



PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL BENTENG TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK DI PAUD AL-IKHLAS KOTA BENGKULU

Abstrak

Dalam penelitian ini, peneliti membahas pengaruh permainan tradisional benteng terhadap kecerdasan kinestetik anak di PAUD Al-Ikhlas Kota Bengkulu. Penelitian ini dilatar belakangi lambatnya kecerdasan kinestetik anak, seperti anak lebih banyak duduk diam di ruang belajar, anak tidak mau bermain bersama temannya, dan ada juga sebagian anak yang masih mengeluh saat diajak berolahraga. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional benteng terhadap kecerdasan kinestetik anak. jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif korelasi. Subjek dalam penelitian ini adalah sebagian anak kelas TK B yang mengalami keterlambatan kecerdasan kinestetik di PAUD Al-Ikhlas yang berjumlah 12 anak, terdiri dari 4 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional benteng terhadap kecerdasan kinestetik anak dengan dibuktikan bahwa t hitung > t tabel ($4,149 > 2,056$).

Kata Kunci: Permainan Tradisional Benteng, Kecerdasan Kinestetik.

Abstract

In this study, researchers discussed the influence of traditional fortune playing on children's kinesthetic intelligence in Al-Ikhlas in Bengkulu City. This research is motivated by the slow pace of child kinesthetic intelligence, such as children sitting quietly in the study room, children do not want to play with friends, and there are also some children who still complain when invited to exercise. The purpose of this study was to determine the effect of traditional fort games on children's kinesthetic intelligence. the type of research used is quantitative correlation research. The subjects in this study were some kindergarten children who experienced delays in kinesthetic intelligence in Al-Ikhlas PAUD, which amounted to 12 children, consisting of 4 girls and 8 boys. The results showed that there was an effect of the traditional fortress game on children's kinesthetic intelligence with proven that t count > t table ($4.149 > 2.056$).

Keywords: Traditional Games Fortress, Kinesthetic Intelligence.

Ulan Dwi Desari
Ulandwipa@gmail.com
IAIN Bengkulu



PENDAHULUAN

Anak merupakan investasi unggul untuk melanjutkan kelestarian peradaban sebagai penerus bangsa, maka haruslah diperhatikan pendidikan dan hak-haknya. Islam menyatakan bahwasanya usaha orang tua dan para pendidik dalam membina dan mendidik anak serta memenuhi kebutuhan mereka adalah sama dengan ibadah dan berjuang di jalan Allah.¹

Selain mendapatkan pendidikan, anak-anak juga memiliki kebebasan untuk bermain. Maksudnya adalah bermain merupakan bagian dari dunia anak. Masa kanak-kanak merupakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia, oleh karena itu, pada masa ini anak harus diberi kebebasan untuk bermain dan beraktivitas.² Selain menyenangkan, bermain juga cara untuk memperoleh pembelajaran, sehingga anak-anak dapat belajar seraya bermain.

Ada berbagai macam permainan yang dapat dimainkan oleh anak sehingga menciptakan suasana gembira, senang, dan bahagia, serta terdapat pembelajaran di dalamnya. Terdapat berbagai macam permainan yang dapat diperkenalkan kepada anak dari permainan tradisional hingga permainan modern. Akan tetapi, pada saat ini seiring dengan perekembangan teknologi seperti televisi, video game, dan game online yang termasuk permainan modern yang banyak menghiasi dan menyuguhkan hiburan anak-anak, membuat permainan-permainan tradisional semakin terasing dan dilupakan.³

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga 6 tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal pikir, emosional, dan sosial yang tepat agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

¹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, hlm. 161-162.

² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, hlm. 168.

³ Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), hlm. 33-34.

Selain mendapatkan pendidikan, anak-anak juga memiliki kebebasan untuk bermain. Maksudnya adalah bermain merupakan bagian dari dunia anak. Masa kanak-kanak merupakan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia, oleh karena itu, pada masa ini anak harus diberi kebebasan untuk bermain dan beraktivitas.⁴ Selain menyenangkan, bermain juga cara untuk memperoleh pembelajaran, sehingga anak-anak dapat belajar seraya bermain.

Terdapat berbagai macam permainan yang dapat diperkenalkan kepada anak dari permainan tradisional hingga permainan modern. Akan tetapi, pada saat ini seiring dengan perekembangan teknologi seperti televisi, video game, dan game online yang termasuk permainan modern yang banyak menghiasi dan menyuguhkan hiburan anak-anak, membuat permainan-permainan tradisional semakin terasing dan dilupakan.

