

Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Di Paud Dalam Menghadapi Bencana Melalui Permainan Tradisional

Developing Kinesthetic Intelligence for Early Childhood in Early Childhood in Facing Disasters through Traditional game

¹Abdul Salam*, ²Nurhaeda

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palu

(*)Email Korespondensi: salam8363@gmail.com

Abstrak

Kecerdasan kinestetik adalah kecerdasan dalam mengolah tubuh untuk melakukan sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan tubuh. Pencapaian perkembangan motorik kasar anak usia 5-6 tahun adalah anak sudah mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinir, melakukan koordinasi mata, kaki, tangan, kepala dalam menirukan tarian atau senam, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri, dan melakukan kegiatan pembersihan diri. Kenyataan di lapangan ada beberapa anak yang tidak dapat mengikuti senam sehingga fisik motorik anak tidak berkembang dengan baik, pada saat inilah terlihat rendahnya kecerdasan kinestetik anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak di PAUD melalui permainan tradisional dalam menghadapi bencana. Permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan tradisional Ular Naga yang dimainkan oleh 4-8 orang anak atau lebih. Penelitian ini tergolong dalam jenis penelitian kuantitatif deskriptif dengan menggunakan metode eksperimen. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 8 orang anak. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan unjuk kerja melalui kegiatan bermain permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan pada pertemuan pertama anak belum mampu menjaga keseimbangan, pada pertemuan kedua anak mulai mampu menjaga keseimbangan berlarinya, dan pada pertemuan ketiga anak sudah mampu menjaga keseimbangan tubuh saat berlari dengan cepat. Permainan tradisional bentengan selain dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik, juga dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan lainnya seperti nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif dan bahasa anak. Disimpulkan bahwa melalui penerapan permainan tradisional bentengan dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di PAUD.

Kata Kunci: Kecerdasan Kinestetik, Anak Usia Dini, Permainan Tradisional

Abstract

Kinesthetic intelligence is intelligence in processing the body to do something related to the use of the body. The achievement of gross motor development for children aged 5-6 years is that children are able to carry out coordinated body movements, coordinate eyes, feet, hands, head in imitating dance or gymnastics, perform physical games with rules, skillfully use right and left hands, and perform self-cleaning activities. The reality in the field is that there are some children who cannot participate in gymnastics so that the children's physical motor skills do not develop properly, at this time the child's kinesthetic intelligence is seen to be low. This study aims to find out how to develop children's kinesthetic intelligence in PAUD through traditional games in dealing with disasters. The traditional game referred to in this study is the traditional game of Snakes and Dragons which is played by 4-8 children or more. This research belongs to the type of descriptive quantitative research using experimental methods. The subjects in this study were children aged 5-6 years, totaling 8 children. Data collection techniques in the form of observation and performance through traditional game play activities. The results showed that at the first meeting the children had not been able to maintain balance, at the second meeting the children began to be able to keep their running balance, and at the third meeting the children were able to maintain body balance when running fast. The traditional game of fortification, apart from being able to develop kinesthetic intelligence, can also develop several other aspects of development such as religious and moral values, social emotional, cognitive and language skills of children. It was concluded that through the application of the traditional game of fortification, the kinesthetic intelligence of early childhood in PAUD can be developed.

Keywords: Kinesthetic Intelligence, Early Childhood, Traditional Games

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki tingkat perkembangan yang baik dari perkembangan intelektualnya maupun perkembangan fisik. Pada usia ini apabila tumbuh kembang anak tidak didukung dengan baik maka akan sangat berpengaruh pada tumbuh kembang anak pada tahap selanjutnya. Kecerdasan kinestetik merupakan sebuah kemampuan atau kecerdasan yang dimiliki anak yang berhubungan dengan gerak tubuh anak yang mana kecerdasan ini muncul karena adanya kerja sama antara otak dengan tubuh.

Permainan tradisional ular naga merupakan sebuah permainan yang dilakukan oleh lebih dari dua orang. Caranya sangat mudah sekali, permainan ular naga lebih baik dimainkan di lapangan. Karena semakin banyak pemain semakin seru. Biasanya permainan ini dilakukan lebih dari 7 orang anak. Cara bermainnya dengan menentukan siapa yang menjadi penjaga dua orang dan sisanya berjalan melewati penjaga. Untuk untuk memilih penjaga, harus melakukan hompipa agar lebih adil. Setelah ditentukan menjadi penjaga, maka sisanya berbaris dengan tangan ditaruh dipundak teman depannya, lalu berjalan melingkar melewati penjaga sambil berjalan menyanyikan lagu ular naga panjangnya hingga selesai. Jika nyanyian sudah selesai maka penjaga menangkap salah satu orang dan orang yang tertangkap harus keluar dari barisan dan memilih penjaga.

Dan permainan ini untuk melatih bahasa, social melatih keseimbangan gerak tubuh anak, Oleh karena itu untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional ular naga dalam kegiatan pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Di Paud Dalam Menghadapi Bencana Melalui Permainan Tradisional”. Dimana permainan tradisional ini merupakan media

yang efektif dalam menghilangkan rasa trauma pada anak terdampak bencana.

