

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL KALIMANTAN SELATAN
“BADAMPRAK” TERHADAP PERKEMBANGAN KECERDASAN
KINESTETIK ANAK KELOMPOK B TK TARBIYATUL ATHFAL
DARMAWANITA IAIN ANTASARI**

Oleh

NOR IZATIL HASANAH

**UNTUK DIPRESENTASIKAN PADA KONFRENSI INTERNASIONAL
TRANSFORMASI SOSIAL DAN INTELEKTUAL ORANG BANJAR
KONTEMPORER**

ABSTRAK

Hasanah, Nor Izatil. 2015. *Pengaruh Permainan Tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” Terhadap Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B Tk Tarbiyatul Athfal Darmawanita Iain Antasari.*

Kata kunci: Permainan tradisional Badamprak, Kecerdasan kinestetik, dan anak usia dini

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh permainan Tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah anak TK B1 dan B2 Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN antasari yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dengan lembar observasi. Data dianalisis dengan menggunakan teknik statistik inferensial (non parametrik). Berdasarkan hasil uji non parametrik (uji Mann-Whitney), diketahui bahwa signifikansi yang diperoleh sebesar 0,01 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak”, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari Banjarmasin. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” sangat relevan digunakan untuk mengembangkan berbagai kecerdasan anak usia dini, khususnya kecerdasan kinestetik.

Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (Sujiono, 2011: 6-7). Berdasarkan tujuan tersebut dapat kita garis bawahi bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengawal pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini agar dapat berjalan secara seimbang.

Pada usia Taman Kanak-Kanak (TK), anak mengalami pertumbuhan jasmani yang sangat pesat. Hal tersebut terlihat dari ukuran badan anak yang bertambah berat dan tinggi. Masitoh (2007: 2.12) menjelaskan bahwa anak usia TK memiliki sifat yang sangat aktif karena pada mereka telah tampak otot-otot tubuh yang berkembang sehingga memungkinkan untuk melakukan berbagai jenis keterampilan. Dengan demikian tepatlah jika pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Karena melalui bermain maka sifat anak yang aktif dapat disalurkan dengan baik dan tentunya sesuai dengan usia mereka yang memang gemar bermain.

Di dalam Islam bermain bukanlah sesuatu yang asing, menurut Suwaid (dalam Aryani. 2015: 225) menjelaskan tentang hadist yang menceritakan bahwa Nabi merestui Aisyah yang sedang bermain boneka, menunjukkan kepada kita bahwa anak-anak memang

membutuhkan mainan. Demikian juga hadits tentang burung nughar kecilnya Abu Umair yang dibuat mainan olehnya dan hal itu juga disaksikan oleh Nabi menjadi bukti lain akan adanya kebutuhan mainan bagi anak agar ia bisa riang gembira. Dalam hal ini kedua orangtuanyalah yang akan memberikan mainan yang sesuai dengan usia dan kemampuannya dan menyerahkannya secara langsung hal itu dimaksudkan agar akal dan panca indranya beraktivitas dan dapat tumbuh sedikit demi sedikit. Sehingga benar saja jika banyak ahli yang menjelaskan pentingnya bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Mulyasa (2012: 166) misalnya, ia memaparkan bahwa dengan bermain anak dapat mempelajari banyak hal, mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan mengemukakan ide/pendapat. Disamping itu, kegiatan bermain juga dapat mengembangkan kecerdasan mental, spiritual, bahasa, dan keterampilan motorik. Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat mengembangkan berbagai aspek kecerdasan jamak yang dimiliki oleh anak dengan cara yang sangat menyenangkan.

Gardner dalam Sujiono (2009:185) memaparkan 7 aspek intelegensi yang menunjukkan kompetensi intelektual yang berbeda, kemudian menambahkannya menjadi 8 aspek kecerdasan, yang terdiri dari kecerdasan linguistik (*word smart*), kecerdasan logika matematika (*number/reasoning smart*), kecerdasan fisik/kinestetik (*body smart*), kecerdasan spasial (*picture smart*), kecerdasan musikal (*muical smart*), kecerdasan intrapersonal (*self smart*), kecerdasan interpersonal (*people smart*), kecerdasan naturalis, tetapi dalam penerapan di Indonesia ditambahkan menjadi 9, yaitu kecerdasan spiritual.

Kecerdasan kinestetik memiliki peranan penting bagi kehidupan, seperti halnya dengan kecerdasan lainnya yang perlu diberi kesempatan dan adanya rangsangan dengan lingkungan untuk berkembang. Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu kecerdasan yang harus dimiliki oleh anak. Menurut Jasmine (2012:25) kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Sehingga anak yang memiliki kecerdasan kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik, seimbang, luwes cekatan dan terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat kuat, lebih lincah, daripada teman-teman sebayanya). Melihat pentingnya kecerdasan ini bagi perkembangan fisik anak, maka kecerdasan ini harus selalu distimulus sejak dini pada anak melalui gerakan-gerakan fisik.

Dewasa ini pengembangan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini mulai berkurang. Adanya tuntutan dari masyarakat agar anak bisa membaca dengan cepat menyebabkan pembelajaran di TK sering berfokus hanya pada carlistung (membaca, menulis, dan berhitung) sehingga anak-anak hanya dibiasakan untuk duduk rapi di kursi mereka.

Selain itu, fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa maraknya berbagai macam bentuk mainan (*toys*) dan permainan (*game*) yang berasal dari luar negeri yang dapat dikategorikan sebagai permainan modern juga menjadi salah satu alasan berkurangnya aktifitas fisik anak, karena ketika bermain *game* mereka betah duduk berjam-jam di depan gadget tanpa melakukan gerakan fisik. Tanpa disadari hal tersebut dapat membuat mereka menjadi kaku, tidak cekatan, mudah lelah dan lain-lain.

Mengingat pentingnya kecerdasan kinestetik yang perlu ditanamkan sejak dini maka membutuhkan dukungan dari pendidik dan orang tua untuk memperhatikan aspek perkembangan ini. Cara untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak adalah dengan memberikan berbagai aktifitas yang berkaitan dengan gerakan fisik. Berdasarkan kajian yang telah kita paparkan di atas sebelumnya bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat dekat dan menyenangkan bagi anak maka perlu mengkombinasikan kegiatan bermain yang banyak memiliki muatan gerakan fisik untuk menstimulus kecerdasan kinestetik anak. Salah satu kegiatan bermain yang banyak menggunakan gerakan fisik adalah permainan

“Badamprak”. Permainan ini merupakan permainan tradisional yang berasal dari Kalimantan Selatan yang sekarang sudah hampir terlupakan khususnya oleh masyarakat perkotaan seperti Banjarmasin. Permainan Bedamprak ini memiliki kesamaan dengan permainan tradisional Jawa yang dikenal dengan permainan Engklek. Permainan ini biasanya dimainkan di halaman rumah dengan cara melompat menggunakan satu kaki pada kotak-kotak persegi yang telah dibuat. Penggunaan permainan ini pada anak usia dini, selain untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik, diharapkan dapat menghidupkan kembali aset budaya Kalimantan Selatan yang berupa permainan tradisional.

