

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK PADA ANAK USIA DINI DI KB MELATI TEMPERAK SARANG REMBANG

Norma Aulia Arifah¹, Yuyun Istiana²

¹ Mahasiswa (PG PAUD/Universitas PGRI Ronggolawe)

² Dosen (PG PAUD/Universitas PGRI Ronggolawe)

¹ Email: normaaulia1603@gmail.com

² Email: yuyunistiana2017@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini sesuai observasi langsung, peneliti melihat permasalahan yang terjadi saat siswa pada KB Melati Temperak. masalah utama yang terjadi pada proses perkembangan kognitif, sebab anak seringkali bermain gadget terus menerus juga mengakibatkan anak tidak banyak bergerak hanya duduk saja dan memegang gadget. Sedangkan untuk bermain tradisional juga sulit dilakukan sebab kurangnya lahan serta keterbatasan alat permainan mengakibatkan anak kurang pada bergerak. Untuk kegiatan pembelajaran berlangsung pendidik masih belum memodifikasi alat serta bahan yg terdapat disekitar sebagai akibatnya anak bosan serta tidak suka . sebab belajar dan mengajar aktivitas yg tidak menyenangkan, berdampak di kecerdasan kinestetik anak. Ketidakbebasan bagi anak-anak buat dapat mengekspresikan perasaan dan ide mereka membuat mereka malas untuk berpartisipasi pada proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan buat mengetahui pengaruh permainan tradisional engklek terhadap kecerdasan kinestetik di KB Melati Temperak. Teknik pengambilan sampel menggunakan total pengambilan sampel yaitu seluruh peserta didik kelompok A KB Melati yg berjumlah 10 peserta didik. Data analisis yg dipergunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, uji reabilitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Dari 10 anak didik, hanya 4 anak yang menunjukkan kemampuan kecerdasan kinestetik anak, sedangkan yang 6 anak belum mampu menunjukkan kemampuan kecerdasan kinestetik pada anak. Penyebab anak belum mampu menunjukkan karena APE dan metode pembelajaran serta lahan yang masih kurang, sehingga anak kurang tertarik pada dengan kegiatan outdour. Dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian permainan tradisional terhadap kecerdasan kinestetik pada KB Melati .

Kata Kunci: permainan tradisional engklek, kecerdasan kinestetik

PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus bangsa dan sumber insan bagi pembangun nasional, maka harus diperhatikan dan dibina sedini mungkin agar menjadi anak yang berkualitas dan berguna bagi bangsa. Peran orang tua dalam mendampingi dan mendidik anak tidak terbatas sebagai orang tua. Sesekali orang tua perlu berpean sebagai penjaga yang selalu siap menjaga dan melindungi dan sesekali pila orang tua berperan sebagai guru yang dapat mendidik anak (Mansur, 2011:10).

Pendidikan bukanlah semata-mata menyekolahkan anak disekolah untuk menimba ilmu pengetahuan, namun lebih luas dari itu, anak akan tumbuh dan berkembang denagn baik jika memperoleh pendidikan yang baik agar kelak menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat bangsa, negara, dan agama. Pada proses pendidikan anak usia dini untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang maksimal diperlukan proses belajar yang aktif melalui pelayanan serta media pembelajaran yang mendukung melalui fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia, karena dunia anak adalah bermain mak proses belajar pada anak usia dini dilakukan dengan bermain, bermain itu sendiri dapat diartikan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Bermain disekolah dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak dengan memfasilitasi ruang, waktu, dan alat bermain sesuai anak usia dini(Amin, Samsul Munir, 2007:171).

Bermain pada anak usia dini selain bersenang-senang namun memiliki manfaat diantaranya mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, Bahasa, dan sosial. Motorik bagi anak usia dini berkaitan dengan kegiatan yang melibatkan anak menggunakan otot-otot dalam tubuhnya. Motorik anak dibagi menjadi dua, motorik kasar dan halus. Motorik kasar adalah gerakan yang dilakukan anak melibatkan kelompok otot-otot besar, seperti lengan, kaki, betis atau seluruh tubuh anak. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang melibatkan otot-otot kecil dalam tubuh anak, seperti tangan, jari, dan pergelangan tangan (Suyanto, 2005:124). Salah satu kecerdasan yang penting harus dikembangkan sejak usia dini yaitu kecerdasan kinestetik, hal ini menjadi penting karena membantu meningkatkan perkembangan kognitifnya, dapat melatih fokus, pendengaran, interaksi, dan penglihatan anak, serta melatih otot-otot anak agar lebih kuat dan mengajarkan anak olahraga sederhana membantu anak tumbuh dan berkembang.

