Interaksara
- Jasmine Julia (2007) *Kecerdasan badani-kinestetik (mengajar dengan metode kecerdasan majemuk implementasi multiple intelligences*. Bandung: Nuansa.
- Kurniati, Euis. (2010). *Main Yuk! (30 Permainan Tradisional Jawa Barat)*. Bandung.

- Solehuddin, M (2000) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Prasekolah*. Bandung: FIP Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono Bambang (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.