Penelitian terkait dengan permainan tradisional telah dilakukan oleh beberapa peneliti lain, di antaranya:

1. Prasatyana Cahyaningtyas dengan judul pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini.
 2. Slamet Junaed dan Isfauzi Hadi Nugroho dengan judul permainan bentengan sebagai metode permainan untuk pengembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini.
- hasil dari masing-masing penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif terhadap pengembangan kecerdasan interpersonal dan kinestetik anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan terkait dengan kurangnya pengembangan kecerdasan kinestetik yang telah dipaparkan di atas dan penelitian terdahulu tentang pengaruh permainan tradisional, maka pada kesempatan ini peneliti juga bermaksud untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Permainan Tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” Terhadap Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita Iain Antasari.

Kajian Pustaka

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini menurut Nasional Association in Education for Young Children (NAEYC) adalah anak yang berada pada rentang usia lahir sampai usia 8 tahun (Hasan, 2012: 7). Anak usia dini memiliki potensi genetik dan siap untuk dikembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan. Sehingga pembentukan perkembangan selanjutnya dari seorang anak sangat ditentukan pada masa-masa awal perkembangan anak. Sujiono (2009: 10) menjelaskan bahwa anak usia dini adalah sekelompok anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki berbagai potensi genetik dan siap untuk ditumbuh kembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan.

Berbeda dengan kedua pendapat diatas, menurut pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 2003 ayat 1, yang dimaksud dengan anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ada dua pendapat yang berbeda terkait dengan rentang usia bagi anak usia dini, yaitu 0-8 tahun dan 0-6 tahun.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, seorang guru anak usia dini terlebih dahulu perlu memperhatikan karakteristik anak didiknya agar program pembelajaran sesuai dengan perkembangan dimensi anak-anak. Menurut Bredecamp, Copple, Brenner dan Kellough (dalam Masitoh, 2007: 1.14-1.16) karakteristik anak usia dini antara lain: 1) Anak merupakan pribadi yang unik, 2) Anak mengekspresikan dirinya relative spontan, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4) Anak menunjukkan sikap egosentris, 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar, 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, 7) Anak kaya akan fantasi, 8) Anak mudah frustrasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, 10) Masa paling potensial untuk belajar, 11) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, 12) Anak semakin menunjukkan minat untuk berteman.

Suyanto (dalam Ekonomi, 2007: 36) menyatakan bahwa karakteristik anak usia dini antara lain adalah: 1) Mereka belajar sambil melakukan. 2) Mereka masih sulit dalam membedakan yang kongkrit dan abstrak, 4) Mereka akan dapat mencapai hasil belajar yang terbaik jika termotivasi karena tertarik dan ikut terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Harmer (2011: 38) juga memaparkan beberapa karakteristik anak usia dini yaitu: 1) Mereka memberikan respon terhadap sesuatu meskipun tidak memahami arti kata perkata, 2) Mereka sering belajar secara tidak langsung (*indirectly*) dibandingkan secara langsung (*directly*), 3) Mereka memahami sesuatu tidak hanya dari penjelasan guru tapi juga dari apa yang mereka lihat, dengar, sentuh dan berinteraksi. 4) Mereka cenderung menunjukkan rasa antusias dan penasaran terhadap apa yang ada disekitar mereka. 5) Mereka memerlukan perhatian dan pengakuan dari guru mereka, 6) Mereka senang membicarakan tentang diri mereka sendiri, 7) Mereka memiliki konsentrasi yang singkat. Mereka akan kehilangan konsentrasi setelah 10 menit.

Dari karakteristik-karakteristik yang dipaparkan di atas dapat dibedakan menjadi 2 hal yaitu karakteristik anak sebagai anak usia dini dan karakteristik anak usia dini dalam belajar. Berikut ini merupakan karakteristik anak sebagai anak usia dini:

- 1) Anak merupakan pribadi yang unik, setiap anak berbeda dan memiliki keunikan sendiri-sendiri baik berasal dari faktor genetik maupun dari faktor lingkungan. Seperti dalam hal kecerdasan yang dimiliki masing-masing anak, gaya belajar anak kecenderungan, sifat dan lain sebagainya.
- 2) Anak mengekspresikan dirinya relatif spontan, ketika anak berperilaku, apa yang mereka tampilkan merupakan hal yang spontan tanpa ada yang ditutup-tutupi dan disempunyikan. Mereka akan merasa senang ketika senang, menangis di saat sedih dan akan marah ketika apa yang mereka inginkan tidak sesuai yang mereka harapkan.
- 3) Anak bersifat aktif dan energik, anak tidak pernah merasa lelah, mereka selalu bergerak dan beraktivitas selama mereka terjaga.
- 4) Anak menunjukkan sikap egosentris, Anak yang egosentris biasanya lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri dan tindakannya yang bertujuan untuk menguntungkan dirinya. Selain itu, sifat egosentris seorang anak juga dapat dilihat dari keinginan untuk mendapatkan perhatian dan pengakuan dari guru mereka.
- 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, sifat rasa ini dapat kita lihat dari rasa antusias mereka terhadap hal-hal baru dan seringkali anak bertanya tentang apa yang mereka lihat.
- 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa pertualang, dengan rasa ingin tahu mereka yang sangat besar dan juga sifat mereka yang aktif maka anak akan selalu mengeksplorasi apa saja yang mereka lihat, menyelidik dan mencoba hal-hal yang mereka lihat.
- 7) Anak kaya akan berfantasi, anak usia dini suka membayangkan dan mengembangkan suatu hal melebihi kondisi yang nyata. Salah satu khayalan anak misalnya kardus, dapat dijadikan anak sebagai mobil-mobilan.
- 8) Anak mudah frustrasi, lazimnya seorang anak, mereka akan mudah menangis dan menunjukkan berbagai ekspresi tidak suka ketika apa yang mereka inginkan tidak dituruti atau merasa terusik ketika ada yang mengganggu aktivitas yang sedang asik mereka lakukan sendiri.
- 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak, anak kurang mengerti atas akibat dari apa yang mereka lakukan, termasuk hal-hal yang membahayakan diri mereka sendiri maupun orang lain.
- 10) Masa paling potensial untuk belajar, masa anak usia dini disebut juga dengan *golden age* yakni sebuah masa dimana anak mengalami potensi yang sangat pesat untuk berkembang. Hasan (2012: 49) menjelaskan bahwa pada usia 3 tahun otak anak tumbuh

sampai mencapai pada 70-80%. Oleh karena itu masa ini sangat potensial jika digunakan untuk belajar banyak hal yang tentunya sesuai dengan struktur kognitif mereka.