Menurut Amstrong Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan anak menggunakan ketangkasan tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dan menggunakan keterampilan tangan untuk mengubah atau menciptakan sesuatu. Kecerdasan kinestetik lebih kepada kemampuan fisik seperti koordiansi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan. Menurut Restu Yuningsih (2015) Kecerdasan kinestetik berarti belajar serta berpikir dengan tubuh, kecerdasan ditunjukkan dengan ketangkasan tubuh, memaami perintah otak (h.234). Kecerdasan kinestetik juga dapat diartikan dengan berpikir menggunakan tubuh melalui perintah otak.

Anak dengan kecerdasan kinestetik mempunyai kemampuan memproses informasi secara fisik, lewat gerakan tangan, tubuh, ekspresi juga kontrol. Tentunya anak kecerdasan kinestetik mempunyai kelihaihan bergerak lebih daripada anak lain. Lingkungan kelas yang dibuat supaya anak anaknya duduk diam, mendengarkan dan harus berkonsentrasi untuk memperhatikan, bisa jadi ada kendala si anak pada kecerdasan kinestetik. Peneliti mengamati di KB Melati Temperak Sarang Rembang dari anak 17 kurang pada motoriknya 10 anak. Anak-anak lebih memilih bermain gadget daripada bermain permainan tradisional. sekali waktu anak terlihat bermain engklek dimana permainan itu mereka lakukan pada pada ruang kelas atau halaman yang telah disemen. Hal ini membuat peneliti prihatin karena sulitnya anak mencari alat buat menggaris diatas semen atau lantai.

kondisi pada sekarang ini anak lebih sering bermain gadget dibandingkan bermain permainan tradisional, kenyataan bermain gadget terus menerus juag mengakibatkan anak tak banyak bergerak hanya duduk saja dan memegang gadget. Sedangkan untuk bermain tradisional pula sulit dilakukan sebab kurangnya lahan dan keterbatasan alat permainan menyebabkan anak kurang dalam bergerak.

Melalui pengamatan peneliti dapat disimpulkan penyebab kurangnya motorik anak karena faktor kenyataan gadget dan lahan yang semakin berkurang. Hal ini menarik peneliti untuk mengembangkan salah satu permainan tradisional petak gunung yang mudah digunakan serta memasukkan nilai pembelajaran supaya kegiatan anak lebih terarah demi mendukung tujuan pendidikan anak usia dini supaya semua aspek perkembangan anak bisa tercapai maka peneliti mengambil judul yaitu “ Pengaruh Media Permainan Tradisional Engklek Terhadap Kecerdasan Kinestetik”.

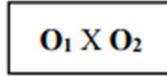
METODE

Metode penelitian ini adalah eksperimen karena ada unsur manipulasi, yaitu mengubah keadaan biasa secara sistematis ke keadaan tertentu serta tetap mengamati dan mengendalikan variabel luar yang dapat mempengaruhi yang akan terjadi penelitian walaupun penelitian ini adalah penelitian eksperimen, karena peneliti tidak bisa mengontrol sepenuhnya variabel luar, namun peneliti menerapkan desain eksperimen murni karena utama asal desain eksperimen murni yaitu sampel yang digunakan buat kelompok eksperimen diambil secara secara secara acak. Desain yang dipergunakan adalah Pretest-Posttest Control group design. dalam desain ini ada dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest buat mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen serta kelompok kontrol.

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa KB Melati Temperak Sarang Rembang tahun ajaran 2021/2022. Sedangkan sampel yaitu kelompok A dan kelompok B, dan setelah

dilakukan uji ternyata kedua kelas tersebut tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sehingga peneliti mengambil kelompok A sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B sebagai kelompok kontrol.

Adapun bentuk desain penelitian Pre experimental design bisa digambarkan dibawah ini:



Sumber : Sugiyono (2017:111)

O1 : hasil pre-test dari kelompok eksperimen

O2 : hasil post-test dari kelompok eksperimen

X : treatment (metode bermain)

Ada beberapa langkah dalam penelitian pre experimental ini :

- a. Pre-test (observasi awal) observasi ini bertujuan agar mengetahui bagaimana pengaruh kecerdasan kinestetik siswa sebelum diberikan treatment
- b. Treatment (perlakuan) treatment atau perlakuan diberikan untuk upaya meningkatkan hasil pada observasi awal
- c. Post-test dilakukan setelah pemberian treatment agar mengetahui tingkat kecerdasan kinestetik anak

Menurut Sugiyono (2017), "sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut" (h.118). peneliti menggunakan teknik total sampling. Jadi sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok A KB Melati yang berjumlah 10 siswa. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik observasi terstruktur. Sugiono (2017), "observasi yang telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang akan diamati, kapan penelitian tersebut akan dilakukan dan dimana tempat penelitiannya merupakan definisi dari observasi terstruktur"(h.146).