Oleh karena itu, seiring dengan berkurangnya rasa cemas dan ketakutan di masa lalu, harapannya anak usia dini dapat lebih bersemangat dalam menjalani proses pembelajaran karena dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan.

METODE

Untuk memperoleh data dan penjelasan segala sesuatu yang berhubungan pokok permasalahan diperlukan suatu pedoman yang disebut metode penelitian yang dimaksud metode penelitian adalah ‘’ cara atau strategi menyeluruh untuk menemukan atau memperoleh data yang diperlukan. Penelitian ini menggunakan penelitian metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. (Kasiram (2008: 149) dalam bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif).

Dimana Siswa Kelompok anak usia dini sebagai subjek yang akan di amati kegiatan pembelajaran dan dikenai tindakan. Data dan sumber data yang merupakan informasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Peserta didik anak usia dini, Hasil pengamatan atau observasi, guru dan kepala sekolah dari anak usia dini, Dokumen dan arsip. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini ialah dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik triangulasi. Jenis triangulasi yang digunakan untuk menjamin pemantapan dan kebenaran data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis model interaktif Miles dan Huberman. Analisis dengan model

tersebut dapat dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu: Reduksi data, Display/penyajian data, dan Pengambilan kesimpulan/ verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional ular naga ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok anak usia dini.

Pada kondisi awal guru masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional sehingga membuat anak menjadi kurang aktif dan kurang percaya diri dalam mengekspresikan gerak. Oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan pada siklus I yaitu penggunaan permainan tradisional ular naga dan ternyata perkembangan kecerdasan kinestetik anak dapat meningkat walaupun hasilnya belum maksimal yang terlihat dari hasil observasi anak pada siklus I bahwa masih terdapat beberapa anak yang masih bingung untuk memilih dan menyanyikan lagu ular naga panjangnya.

Karena peneliti belum mendapat hasil yang maksimal maka peneliti melanjutkan pada siklus II. Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan pada permainan ular naga yaitu dengan memvariasikannya dengan menambah nama penjaga dengan nama buah atau sayuran agar lebih menarik lagi. Kecerdasan kinestetik pada akhir pertemuan menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, hal itu dapat dilihat dari hasil tindakan dari prasiklus hingga tindakan pada siklus II, anak-anak bermain dengan baik dan dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pelaksanaan pembelajaran serta dampak dari stimulasi yang telah diberikan pada anak menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan fisi motorik anak, khususnya dalam perkembangan kemampuan kerjasama. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa

sebagian besar anak di PAUD mengalami kesulitan dalam bekerjasama. Dari pengamatan tersebut diketahui pula bahwa terdapat beberapa anak yang tergolong sangat pasif dan beberapa lainnya tergolong sangat aktif, bahkan ada sedikitnya 4 anak dalam kategori aktif tersebut yang memiliki perilaku agresif. Hal tersebut membuat anak-anak ini kesulitan dalam bekerjasama. Data hasil penelitian anak terkait dengan kemampuan kerjasama dalam bermain, anak sudah mulai mengerti dalam peraturan bermain dan dilaksanakan tindakan permainan terlihat beberapa anak yang memiliki kerjasama yang baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa permainan tradisional ular naga dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian pada siklus II kecerdasan kinestetik anak dapat meningkat. Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah dikemukakan di atas, saran-saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut: bagi anak hendaknya anak ikut serta dan berperan aktif dalam pembelajaran, hendaknya guru selalu berusaha untuk mengembangkan diri sebagai seorang pengajar yang profesional, sekolah hendaknya menerapkan permainan-permainan yang menarik dalam kegiatan pembelajaran agar kualitas dan kompetensi peserta didik dapat meningkat dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi: Suhardjono: Supardi, 2012. Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiningsih, A. (2012). Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Decaprio, Richard. (2013). Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik di Sekolah. Yogyakarta: DIVA Press.

- Desmika W.S., Endang N.W., Setyo Purwanto. (2012). Hubungan Antara Status Gizi dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 1-5 Tahun di Posyandu Buah Hati Ketelan Banjarsari Surakarta. *Jurnal Kesehatan*. Vol. 5, No. 2.
- Eny Kusumastuti. (2004). Pendidikan Seni Tari pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tadika Puri Cabang Erlangga Semarang Sebagai Proses Alih Budaya. *Harmoni Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*. Vol.V. No.1.
- Fadlillah. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gardner, H. (2003). *Kecerdasan Majemuk*. Terj. Multiple Intelligensi. Batam : Interaksara. (Buku asli diterbitkan 1983).
- Heri Rahyubi. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Ismatul Khasanah, Agung Prasetyo, & Ellya Rakhmawati. (2011). Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. Volume 1. No. 1.
- Yudha, A. (2007). *Kenapa Guru Harus Kreatif* . Jakarta : DAR! Mizan.