- 11) Anak memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, Hal ini terlihat ketika mereka mudah merasa bosan dengan hal-hal yang bersifat monoton. Setelah 10 menit mereka akan kehilangan konsentrasi mereka dan mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik. Oleh karena itu, mendesain kegiatan yang menyenangkan bagi anak merupakan hal yang tak boleh diabaikan jika ingin menarik perhatian mereka.
- 12) Anak semakin menunjukkan minat untuk berteman, seiring dengan perkembangan fisik dan kognitif mereka, anak-anak pun mulai menunjukkan rasa ingin memiliki teman dan menunjukkan sikap bekerja sama dengan teman-teman mereka.

Adapun Karakteristik Anak usia dini dalam belajar ialah:

- 1) Anak belajar dengan melakukan, ketika anak mempelajari sesuatu mereka akan lebih mengingatnya jika dibarengi dengan gerakan-gerakan bermakna yang mendukung hal-hal yang ingin mereka pelajari dibandingkan hanya dengan diam dan mendengarkan.
- 2) Anak masih sulit dalam membedakan yang kongkrit dan abstrak, karena struktur kognitif anak yang masih terbatas maka anak masih belum terlalu bisa membedakan antara hal yang nyata dan yang tidak. Oleh karena itu ketika mengenalkan hal-hal yang baru hendaknya dimulai dengan yang kongkret.
- 3) Anak akan dapat mencapai hasil belajar yang terbaik jika termotivasi karena tertarik dan ikut terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Anak memberikan respon terhadap sesuatu meskipun tidak memahami arti kata perkata, mereka mampu memberikan respon kepada orang yang berbicara pada mereka walaupun mereka tidak mengerti arti dari setiap kata yang diucapkan oleh lawan bicara mereka.
- 5) Anak sering belajar secara tidak langsung (*indirectly*) dibandingkan secara langsung (*directly*), mereka akan mengambil berbagai informasi dan belajar banyak hal dari apa yang ada disekeliling mereka dibandingkan hanya dengan fokus pada satu topik yang diajarkan.
- 6) Anak dapat belajar dengan berbagai cara, mereka bisa mendapatkan informasi dan memahami sesuatu tidak hanya dari penjelasan guru tapi juga dari apa yang mereka lihat, dengar, sentuh dan interaksi.

3. Bermain untuk Anak Usia Dini

Masa kanak-kanak adalah masa bermain. Hafiz (2012: 97) menjelaskan bahwa masa-masa yang sangat berperan dalam perjalanan hidup anak terbagi menjadi 2, yaitu 7 tahun pertama dan 7 tahun kedua. 7 tahun pertama adalah tahun bermain-main. Oleh karena itu, orang tua hendaknya selalu memperhatikan permainan-permainan yang dimainkan oleh anaknya agar tetap bermanfaat. Vygotsky(dalamTedjasaputra, 2001:10)memandang bermain sebagai *self help tool*.Di mana dalam bermain anak mendapatkanscaffolding baik untuk kontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat dan kerjasama dengan teman bermain. Selain itu, bermain dapat memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.Ki Hajar Dewantara (dalam Wijana, 2008:2.25) mengemukakan bahwa permainan mempunyai kedudukan dan arti yang sangat penting. Selama anak-anak tidaktidur dan tidak melakukan sesuatu pekerjaan maka ia sedang bermain. Dari hal tersebut tersirat sebuah arti bahwa bermain merupakan sebuah kebutuhan yang harus dilakukan oleh anak-anak selama mereka terjaga.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Yus (2011: 34) bahwa bermain merupakan sebuah kebutuhan bagi anak. Hasil penelitian Universitas Indonesia menunjukkan bahwa anak yang waktunya lebih banyak tersisa untuk belajar “formal” lebih pintar di TK dan kelas 1,2,3. Setelah itu, dia menjadi tidak pintar lagi di kelas yang lebih tinggi.Sebaliknya anak

yang kebutuhan bermainnya terpenuhi, makin tumbuh dan keterampilan mental yang lebih tinggi, sehingga menjadi lebih mandiri. Ini membuktikan bahwa bermain sebagai suatu kebutuhan anak yang harus dipenuhi demi perkembangan anak selanjutnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat kita simpulkan bahwa bermain merupakan sesuatu yang sudah menjadi fitrah seorang anak, sehingga bermain dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya, memenuhi kebutuhannya dan menyalurkan energinya dengan cara yang menyenangkan dan sesuai dengan dimensi mereka sebagai anak usia dini.

4. Tahapan Perkembangan Bermain

Ketika bermain anak tidak hanya mendapatkan kesenangan tapi mereka juga belajar untuk berinteraksi, mengenali lingkungan, dan orang-orang disekitar mereka. Oleh karena itulah bermain juga dikatakan sebagai wahana untuk membantu anak untuk bersosialisasi. Namun tentu saja hal tersebut bisa terjadi secara instan, ada beberapa tahapan yang harus dipenuhi anak terlebih dahulu sebelum mereka bisa bermain bersama-sama orang lain. Menurut Parten (dalam Tedjasaputra, 2001: 21) ada enam tahapan perkembangan bermain pada anak yaitu:

a. *Unoccupied* atau bermain tidak tetap

Pada tahapan ini, anak bermain hanya dengan melihat sekelilingnya dan anak-anak lain yang sedang bermain, tanpa ikut berinteraksi maupun bermain dengan mereka. Jika tidak ada yang menarik perhatian anak, maka dia akan menyibukkan dirinya kembali dengan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuh dan lain-lain.

b. *Solitary play* atau bermain sendiri

Tahapan ini biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Anak lain tersebut baru akan dirasakan kehadirannya apabila misalnya, mengambil mainannya.

c. *Onlooker play* atau pengamat

Pada tahap ini anak bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan tampak minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.

d. *Parallel play* atau bermain parallel

Tahap ini tampak pada saat dua anak atau lebih bermain dengan alat permainan yang sama dan melakukan gerakan yang sama, tetapi jika diperhatikan maka akan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi di antara mereka. Mereka melakukan kegiatan yang sama, secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Permainan ini bisa ditemui pada anak yang sedang bermain mobil-mobilan, robot, balok, dan lain-lain.

e. *Associative play* atau bermain dengan teman

Pada tahap ini terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Tahap ini ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling mengingat satu sama lain, tukar-menukar alat permainan dan nampak ada anak yang mengikuti temannya. Misalnya anak sedang menggambar, mereka bisa saling memberikan komentar dan meminjamkan pensil warna, ada interaksi di antara mereka tetapi kegiatan menggambar mereka lakukan sendiri-sendiri tanpa ada aturan yang mengikat.

f. *Cooperative or organized play* atau kerjasama dalam bermain atau dengan aturan

Tahapan permainan ini ditandai dengan adanya kerja sama, pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu, misalnya bermain peran, bekerja sama membuat bangunan dari balok dan lain-lain. Pada umumnya, tahapan permainan ini 43% sudah muncul pada anak yang berusia 4-5 tahun.