Dalam penelitian kecerdasan kinestetik yang diobservasi adalah kecerdasan kinestetik anak saat melakukan permainan engklek. Instrument yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi koordinasi mata, keseimbangan tubuh, ketangkasan tangan, dan kekuatan otot kaki dengan validitas dan reliabilitas yang telah diuji. Observasi yang digunakan berupa lempar balok kayu, lempar target, melompat dengan satu kaki menggunakan gambar engklek, kesesuaian gerak (menyesuaikan langkah kaki dengan bentuk gambar) dan lempar balok.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yakni observasi dan dokumentasi. Jenis observasi yang digunakan yaitu observasi terstruktur yaitu dengan mengacu pada panduan atau ceklis yang digunakan untuk mengamati aspek perilaku yang sedang dicatat. Dengan

menggunakan metode observasi terstruktur peneliti dapat mengamati kegiatan anak secara langsung dan telah dirancang secara sistematis, tentang apa yang diamati, kapan dan dimana tempatnya. Dokumentasi pada penelitian ini berupa Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto kegiatan anak di kelompok A pada Kelompok Bermain Melati menggunakan media permainan engklek. Selain itu dokumentasi juga berupa foto, lembar observasi, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Sehubungan dengan adanya beberapa persyaratan yang harus dipenuhi sebelum ditentukan teknik analisis statistik mana yang boleh digunakan, maka diadakan uji normalitas dan uji homogenitas. Setelah melalui analisis data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui distribusi data yang tidak homogeny. Bila data berdistribusi normal, maka dapat digunakan statistik parametrik, yaitu t-test independent. Bila data tidak berdistribusi normal, maka dapat digunakan statistik non parametrik, yaitu Mann-Whitney U-Test(Uji U).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di KB Melati Temperak Sarang Rembang. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 10 anak dan semuanya dijadikan sampel penelitian. Penelitian dilakukan sebanyak 3 kali dalam satu minggu yaitu pada hari Selasa, Kamis, Jumat jam 7:30 WIB. Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen. Data penelitian terdiri dari tes awal (pre-test), perlakuan (treatment), dan tes akhir (post-test). Penelitian dilaksanakan pada tanggal 07 November sampai tanggal 07 Desember 2022. Tes awal dilaksanakan pada tanggal 08 November 2022 dan tes akhir dilakukan pada tanggal 02 Desember 2022. Sedangkan pemberian perlakuan (treatment) dilaksanakan pada tanggal 09 November 2022 sampai dengan tanggal 01 Desember 2022.

Sebelum anak diberikan perlakuan (treatment), anak terlebih dahulu melakukan tes awal (pre-test) yaitu dengan tes lempar bola, berjalendengan satu kaki, lempar target, melompat menggunakan satu kaki, dan kesesuaian gerak. Setelah itu siswa diberikan perlakuan (treatment) yaitu melalui permainan tradisional engklek yang dilakukan sebanyak 4 kali secara bergantian. Setelah perlakuan (treatment) dilakukan, maka Langkah selanjutnya adalah melakukan tes akhir (post-test). Tes akhir (post-test) yang dilakukan sama seperti pada saat melakukan tes awal (pre-test). Berikut data yang didapat setelah melakukan tes awal (pre-test) dan tes akhir (post-test)

Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam satu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model

penelitian tersebut adalah data distribusi normal. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan untuk menguji normalitas data antara lain dengan menggunakan Chi Kuadrat dan Kertas Peluang.

Untuk menguji normalitas data, pada kesempatan ini peneliti menggunakan Chi Kuadrat. Rumus Chi-kuadrat adalah sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

x^2 = chi kuadrat N

fo = frekuensi observasi

fh = frekuensi harapan

Sudaryono, (2012: h.254)

Untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama digunakan uji homogenitas. Uji homogenitas dikenakan pada data hasil posttest dan pretest. Untuk mengukur homogenitas varians dari dua kelompok data, digunakan rumus uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

a. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka homogen atau tidak berbeda secara signifikan.

b. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka tidak homogen atau berbeda secara signifikan.