Dalam hal ini peneliti akan memperkenalkan permainan tradisional benteng dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik karena selain memperkenalkan kembali permainan tradisional yang hampir terlupakan, permainan tradisional benteng dapat bermanfaat bagi perkembangan motorik kasar anak.

Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: Apakah ada pengaruh permainan tradisional benteng terhadap kecerdasan kecerdasan kinestetik anak. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional benteng terhadap kecerdasan kinestetik anak.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kuantitatif dengan metode korelasi, sebab dalam penelitian ini mengetahui pengaruh permainan tradisional benteng terhadap kecerdasan kinestetik anak.

Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas dalam belajar. Kecerdasan bagi seseorang memiliki manfaat yang besar selain

⁴ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, h. 168.



bagi dirinya sendiri dan juga bagi pergaulannya di masyarakat.⁵

Pengembangan kinestetik anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan fisik motorik anak usia dini. Tujuan dari pengembangan ini adalah mengkoordinasikan keseimbangan, kekuatan dan kelenturan otot-otot tubuh usia dini. Menurut Cample dan Dickinson (dalam Khadijah) mengungkapkan bahwa tujuan materi program kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan fisik antara lain yaitu berbagai aktivitas fisik, berbagai jenis olah raga, modeling, dansa, menari, body languages. Kemudian Sujiono mengungkapkan bahwa adapun cara menstimulasi kecerdasan fisik pada anak antara lain: 1) Menari, anak-anak pada dasarnya menyukai musik dan tari.

Untuk mengasah kecerdasan fisik ini kita dapat mengajaknya untuk menari bersama. Karena menari menuntut keseimbangan, keselarasan gerak tubuh, kekuatan dan kelenturan otot. 2) Latihan keterampilan fisik, berbagai latihan fisik dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik anak, tentunya latihan tersebut disesuaikan dengan usia anak. Anak yang memiliki kecerdasan tubuh-kinestetik akan mampu memanipulasi objek dan cerdas dalam latihan-latihan fisik. Kecerdasan kinestetik/badan yaitu kemampuan untuk menggunakan badan secara terampil, mengatasi masalah, menghasilkan prestasi seperti para atlet, penari, dan aktor. Kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan,

kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, dan sentuhan.⁶

Anak-anak yang mempunyai kecerdasan kinestetik yang baik sering tidak bisa duduk makan, dan biasanya minta izin keluar untuk bermain. Mereka cenderung banyak gerak, sulit untuk duduk tenang, dan membutuhkan kesempatan aktif lebih besar dari pada anak sebayanya. Duduk tenang bagi anak-anak yang berkembang dalam kinestetik sangatlah menyiksa. Mereka benar-benar membutuhkan aktivitas menyentuh-meraba, menggerakan tangan, tubuh, dan motorik halus untuk belajar atau mempelajari sesuatu.

Sebagian dari anak yang berkembang dalam kinestetik terlihat menonjol dalam aktivitas motorik halus, seperti mengetik, menggambar, memperbaiki, menjahit (menjelujur), meniru tulisan/menulis, menggunting, mewarnai, dan keterampilan motorik lain. Koordinasi tangan dan mata mereka sangat baik dibanding anak-anak sebayanya.

Pada Anak Usia Dini (sampai usia 6 tahun) kecerdasan kinestetik terdeteksi melalui indikator berikut :

1. Anak terlihat aktif, terus bergerak, jarang tampak diam sekalipun sedang tidak enak badan, berjalan-jalan di kelas pada saat mengerjakan tugas di meja, sebentar-sebentar keluar lalu masuk ke kelas lagi, sebentar-sebentar berdiri, berjalan, lalu duduk lagi.
2. Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya, berani berayun, memanjat bola dunia, papan panjatan, melompat dengan kuat dan mendarat dengan tepat.
3. Anak suka menyentuh-nyentuh benda yang baru dilihatnya, memegang-megang krayon yang baru dibelinya, menyentuh tombol televisi, bermain dengan tuts pianika, memegang cat basah, sangat peka terhadap tekstur.
4. Anak terlibat dalam kegiatan fisik sepak bola, berenang, dan bersepeda.

⁵ Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, h. 48.

⁶ Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, h. 143-144.