Dalam keenam tahapan permainan di atas tampak bahwa pada saat tahap permainan *unoccupied*, *solitary*, dan *onlooker play* bahwa interaksi sosial masih belum muncul pada

anak, interaksi sosial mulai muncul pada tahapan permainan berikutnya (*Paralel play*, *Associative play*, dan *Cooperative or organized play*). Dengan memperhatikan tahapan-tahapan permainan tersebut, guru dapat menjadikannya sebagai pertimbangan ketika mendesain sebuah permainan untuk anak didiknya.

5. Permainan Tradisional

Bishop & Curtis (2005) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”. Ada konsensus bahwa permainan tradisional merujuk pada aktivitas-aktivitas seperti permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sebagainya. Namun sebetulnya beberapa permainan seperti lelucon praktis, ritus iniasi, pemberian nama julukan, dan sebagainya juga merupakan permainan tradisional selama permainan tersebut memiliki sejarah yang panjang dan terdokumentasi.

Bishop & Curtis (2005) mengklasifikasikan tradisi-tradisi bermain menjadi tiga kelompok, yaitu permainan yang syarat dengan muatan verbal, permainan yang sarat dengan muatan imajinatif, dan permainan yang sarat dengan muatan fisik. Adapun permainan tradisional yang akan dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang mengandung unsur aturan, melibatkan lebih dari satu orang dan permainan yang Sarat akan muatan fisik.

Permainan tradisional memiliki kekayaan tersendiri dibandingkan permainan modern yang sekarang sedang marak-maraknya. Selain menjadi ciri khas budaya dan melestarikan nilai-nilai luhur didalamnya, permainan tradisional tetap dipilih di beberapa kalangan masyarakat khususnya anak-anak yang membutuhkan permainan yang dapat mengeksplor kebutuhan mereka. Permainan tradisional dikenal mempunyai banyak manfaat yang hingga saat ini masih tetap dilestarikan keberadaannya. Menurut Rahmawati (2009: 2) permainan tradisional dapat memberikan berbagai manfaat, diantaranya sebagai berikut: a) Bagi pendidik dan pengelola PAUD Manfaat permainan tradisional bagi pendidik dan pengelola PAUD adalah sebagai berikut: (1) Menambah, memperkaya, dan melengkapi metode pembelajaran yang sudah ada. (2) Memperkenalkan, melestarikan, sekaligus meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa dan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya, baik bagi dirinya sebagai seorang pendidik dan pengelola maupun bagi anak didiknya di tengah gencarnya pengaruh budaya dan teknologi modern. (3) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan keceriaan serta kegembiraan bagi anak sebagai proses kegiatan rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. b) Bagi anak didik Adapun manfaat permainan tradisional bagi anak didik adalah sebagai berikut. (1) Anak menjadi lebih kreatif Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan.

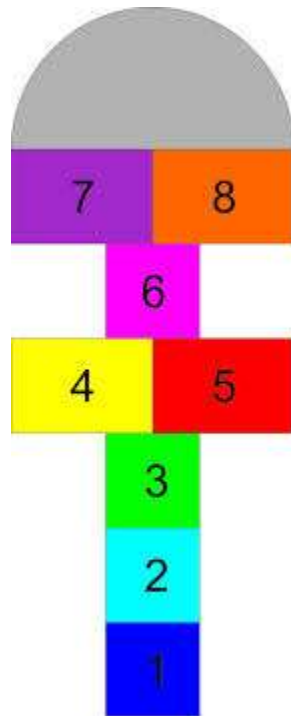
Selain itu, permainan tradisional tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka. (2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak yang memerlukan kondisi tersebut. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. (3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak (Multiple Intelligences) c) Bagi masyarakat umum Permainan tradisional memiliki beberapa manfaat bagi masyarakat umum diantaranya adalah sebagai berikut. (1) Menggali dan mengenalkan kembali permainan tradisional bagi anak-anak, Sehingga permainan ini bisa terus dilestarikan dan tidak tergantikan oleh mainan dari luar. (2) Memberikan sarana bermain bagi anak yang mudah dan murah serta dapat

menanamkan dan meningkatkan kecintaan pada budaya dan potensi lokal. (3) Menanamkan dan meningkatkan rasa kekeluargaan dan kebersamaan pada anak sejak dini.

6. Permainan Tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak”

Badamprak adalah permainan yang menggunakan media gambar persegi empat dengan ukuran 40-50 cm yang digambar di lantai ataupun di tanah yang cara memainkannya dengan melompati garis dengan satu kaki. Permainan badamprak terkadang juga dikenal dengan nama Baintingan. di daerah Jawa permainan ini dikenal juga dengan istilah sondah. Anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya perempuan. Tapi laki-laki pun begitu melihat bisa ikut bergabung bermain. Permainan ini biasanya dilakukan secara perorangan atau regu secara bergiliran. Jumlah pemain perorangan yang akan memainkan permainan ini biasanya dari 2 sampai 3 anak, sedangkan berregu biasanya dimainkan 4-6 anak. Tempat bermain tidak memerlukan pekarangan luas tetapi datar sehingga bisa dilakukan di halaman rumah.