(Sugiyono 2017: h.140)

Untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan pre-test dan post-test dalam penelitian ini digunakan analisis Uji-T untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pre-test dan post-test terhadap hasil gerak dasar pada siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Untuk menghitung rumus t-test sebagai berikut:

$$t = \frac{MD}{\sqrt{\frac{\sum X^2 D}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

MD = Rata-rata dari Selisih nilai pretest dan posttest

$\sum X^2 D$ = Jumlah kuadrat deviasi

N = Banyaknya sampel

Tabel 1 Data Pre-Test dan Post-Test

No	Keterangan	N	Jumlah	Rata-rata
1.	Pre-test	10	565	56,5
2.	Post-test	10	715	71,5

Uji Normalitas

Uji Normalitas Untuk menguji apakah semua variable berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan penghitungan manual. Metode ini dipilih karena sampel yang hanya berjumlah 10 orang. Untuk mengetahui normal tidaknya suatu data dalam penelitian ini jika $X_{hitung}^2 < X_{tabel}^2$ (signifikan 1% atau 0,01). Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

No	Kelas	X_{hitung}	X_{tabel}	Keterangan
1.	Pretest	1,78432	18,5	Diterima
2.	Post test	9,83714	18,5	Diterima

Berdasarkan table diatas, terlihat bahwa data X_{hitung} pre-test dan post-test hasil observasi koordinasi mata tangan, keseimbangan tubuh, ketangkasan tangan atau lengan, kekuatan otot kaki, dan koordinasi mata kaki memiliki nilai lebih kecil dibandingkan X_{tabel} (Sig. 1%) yaitu 18,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas Setelah diketahui tingkat kenormalitasan datanya, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui tingkat kesamaan varians. Untuk menerima atau menolak hipotesis dengan membandingkan nilai signifikan pada levene's statistic atau uji varians dengan nilai signifikan 1% (0,01). Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

No.	Varians	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
1.	Homogenitas	1,44	9,01	Homogen

Uji Validasi

Menurut Sugiyono (2017: 125) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas ini

dilakukan untuk mengukur apakah data yang telah didapat setelah penelitian merupakan data yang valid atau tidak, dengan menggunakan alat ukur yang digunakan (kuesioner). Uji validitas dilakukan pada responden sebanyak 10 anak di KB Melati Temperak Sarang.

$$r \text{ hitung} = \frac{n \sum XY - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \dots$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi

n = Banyaknya sampel

$\sum XY$ = Jumlah perkalian variabel x dan y

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel x

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel y

$\sum X^2$ = Jumlah pangkat dari nilai variabel x

$\sum Y^2$ = Jumlah pangkat dari nilai variabel y

Pengujian validitas ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS 22.0 for windows dengan kriteria berikut :

1. Jika $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan valid.
2. Jika $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.
3. Nilai $r \text{ hitung}$ dapat dilihat pada kolom corrected item total correlation.

Tabel 4 Hasil Uji Validitas

Data	r Hitung	r Tabel	Keterangan
Pre-test	0,538	0,196	Valid
Post-test	0,621	0,196	Valid

Dari tabel diatas didapatkan bahwa kuisioner dinyatakan valid sebab $r \text{ hitung}$ lebih besar dari $r \text{ tabel}$ ($0,538 > 0,196$ dan $0,621 > 0,196$)

Uji Hipotesis

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, baik secara parsial (dengan uji t) maupun secara bersama-sama atau simultan (dengan uji F)

Dalam penelitian ini, pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat dilihat dari nilai koefisien determinasi (KD) yang merupakan dari nilai koefisien korelasi (r). Oleh karena itu, pengujian hipotesis ini melakukan pengujian terhadap p .

- a. Merumuskan hipotesis.

1. Pengaruh X1 (permainan tradisional engklek) terhadap Y (kecerdasan kinestetik)
Ho : $\rho_{1.23} = 0$: Tidak ada pengaruh media permainan tradisional engklek terhadap kecerdasan kinestetik
Ha : $\rho_{1.23} \neq 0$: Ada pengaruh media permainan tradisional engklek terhadap kecerdasan kinestetik
 2. Pengaruh X2 (permainan tradisional engklek) terhadap Y (kecerdasan kinestetik)
Ho : $\rho_{2.13} = 0$: Tidak ada pengaruh media permainan tradisional engklek terhadap kecerdasan kinestetik
Ha : $\rho_{2.13} \neq 0$: Ada pengaruh media permainan tradisional engklek terhadap kecerdasan kinestetik
 3. Pengaruh X3 (permainan tradisional engklek) terhadap Y (kecerdasan kinestetik)
Ho : $\rho_{3.12} = 0$: Tidak ada pengaruh media permainan tradisional engklek terhadap kecerdasan kinestetik
Ha : $\rho_{3.12} \neq 0$: Ada pengaruh media permainan tradisional engklek terhadap kecerdasan kinestetik
- b. Menentukan taraf nyata (α) sebesar 5% (0,05)
 - c. Kriteria pengujian :
$$\text{Ho ditolak, jika } \text{significance } t < 0,05$$
$$\text{Ho diterima, jika } \text{significance } t \geq 0,05$$
 - d. Menghitung nilai significance t diperoleh dengan perhitungan komputerisasi menggunakan program SPSS versi 22.0.