5. Anak unggul dalam kompetisi aktivitas fisik atau olah raga di lingkungan lembaga PAUD, seperti TPA, KB, dan TK, seperti lomba lompat kodok, menendang bola, berlari, merebut bola.
6. Anak pandai menirukan gerakan-gerakan orang lain, membungkuk seperti orang tua, merangkak, seperti adik bayi, mengayun-ayunkan tangan, seperti orang kampanye, menirukan gerakan teman yang menangis, hantu cina yang melompat, dan menirukan gaya mengajar bu guru di depan kelas (usia 3-6 tahun).
7. Anak menikmati kegiatan bermain tanah atau pasir (usia 2-4 tahun), melukis dengan jari, kegiatan menanam, mengecat (usia 4-6 tahun).
8. Anak relatif luwes saat berbicara karena menggunakan gerakan tubuh sebagai pendukung, menggerakkan tangan saat berbicara, serta terlihat luwes saat menari (3-6 tahun).
9. Anak memiliki keseimbangan yang bagus dari teman sebaya, tidak jatuh saat meniti titian, memiliki pijakan kaki yang lebih mantap, menggerakkan tangan seperti terbang tanpa jatuh, dan menikmati kegiatan fisik yang menantang (3-6 tahun).
10. Anak memiliki ketahanan fisik yang baik, kuat berdiri satu kaki lebih lama dibandingkan teman sebaya, lebih lama bertahan dalam kegiatan fisik.

Kegiatan Bermain Anak Usia Dini

Bermain atau permainan adalah aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Bermain merupakan lawan dari kerja. Jika bermain dilakukan dengan penuh kesenangan dan kebahagiaan, bekerja harus dilakukan dengan beban kewajiban tertentu.⁷

Adapun bermain di sekolah dapat dibedakan menjadi bermain bebas, bermain dengan bimbingan, dan bermain dengan diarahkan. Bermain bebas dapat diartikan suatu kegiatan bermain di mana anak mendapat kesempatan melakukan berbagai

⁷Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), hlm. 283.

pilihan alat dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan alat-alat tersebut. Bermain dengan bimbingan, guru memilih alat permainan dan diharapkan anak-anak dapat memilih guna menemukan suatu konsep (pengertian) tertentu. Dalam bermain yang diarahkan, guru mengajarkan bagaimana cara bermain jari dan bermain dalam lingkaran adalah contoh dari bermain yang diarahkan.⁸

Bermain anak itu dapat digolongkan menjadi beberapa bentuk, yaitu:⁹

a. Bermain Sosial

Berbagai partisipasi anak dalam kegiatan bermain dapat bersifat *soliter* (bermain seorang diri), bermain sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama.

b. Bermain Seorang Diri

Dalam bermain bentuk ini, anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitarnya. Mungkin akan menyusun balok menjadi menara, dan ia tidak menghiraukan apa yang dilakukan anak lain yang berada di ruangan sama.

c. Bermain Sebagai Penonton

Anak bermain sendiri sambil melihat anak lain bermain di dalam ruang yang sama. Mungkin anak setelah mengamati anak lain lalu bermain sendiri. Anak yang berlaku sebagai penonton, mungkin hanya duduk secara pasif. Sementara anak-anak di sekitarnya aktif bermain, tetapi anak tersebut tetap waspada terhadap apa yang terjadi di sekitarnya.

d. Bermain Paralel

Bentuk permainan ini adalah dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri, sehingga apa yang dilakukan seseorang tidak tergantung anak lain. mereka biasanya bicara satu sama lain, tetapi apabila salah satu meninggalkan tempat, yang lain tetap melanjutkan kegiatan bermain.

⁸ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, hlm. 150-151.

⁹ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, hlm. 154-158.



e. Bermain Asosiatif

Kegiatan bermain ini adalah di mana beberapa anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi (pengaturan). Beberapa anak mungkin memilih bermain sebagai penjahat, dan lari mengitari halaman, sedangkan anak lain lari mengejar anak yang menjadi penjahat itu secara bersama-sama. Apabila satu anak berhenti mengejar, yang lain tetap lari dan mengejar.

f. Bermain Kooperatif

Dalam bermain bentuk ini, anak memiliki peranan tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain, misalnya anak-anak bermain tokotokoan.

g. Bermain dengan Benda

Dalam bermain dengan benda ini, dapat meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan permainan dengan peraturan-peraturan. bermain praktis adalah bentuk bermain di mana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan. Misalnya, anak bermain dengan kartu-kartu.

Dalam simbolik ini anak menggunakan daya imajinasinya. Dapat juga menggunakan batu bata dan dibuat menara. Suatu permainan dapat dimainkan dengan peraturan yang dibuat sendiri. Cara anak menggunakan alat permainan dengan membuat peraturan tertentu tergantung pada kematangan dan pengalaman anak.

h. Bermain Sosio-Dramatik

Ada beberapa elemen dalam bermain sosio-dramatik, antara lain:

- 1) Bermain peran dengan menirukan peran, misalnya bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orangtua dan anak.
- 2) Presisten, anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama sepuluh menit.
- 3) Interaksi, paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan.
- 4) Komunikasi verbal, pada setiap adegan ada interaksi verbal antara anak-anak yang bermain.

5) Bermain dengan melakukan imitasi.

6) Bermain pura-pura seperti uatu objek.

Bermain sosio-dramatik sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan intelektual dan keterampilan sosial. Namun tidak semua anak memiliki pengalaman bermain sosio-dramatik. Oleh karena itu para guru diharapkan memberikan pengalaman dalam bermain sosio-dramatik.

Permainan Tradisional Benteng

Menurut Nani Menon (2007: 45) permainan tradisional adalah sejenis permainan warisan nenek moyang. Ia adalah salah satu aktiviti bermain yang dicipta oleh nenek moyang yang dimainkan di seluruh rantau negeri Tanah Melayu suatu ketika dahulu. Sedangkan menurut Sukintaka (1992:129) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dilakukan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Tradisi disini memiliki arti bahwa permainan tersebut telah dimainkan dari suatu zaman ke zaman berikutnya yang telah diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.

Menurut Hamzuri dan Tiarma Rita Siregar (1998: 1) permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi pelaku. Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan permainan tradisional adalah permainan warisan dari nenek moyang yang dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi pelaku.



Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan tradisional bebenteng. Permainan bebenteng menurut A Husna (2009: 7) menggunakan cara bermain sebagai berikut: a. Pemain dibagi menjadi dua grup. b. Masing-masing grup memilih tiang atau pohon sebagai bentengnya.c.Tugas setiap grup adalah merebut benteng musuh. d. Setiap pemain harus menyentuh tiang untuk memperbarui kekuatannya.e.Pemain yang tertangkap akan menjadi tawanan musuh dan dipenjara disebelah benteng lawan. Pemain yang tertangkap dapat diselamatkan jika disentuh oleh teman satu grupnya. g. Pemain yang menang adalah kelompok yang dapat merebut benteng lawan dengan cara menyentuh.

Pembahasan

Ada banyak permainan yang dapat dimainkan oleh anak, baik permainan modern maupun permainan tradisional. Dalam hal ini permainan tradisional adalah jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur.¹⁰

Adapun salah satu permainan tradisional yang dapat dikenalkan kembali kepada anak adalah permainan tradisional benteng yang juga bermanfaat pada perkembangan kecerdasan kinestetik anak.

Dari hasil penelitian, nilai rata-rata Pre Treatment kecerdasan kinestetik anak yaitu 39,71 mengalami peningkatan menjadi 44,92 pada saat dilakukan Post Treatment, setelah anak melakukan permainan benteng. Nilai t dibandingkan dengan $dk = 14+14-2 = 26$. Dengan $dk = 26$, dan bila taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka t -tabel = 2,056. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,149 > 2,056$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh permainan tradisional benteng terhadap kecerdasan kinestetik anak. Sedangkan hipotesis nihil (H_0) ditolak.

¹⁰ Bonny Danuatinja, *Terapi Anak Autis di Rumah*, (Jakarta: Puspa Swara, 2005), h. 104.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang Pengaruh Permainan Tradisional benteng terhadap Kecerdasan kinestetik anak, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional benteng terhadap kecerdasan kinestetik anak. hal ini terbukti dengan melihat nilai $t = 4,149$ yang dibandingkan dengan $dk = 26$ dengan taraf kesalahan ditetapkan sebesar 5%, maka t -tabel = 2,056. Dengan demikian, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,149 > 2,056$). Perhitungan tersebut diambil dari hasil ceklis form penilaian perkembangan anak saat diberikan permainan tradisional congklak yang berisi indikator kecerdasan logika matematika dengan klasifikasi tingkat perkembangan BB, MB, BSH, BSB dan dijumlahkan dengan total skor anak. Maka terdapat hasil akhir perhitungan tersebut.

Daftar Pustaka

- Bonny Danuatinja, *Terapi Anak Autis di Rumah*. (Jakarta: Puspa Swara, 2005), h. 104.
- Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2015), h. 35.
- Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Jakarta: Pustaka Belajar, 2005), h. 83
- Martini Jamaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 4.
- Nurani Yuliani, Sujiono Bambang, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: PT Indeks, 2010), h. 58.
- Suyadi., *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), h. 143.
- Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2009), h. 17.