Permainan Damprak mempunyai banyak jenis dan ragamnya. Pada penelitian ini yang akan digunakan adalah Damprak jenis gunung. Selain memiliki tingkat kesulitan yang rendah, permainan damprak jenis ini bisa di kreasikan sesuai kebutuhan bermain. Sebelum bermain, biasanya anak akan melakukan ”Hompimpah” untuk menentukan urutan pemain. Adapun cara bermain damprak gunung dimulai dengan pemain melempar batu atau uang perak (undras) kedalam kotak nomor 1 (dengan syarat undas yang dilempar tidak boleh keluar dari garis kotak). Selanjutnya melompat dengan satu kaki (bainting) pada kotak 2, 3 dan damprak bersamaan pada kotak 4 dan 5 (kaki kiri di kotak 4, kaki kanan di kotak 5), bainting di kotak 6, dan damprak bersama lagi pada kotak 7 dan 8. Setelah itu, berbalik sambil damprak pada kotak 8, dan 7. Dilanjutkan kembali dengan bainting di kotak 6 dan damprak di kotak 5 dan 4. kemudian, bainting di kotak 3 dan 2, lalu diakhiri dengan berjongkok dengan satu kaki untuk mengambil undas di kotak 1 dan melompat kembali ke start. Ketika pemain melompat dari satu kotak ke kotak yang lain, kaki pemain tidak boleh menyentuh garis. selanjutnya sama dengan tahapan badamprak yang pertama hanya saja undas dilempar ke kotak 2. Begitu seterusnya sampai anak berhasil melempar undas sampai kotak delapan. Jika anak sudah melewati semua kotak tersebut, maka anak berhak melempar undas dengan badan membelakangi tempat bermain. Jika undas jatuh pada salah satu kotak maka kotak tersebut disebut rumah dan dimiliki oleh sang anak sehingga anak-anak yang lain tidak boleh lagi menginjakkan kakinya di kotak tersebut. Anak yang paling banyak memiliki rumah adalah pemenangnya



Gambar 1. Damprak Gunung

7. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik adalah salah satu kecerdasan yang penting untuk diperhatikan pada tahap pertumbuhan dan perkembangan manusia. Menurut Suyadi (2010: 116) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menghubungkan antara fisik dan pikiran sehingga menghasilkan gerakan yang sempurna. Jika gerak sempurna yang bersumber dari gabungan antara pikiran dan fisik tersebut terlatih dengan baik, apapun yang akan dikerjakan orang tersebut akan berhasil dengan baik. Sejalan dengan Suyadi, Jasmine (2012:25) menjelaskan bahwa kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan kinestetik biasanya dimiliki oleh orang yang cenderung memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka.

Berdasarkan definisi tersebut jika dikaitkan dengan anak usia dini, maka dapat diketahui bahwa anak yang cerdas dalam kinestetik akan memiliki koordinasi, keseimbangan, kekuatan dan keterampilan tubuh yang baik dan terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat lebih kuat, lebih lincah) daripada anak-anak seusianya. Mereka cenderung suka bergerak, tidak bisa duduk diam berlama-lama, dan senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak dan senang mencoba sesuatu yang baru.

Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu kecerdasan yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Hal ini didasari oleh pemikiran bahwa anak usia dini harus cerdas dan harus sehat secara fisik dan psikis. Oleh karenanya kecerdasan kinestetik perlu ditingkatkan. Dengan membantu anak usia dini dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik, berarti membantu anak dalam mengembangkan motorik kasar (otot-otot besar) dan motorik halus (otot-otot kecil).

Pertumbuhan motorik kasar dan halus anak harus terus di pantau dan distimulasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang optimal. Jika masa pertumbuhan dan perkembangan motorik tubuh anak tidak terpenuhi maka anak tidak akan bisa mengendalikan gerak

tubuhnya dengan baik. Seperti gerakan bagian tubuh yang digunakan untuk berdiri, berjalan, berlari, berenang, memegang benda, melempar, menangkap bola, menulis dan sebagainya.

Dengan memperhatikan hal tersebut, maka dapat kita ketahui bahwa kecerdasan kinestetik merupakan salah satu kecerdasan yang tidak bisa kita abaikan dalam masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini karena pada saat inilah fungsi motorik halus dan motorik kasar mereka berkembang.

Pada usia anak usia TK atau usia anak 4-6 tahun, ada beberapa tahap perkembangan motorik kasar dan halus yang harus dicapai. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 pencapaian perkembangan motorik halus dan kasar yang harus dicapai tersebut adalah:

Tabel 1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun Untuk Aspek Fisik Motorik

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	Usia 4 - ≤ 5 Tahun	Usia 5 - ≤ 6 Tahun
Motorik halus	1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran. 2. Menjiplak bentuk. 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit. 4. Melakukan gerakan manipulative untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media. 5. Mengekspresikan diri dengan karya seni menggunakan berbagai media.	1. Menggambar sesuai gagasannya. 2. Meniru bentuk. 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. 4. Menggunakan alat tulis dengan benar. 5. Menggunting sesuai dengan pola. 6. Menempel gambar dengan tepat. 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara detail.
Motorik Kasar	1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb. 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut). 3. Melakukan gerakan melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi. 4. Melempar sesuatu secara terarah. 5. Menangkap sesuatu secara tepat. 6. Melakukan gerakan antisipasi. 7. Menendang sesuatu secara Terarah. 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas.	1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan. 2. Melakukan koordinasi gerak kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam. 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan. 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 5. Melakukan kegiatan kebersihan diri.

Dengan memperhatikan tahap perkembangan motorik halus dan kasar anak usia TK tersebut maka, hendaknya pendidik mendesain kegiatan yang memperhatikan muatan-muatan perkembangan motorik anak sehingga anak memiliki kecerdasan kinestetik yang sesuai dengan tahapan perkembangan mereka.

8. Pengaruh permainan tradisional Badamprak terhadap kecerdasan kinestetik Anak

Kecerdasan kinestetik adalah satu kecerdasan yang penting bagi anak usia dini. Pada usia dini fisik anak tumbuh dengan cepat dan juga dibarengi dengan mulai berfungsinya syaraf dan otot-otot besar dan kecil yang membantu anak untuk menggerakkan jasmaninya. Jika seorang anak yang memiliki koordinasi, keseimbangan kekuatan dan keterampilan tubuh yang baik dan terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat lebih kuat, lebih lincah) maka anak tersebut dapat dikatakan memiliki kecerdasan kinestetik yang baik.

Untuk mengasah kecerdasan ini, pendidik dapat menstimulus anak dengan berbagai kegiatan fisik, menurut Sugiyono (2009: 188) kecerdasan kinestetik dapat distimulus dengan cara menari, bermain, latihan fisik, pantomim dan berbagai olah gerak. Akan tetapi, mengingat dan melihat kecenderungan anak usia dini saat ini yang lebih banyak duduk di kelas untuk belajar baca tulis dan gemar berjam-jam bermain game pada laptop, tab maupun handphone, sehingga dapat disimpulkan bahwa stimulus terhadap kegiatan fisik yang dapat membantu pengembangan kecerdasan kinestetik anak sangatlah minim. Dengan memperhatikan hal tersebut, maka pendidik hendaklah mendesain kegiatan fisik yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak sesuai dengan tahap perkembangan mereka dan kegiatan fisik yang mempertimbangkan karakteristik anak yang gemar akan bermain. Salah satu kegiatan fisik yang mengkombinasikan permainan dengan gerakan fisik yang sesuai dengan tahap perkembangan motorik anak adalah permainan Badamprak.