Uji Reliabilitas

Jika hasil pengujian hipotesis, baik secara parsial maupun simultan Ho ditolak dengan kata lain koefisien korelasi populasi signifikan, berarti nilai KD dapat dipakai untuk menjelaskan adanya pengaruh perubahan variabel bebas terhadap variabel terikat.

Menurut Sugiyono (2017: 130) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas ini dilakukan pada responden sebanyak 10 siswa di KB Melati Teperak Sarang, dengan menggunakan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas dan akan ditentukan reliabilitasnya. Menggunakan program SPSS 22.0 for windows, variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria berikut :

- 1) Jika r-alpha positif dan lebih besar dari r-tabel maka pernyataan tersebut reliabel.

- 2) Jika r -alpha negatif dan lebih kecil dari r -tabel maka pernyataan tersebut tidak reliabel. a. Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,6$ maka reliable b. Jika nilai Cronbach's Alpha $< 0,6$ maka tidak reliable

Variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha $>$ dari $0,6$ (Priyatno, 2013: 30)

Tabel 5 Hasil Uji Reliabilitas

Data	Cronbach's Alpha	Tetapahn Alpha	Keterangan
Pretest	1,678	0,6	Reliable
Post test	1,840	0,6	Reliable

Dari tabel diatas didapatkan bahwa Cronbach's Alpha menunjukkan nilai yang lebih tinggi dari keputusan alpha sebesar $0,60$ (nilai pretest $1,678 > 0,60$ dan pretest $1,840 > 0,60$) sehingga dapat dikatakan uji ini reliabel.

KESIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji reabilitas, uji homogenitas, uji hipotesis maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh dari permainan tradisional terhadap kecerdasan kinestetik peserta didik kelompok A di KB Melati Temperak Sarang yang ditunjukkan berdasarkan perolehan $T_{hitung} (2,51) > T_{tabel} (2,453)$ dengan persentase pengaruh sebesar $8,36\%$.

Saran

Dari penelitian yang sudah peneliti lakukan, peneliti memiliki beberapa saran dan masukan sebagai bahan pertimbangan untuk menciptakan pendidikan yang lebih baik. Yang pertama yaitu untuk tenaga pendidik disarankan untuk memperhatikan kebutuhan dari setiap siswa, baik itu dari segi kognitif, afektif, motorik, Bahasa, dan sosial mengingat pentingnya arahan dari tenaga pendidik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Bagi siswa, dengan adanya permainan tradisional engklek, diharapkan siswa dapat lebih meningkatkan kecerdasan kinestetik dengan melakukannya secara terus-menerus.

Bagi pihak sekolah, agar dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan siswa untuk dapat meningkatkan kecerdasan kinestetiknya. Bagi pembaca, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu penelitian yang bermanfaat untuk menambah wawasan pembaca dan juga dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik melalui berbagai media atau metode pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidasari, F. P. (2019). Intensitas Penggunaan Gadget dan Aktifitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 8(2), 85–91. Diunduh di https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/al_tius/index
- [2] Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 86.
- [3] Zahroh, siti anifatul. (2018). Pengaruh Permainan Tadisional Engklek Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 Tahun [Skripsi]. Institut Agama Islam Negri. Tulungagung
- [4] Mansur, Pendidikan anak usia dini dalam islam,(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011) ,h. 10
- [5] Amin, Samsul Munir, Menyiapkan Masa Depan Anak secara Islami, (Jakarta: Amzah, 2007), h. 171
- [6] Mansur, Pendidikan Anak Usia Dii dalam Isam ,h.83
- [7] yuningsih, R. (2015). Pengertian kecedasan kinestetik. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(2), 233-250. DOI: 10.21009/JPUUD
- [8] Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kialitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- [9] Sudaryono. (2012). Statistika Probabilitas. Yogyakarta: C.V Andi