Permainan badamprak adalah permainan tradisional yang berasal dari Kalimantan Selatan yang sangat marak dimainkan oleh anak-anak tempo dulu. Akan tetapi, sekarang permainan ini sudah hampir terlupakan khususnya oleh masyarakat perkotaan seperti Banjarmasin. Permainan ini sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak di perkotaan bahkan ada yang tidak mengenal lagi dengan permainan ini. Padahal di dalam permainan tradisional Badamrak ini terdapat muatan-muatan gerakan fisik yang dapat menstimulus anak usia TK untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik mereka.

Dalam permainan badamprak ada tiga gerakan utama yaitu melempar batu atau uang perak, melompat dengan satu kaki (bainting) dan melompat dengan dua kaki (Badamprak). Berikut ini adalah analisis gerakan permainan Badamprak tersebut dalam membantu pengembangan fisik motorik anak usia 4-6 tahun:

- a. Pemain melempar batu atau uang perak (undak) kedalam kotak (dengan syarat undak yang dilempar tidak boleh keluar dari garis kotak). Dalam tahap ini, secara tersirat anak diajak untuk mengasah kemampuan motorik halus mereka yaitu mengkoordinasikan otot dan syaraf dalam hal melempar sesuatu secara terarah. Dalam hal melempar yang benar menurut Sujiono (2008: 3.24) ialah dengan melangkahkan kaki kanan ke depan sambil melempar.
- b. Melompat dengan satu kaki (bainting). Pada tahap ini anak diajak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka dalam hal menjaga keseimbangan tubuh karena anak harus melompat dengan satu kaki. Menurut Sujiono (2008: 3.23), pada usia anak 4-6 tahun dapat melompat 4-6 kali dengan satu kaki. Dengan demikian jika anak usia 4-6 tahun belum dapat melompat 4-6 kali dengan satu kaki maka perkembangan fisik motorik anak belum tercapai.
- c. Damprak (melompat dengan dua kaki) bersamaan (kaki kiri 4, kaki kanan 5). Setelah anak melompat-lompat dengan satu kaki, kemudian anak diajak untuk melompat dengan dua kaki secara terkoordinasi. Menurut Sujiono (2008: 3.23), anak usia 4 tahun dapat

- melompat dengan dua kaki sejauh 30 sentimeter. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa anak yang berusia 5-6 tahun dapat melompat lebih jauh dari 30 sentimeter tersebut.
- d. Terlepas dari gerakan-gerakan tersebut, secara keseluruhan dengan bermain badamprak anak diajak untuk melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan serta diajak untuk mengenal aturan.

Dengan memperhatikan uraian di atas, makadapat disimpulkan bahwa permainan Badamprak merupakan pilihan kegiatan bermain yang tepat digunakan pendidik di TK dan diharapkan permainan ini dapat membantu para pendidik untuk mengembangkan fisik motorik anak dan menstimulus kecerdasan kinestetik mereka sejak dini.

Metode Penelitian

1. Pendekatan, Metode dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*.

$$\begin{array}{cccc} \mathbf{R} & \mathbf{O}_1 & \mathbf{X} & \mathbf{O}_2 \\ \mathbf{R} & \mathbf{O}_1 & & \mathbf{O}_2 \end{array}$$

Gambar 2. Pretest-Posttest Control Group Design

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 dan B2 TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari yang masing-masing berjumlah 14 anak dan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah pengaruh permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak”.

3. Data dan Sumber Data

Data yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah data yang terkait dengan pengaruh permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari. Data tersebut akan diperoleh melalui observasi.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan teknik observasi. Adapun dalam pretest dan posttest peneliti akan menggunakan instrumen lembar observasi. Indikator-indikator yang akan di observasi adalah:

1. Anak dapat melempar batu/uang perak secara terarah dengan sikap melempar yg benar
2. Anak dapat melompat dengan 1 kaki ≤ 4 lompatan
3. Anak dapat melompat dengan dua kaki bersamaan $\leq$ sejauh 35 cm
4. Anak dapat menjaga keseimbangan tubuh
5. Anak dapat memahami aturan bermain

5. Analisis Data

Data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial dengan independent *t test*, jika data yang diperoleh tersebut normal dan homogen sedangkan jika data yang diperoleh tidak normal dan homogen maka akan menggunakan tes non parametrik. Menurut McMillan (1992: 204) Uji non parametrik yang relevan dengan uji t-test sampel tidak berhubungan ialah uji Mann-Whitney Test. Untuk membantu peneliti dalam melakukan uji normalitas dan uji t atau uji Wilcoxon tersebut, maka peneliti akan menggunakan software SPSS 17.

Taraf signifikansi yang ditentukan adalah 0,05. Jadi permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” akan dikatakan memiliki pengaruh terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari jika taraf signifikannya adalah $\leq 0,05$. Rumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

Ho: Permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” tidak berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari

Ha: Permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari

Hasil Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak, maka peneliti memberikan tes pada anak kelompok B1 dan B2 TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari sebelum (*pretest*) menggunakan permainan. Setelah data tersebut didapatkan, maka peneliti mengajak anak kelompok B1 untuk bermain Badamprak selama 4 kali pertemuan. Anak yang berada dikelompok B2 (kelas Kontrol) tidak diajak bermain Badamprak. Mereka bermain sesuai dengan perencanaan guru kelompok mereka. Setelah itu, peneliti kembali melakukan tes (*posttest*) untuk kedua kelompok, B1 dan B2. Dengan demikian, dapat diketahui pengaruh permainan Badamprak terhadap anak. Berikut ini adalah hasil penilaian anak-anak kelompok B1 dan B2 sebelum mereka diajak bermain Badamprak (*pretest*):

Tabel 4.1 Hasil Prestes Kelompok B1 Dan B2

No	Responden (B1)	Pretest	Responden (B2)	Pretest
1	A	45	A	55
2	B	45	B	65
3	C	45	C	20
4	D	50	D	75
5	E	45	E	60
6	F	40	F	70
7	G	60	G	50
8	H	75	H	40
9	I	35	I	55
10	J	60	J	40
11	K	75	K	65
12	L	50	L	45
13	M	45	M	50

Dengan diperolehnya data tersebut, peneliti perlu mengetahui nilai rata-rata kelompok untuk memastikan bahwa anak-anak di kedua kelompok tersebut, baik anak-anak di kelompok kontrol maupun di kelompok eksperimen memiliki kemampuan yang sama atau tidak jauh berbeda. Berikut ini adalah hasil data tersebut:

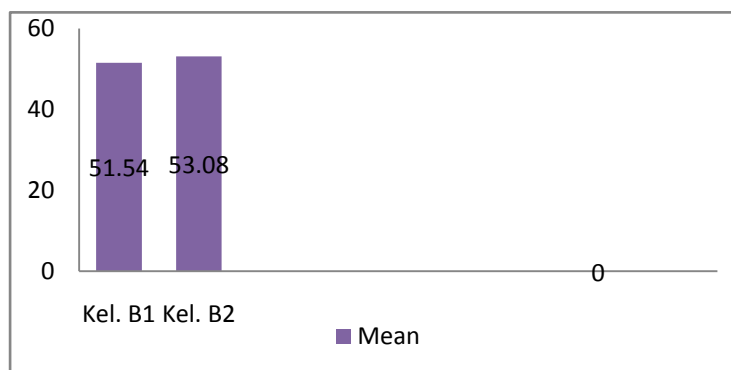
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KelB1	13	35	75	51.54	12.481
Valid N (listwise)	13				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KelB2	13	20	75	53.08	14.796
Valid N (listwise)	13				

Berdasarkan dua tabel di atas, dapat dilihat bahwa kelompok B1 yang merupakan kelas eksperimen pada penelitian ini memiliki rata-rata kelas 51,54 dan kelompok B2 yang merupakan kelas kontrol memiliki rata-rata kelas 53,08. Hal tersebut menunjukkan bahwa kedua kelompok anak pada Taman Kanak-Kanak arbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari memiliki kemampuan rata-rata yang hampir sama. Dengan demikian, diharapkan penelitian eksperimen yang akan dilaksanakan benar-benar menunjukkan hasil yang valid. Untuk melihat lebih jelas perbandingan rata-rata kedua kelompok tersebut dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



Selanjutnya, berikut ini hasil penilaian anak-anak kelompok B1 sesudah diajak bermain badamprak dan hasil penilaian anak-anak kelompok B2 yang tidak bermain Badamprak (*posttest*):

No	Responden (B1)	Posttest	Responden (B2)	Posttest
1	A	90	A	65
2	B	95	B	85
3	C	90	C	50
4	D	95	D	85
5	E	80	E	70
6	F	75	F	85
7	G	95	G	75
8	H	85	H	70
9	I	75	I	80
10	J	95	J	65
11	K	90	K	85
12	L	90	L	75
13	M	85	M	80

Sebelum melakukan pengujian t-test dengan sampel tidak berhubungan (independent), peneliti perlu mengetahui normalitas dan homogenitas data. Jika normalitas dan homogenitas data terpenuhi maka t-test bisa digunakan, tetapi jika normalitas dan homogenitas data tidak terpenuhi maka akan digunakan uji non parametrix. Menurut McMillan (1992: 204) Uji non parametrix yang relevan dengan uji t-test sampel tidak berhubungan ialah uji Mann-Whitney. Berikut ini adalah hasil dari uji normalitas pada data:

Tabel 4.9 Data Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Experiment	.240	13	.039	.856	13	.034
Control	.148	13	.200*	.911	13	.189

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov^a dan Shapiro-Wilk, signifikansi yang diperoleh adalah .039 dan .034. Kedua nilai tersebut lebih kecil dari pada level signifikansi yang digunakan untuk menentukan normalitas data dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dengan demikian, data tersebut tidak terdistribusi dengan normal.

Tabel 4.10 Data Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1.248	1	24	.275
	Based on Median	1.413	1	24	.246
	Based on Median and with adjusted df	1.413	1	23.144	.247
	Based on trimmed mean	1.200	1	24	.284

Berdasarkan output *Test of Homogeneity of variance*, signifikansi yang diperoleh adalah .275. Nilai tersebut lebih besar dari pada 0,05. Dengan demikian, variansi pada tiap kelompok data adalah homogen.

Dengan melihat hasil uji normalitas dan homogenitas di atas dapat diketahui bahwa uji t-test dengan sampel tidak berhubungan (independent) tidak relevan dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari. Selanjutnya, untuk mengetahui pengaruh permainan badamprak tersebut, peneliti menggunakan uji Mann-Whitney. Berikut ini adalah hasil dari pengujian tersebut:

Mann-Whitney Test

Ranks				
Kelompok		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Nilai	Experiment	13	18.23	237.00
	Control	13	8.77	114.00
	Total	26		

Test Statistics^b

	Nilai
Mann-Whitney U	23.000
Wilcoxon W	114.000
Z	-3.193
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.001 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: Kelompok

Berdasarkan uji Mann-Whitney tersebut diketahui signifikansi yang diperoleh sebesar .001 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka H_0 di tolak dan H_a diterima (untuk data yang lebih lengkap lihat lampiran). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan Permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak”, perkembangan kecerdasan kinestetik anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari berkembang dengan baik.

Pembahasan

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, keerdasan spiritual), sosio emosional sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (Sujiono, 2011: 6-7). Berdasarkan tujuan tersebut dapat kita garis bawahi bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengawal pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini agar dapat berjalan secara seimbang.

Dewasa ini, berkembang di berbagai lembaga pendidikan anak usia dini, para orang tua anak cenderung menuntut agar anak bisa membaca dengan cepat. Hal tersebut menyebabkan pembelajaran di TK sering berfokus hanya pada carlistung (membaca, menulis, dan berhitung) sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini lebih cenderung pada pengembangan kecerdasan kognitif saja tanpa mempertimbangkan berbagai aspek lain yang juga tidak kalah penting untuk anak.

Selain itu, fakta di lapangan yang menunjukkan bahwa maraknya berbagai macam bentuk mainan (toys) dan permainan (game) yang berasal dari luar negeri yang dapat dikategorikan sebagai permainan modern juga menjadi salah satu alasan berkurangnya aktifitas fisik anak, karena ketika bermain game mereka betah duduk berjam-jam di depan gadget tanpa melakukan gerakan fisik. Tanpa disadari hal tersebut dapat membuat mereka menjadi kaku, tidak cekatan, mudah lelah dan lain-lain.

Padahal Pada usia Taman Kanak-Kanak (TK), anak mengalami pertumbuhan jasmani yang sangat pesat. Ukuran badan anak akan bertambah berat dan tinggi secara drastis. Masitoh (2007: 2.12) menjelaskan bahwa anak usia TK memiliki sifat yang sangat aktif karena pada mereka telah tampak otot-otot tubuh yang berkembang sehingga memungkinkan untuk melakukan berbagai jenis keterampilan. Dengan demikian aspek kecerdasan kinestetik, merupakan salah satu aspek yang memiliki peranan penting bagi kehidupan anak, seperti halnya dengan kecerdasan lainnya yang perlu diberi kesempatan dan adanya rangsangan dengan lingkungan untuk berkembang. Melihat pentingnya kecerdasan ini bagi perkembangan fisik anak, maka kecerdasan ini harus selalu distimulus sejak dini pada anak melalui gerakan-gerakan fisik dan tentunya kegiatan bermain.

Salah satu kegiatan bermain yang banyak menggunakan gerakan fisik adalah permainan “Badamprak”, permainan tradisional Kalimantan Selatan yang sekarang sudah

hampir terlupakan khususnya oleh masyarakat perkotaan seperti Banjarmasin. Dalam permainan ini termuat beberapa gerakan fisik yang memiliki kesesuaian dengan pencapaian perkembangan fisik motorik anak usia Taman Kanak-Kanak, yaitu:

- a. Pemain melempar batu atau uang perak (undus) kedalam kotak (dengan syarat undus yang dilempar tidak boleh keluar dari garis kotak). Dalam tahap ini, secara tersirat anak diajak untuk mengasah kemampuan motorik halus mereka yaitu mengkoordinasikan otot dan syaraf dalam hal melempar sesuatu secara terarah.
- b. Melompat dengan satu kaki (bainting). Pada tahap ini anak diajak untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka dalam hal menjaga keseimbangan tubuh karena anak harus melompat dengan satu kaki.
- c. Damprak (melompat dengan dua kaki) bersamaan (kaki kiri 4, kaki kanan 5). Setelah anak melompat-lompat dengan satu kaki, kemudian anak diajak untuk melompat dengan dua kaki secara terkoordinasi.
- d. Secara keseluruhan dengan bermain badamprak anak diajak untuk melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan serta diajak untuk mengenal aturan.

Pengaruh permainan Tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak ini telah dibuktikan dari hasil penelitian pada anak kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita Iain Antasari. Setelah melakukan uji coba, pengamatan dan uji Mann-Whitney diperoleh signifikansi sebesar .001 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak”, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari Banjarmasin. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” sangat relevan digunakan untuk mengembangkan berbagai kecerdasan anak usia dini, khususnya kecerdasan kinestetik. Oleh karena itu, permainan ini hendaknya bisa dijadikan sebagai pertimbangan bagi guru untuk mendesain pembelajaran untuk mengembangkan aspek kecerdasan kinestetik anak.

Simpulan

Pada hasil penelitian pengaruh permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak” terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari Banjarmasin diketahui bahwa berdasarkan uji Mann-Whitney diperoleh signifikansi sebesar .001 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 0,05, maka H_0 di tolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak”, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari Banjarmasin.

Saran

1. Saran pemanfaatan

- a. Permainan tradisional “Badamprak” ini telah diuji pengaruhnya untuk membantu pengembangan kecerdasan kinestetik anak. Berdasarkan pada data hasil penelitian dengan menggunakan software SPSS 17, didapatkan nilai signifikansi 0,01 yang berarti lebih kecil dari pada signifikansi yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional Kalimantan Selatan “Badamprak”, memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak Kelompok B TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari Banjarmasin. Mengingat hasil data tersebut, peneliti menyarankan agar permainan ini hendaknya tidak hanya digunakan untuk anak kelompok B1 saja tetapi juga digunakan untuk anak kelompok lainnya, dengan

- syarat anak pada kelompok yang lain tersebut memiliki kondisi yang sama dengan anak kelompok B1.
- b. Berdasarkan fakta yang telah dipaparkan pada poin a di atas, maka permainan ini hendaknya bisa dijadikan sebagai pertimbangan atau batu loncatan bagi guru untuk mendesain pembelajaran menggunakan berbagai permainan tradisional untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.
2. Saran diseminasi
Informasi terkait Pengaruh permainan tradisional “Badamprak” ini diharapkan dapat dibagikan kepada guru-guru lain yang ada di TK Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari Banjarmasin dan guru-guru lainnya yang berada di wilayah kota Banjarmasin, baik dengan cara *sharing* antar guru di Tarbiyatul Athfal Darmawanita IAIN Antasari Banjarmasin sendiri, maupun *sharing* bersama guru-guru IGTK. Karena berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tersebut memberikan pengaruh yang sangat positif untuk membantu mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.
 3. Saran bagi penelitian selanjutnya
Diharapkan kesimpulan dan data penelitian pengembangan ini dapat menjadi kajian dan literatur penelitian lebih lanjut yang terkait dengan pengaruh permainan tradisional untuk pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, khususnya kecerdasan kinestetik anak usia Taman Kanak-Kanak.

Daftar Pustaka

- Aryani, Nini, 2015. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Jurnal Potensia vol.14 Edisi 2 Juli - Desember 2015
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bishop, J.C. & Curtis, M. 2005. *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo
- Cahyaningtyas, Parastyana. 2014. *Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Ekonomi, M.F Sri. 2007. *Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini*. Jogjakarta: PT. LKIS Pelangi Aksara
- Hafiz, Al-Imam al habib Umar bin Muhammad bin Salim bin, 2012. *Mendidik Anak dengan Benar*. Putera Bumi: Tangerang.
- Hasan, Maimunah. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Harmer, Jeremy. 2001. *The Practice of English Language Teaching*. England: Pearson Education Limited.
- Jasmine, Julia. 2012. *Metode Pengajaran Multiple Intelligences*. Bandung: Nuansa Cindekia.

- Junaed, Slamet dan Isfauzi Hadi Nugroho. 2013. *Permainan Bentengan Sebagai Metode Permainan Untuk Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini*. Jurnal Nusantara of Research.
- Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- McMilan, H. James. (1992). *Educational Research: Fundamentals for The Consumer*. New York: Harper Collins Publisher.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Rahmawati, Ami.2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Bandung: Sandiarta Sukses.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang. 2008. *Metode Perkembangan Fisik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Yuliani Nurani.2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT. Indeks.
- _____. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suyadi.2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: Pedagogia
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 2003 pasal 28 ayat 1
- Wijana, Widarmi D dkk. 2008. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana.