

## **PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL *CAK INGKLING* TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK KELOMPOK B DI RA PERWANIDA 4 PALEMBANG**

**Syelvia Anissa Fitri<sup>1)</sup>, Leny Marlina<sup>1)</sup>, Nyimas Atika<sup>1)\*</sup>, Tutut Handayani<sup>1)</sup>, Muhtarom<sup>1)</sup>, Indah Dwi Sartika<sup>1)</sup>**

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

\*Korespondensi Author, E-mail: [nyimasatika@radenfatah.ac.id](mailto:nyimasatika@radenfatah.ac.id)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *cak ingkling* terhadap kecerdasan kinestetik anak pada kelompok B. Metode penelitian ini adalah *Experimental Design One Group Pre-test and Post-test*. Adapun teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji (uji-t). Berdasarkan hasil dan pembahasan yang didapat bahwa adanya perbedaan nilai rata-rata yang didapat dari sebelum diberikan treatment permainan tradisional *cak ingkling*. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf nyata 5%, karena  $t_{hitung} 67.7 > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima artinya ada pengaruh permainan tradisional *cak ingkling* terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang.

**Kata Kunci:** permainan tradisional *cak ingkling*, kecerdasan kinestetik

## **THE EFFECT OF *CAK INGKLING* TRADITIONAL GAMES ON THE KINESTHETIC INTELLIGENCE OF GROUP B CHILDREN IN RA PERWANIDA 4 PALEMBANG**

### **Abstract**

This research aims to determine the effect of the traditional game *cak ingkling* on the children's kinesthetic intelligence of group B. This research method is *Experimental Design One Group Pre-test and Post-test*. The data analysis techniques use the normality test, homogeneity test and test (t-test). Based on the results and discussion obtained, there is a difference in the average value obtained before being given the *cak ingkling* game treatment. This finding is strengthened based on hypothesis testing using the t-test with a real level of 5%, because  $t_{count}$  is  $67.7 > t_{table}$ , it can be concluded that  $H_0$  is rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, meaning that there is an influence of the *cak ingkling* traditional game on the kinesthetic intelligence of group B children at RA Perwanida 4 Palembang.

**Keywords:** *cak ingkling* traditional games, Kinesthetic intelligence

### **PENDAHULUAN**

Permainan tradisional seperti yang kita lihat di zaman sekarang yang semakin canggih, sudah jarang anak-anak memainkan permainan tradisional terlebih ada anak yang tidak tahu apa saja permainan-permainan tradisional yang ada pada zaman dahulu (nenek moyang). Permainan tradisional mempunyai makna dalam menumbuhkan sikap, tingkah laku dan keahlian anak. Terdapat pelajaran yang luhur, misalnya nilai-nilai agama, nilai pendidikan, norma dan etika yang akan berguna di kehidupan

masyarakat pada masa depan. Permainan tradisional mengajarkan anak-anak agar kuat secara jasmani, mental, sosial dan emosional, tidak mudah menyerah, mengeksplor, bereksperimen dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan. Dalam permainan tradisional yang dimainkan oleh anak-anak, semua aktivitas merupakan bagian penting dan strategi yang akan membentuk potensi anak secara keseluruhan.

Hariani, dkk. (2021) Permainan *cak ingkling* adalah permainan tradisional yang dilakukan dengan cara melompat-lompat pada bidang datar, lalu di buat kotak-kotak kemudian

melompat dengan satu kaki ke kotak berikutnya. Menurut Rahmawati dalam Anisa menyatakan bahwa permainan tradisional engkleng adalah permainan yang melompati satu garis dengan satu kaki (Perwitasari, 2016).

Menurut Apriani (2021) yaitu permainan *cak ingling* yang dapat meningkatkan kemampuan fisik karena dalam permainan *cak ingling* anak diharuskan menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan, kelincahan, meningkatkan kemampuan komunikasi, kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak, melatih anak belajar berkelompok dan bekerja sama. Jadi, permainan *cak ingling* adalah permainan yang melibatkan gerakan fisik yang dapat melatih kemampuan anak dalam melakukan gerakan tersebut.

Permainan *cak ingling* adalah permainan tradisional yang masih banyak dimainkan oleh anak-anak masa kini. Permainan ini tidak terlalu membutuhkan tempat yang luas dalam pelaksanaannya, namun terdapat beberapa sekolah jarang menerapkan permainan outdoor dengan alasan kondisi sekolah yang kecil ataupun sempit (Drupadi, 2020). Permainan tradisional *cak ingling* adalah permainan yang memanfaatkan aktifitas fisik yaitu melompat dan berdiri dengan satu atau dua kaki pada kotak permainan yang telah digambar diatas tanah. Permainan *cak ingling/sondah* merupakan permainan yang menuntut koordinasi motorik kasar bagi setiap pemainnya.

Kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, dan membuat hal-hal yang berharga dalam suatu atau lebih lingkungan budaya masyarakat. Anak-anak yang dilahirkan dengan memiliki berbagai potensi yang diwariskan dari hasil generasi-generasi sebelumnya atau dihasilkan dari aspek keturunan. Potensi bawaan anak-anak tidak hanya mencangkup kemampuan yang berhubungan dengan fisik, tetapi juga kemampuan yang berhubungan dengan mental. Dalam penelitian ini penulis hanya memfokuskan pada satu kecerdasan, yaitu kecerdasan kinestetik.

Kecerdasan kinestetik adalah suatu kecerdasan yang berkaitan dengan kegiatan bergerak dengan teratur, berlari, menari, membangun sesuatu baik seni atau karya lainnya. Maksudnya ialah kecerdasan kinestetik dapat diartikan seperti kemampuan seseorang dalam memanfaatkan anggota tubuhnya untuk melakukan aktifitas bergerak. Menurut Sonawat & Gogri (2008), kecerdasan kinestetik

adalah kemampuan seseorang dalam memanfaatkan seluruh tubuhnya untuk mengungkapkan perasaan, pikiran dan menggunakan tangannya untuk menghasilkan suatu karya. Kecerdasan ini meliputi keterampilan khusus seperti keseimbangan, kelincahan, koordinasi, kekuatan, dan kecepatan gerak tubuh. Kecerdasan kinestetik berkaitan dengan gerakan tubuh, mereka dapat mengontrol gerakan, keseimbangan, kelincahan dalam melakukan gerak melalui otot-ototnya. Pada saat pelaksanaan penelitian, penulis menggunakan permainan tradisional *cak ingling* dan gerak melompat menggunakan satu kaki di gambar yang telah dibuat di lapangan atau ditanah dengan cara melempar *oncak* sebagai alat permainan tersebut.

Kecerdasan kinestetik sering diistilahkan *bodysmart*. Kecerdasan ini adalah kecerdasan seluruh tubuh yang dimiliki manusia untuk menyatakan perasaan, mengembangkan ide bahkan dapat menyelesaikan masalah. Kecerdasan kinestetik diartikan sebagai kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk dapat mengekspresikan ide dan perasaan (dalam bentuk gerakan-gerakan tubuh). Kinestetik anak usia dini adalah kemampuan yang berkaitan dengan kelancaran gerakan tangan atau keterampilan motorik halus anak usia dini yang mempengaruhi perkembangan kognitif.

Aspek aspek yang terdapat dalam permainan tradisional yaitu :

1. Aspek fisik, meliputi daya kekuatan tubuh dan kelenturan anak. Pada aspek ini dapat melatih motorik kasar dan halus anak.
2. Aspek mental, meliputi berfikir, menghitung, kecerdasan, daya ingat, kreativitas dan kemampuan mengatasi masalah dalam permainan
3. Aspek sosial, mencakup faktor kerjasama kelompok maupun individu, taat peraturan, saling menghormati, balas budi dan dapat saling memahami.

Selain itu ada pula manfaat dari permainan tradisional ini yaitu :

1. Anak jadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasa dibuat oleh pemain secara langsung dengan menggunakan benda-benda dan tumbuhan disekitarnya.
2. Dapat mendukung anak untuk terapi. Ketika anak-anak bermain, mereka mencurahkan

emosinya. Meraka akan berseru, tertawa dan bergerak.

3. Dapat mengembangkan kecerdasan majemuk pada anak yaitu: mengembagkan kecerdasan natural, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan spiritual anak

Menurut Gardner, ia percaya bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, dan membuat sesuatu yang bernilai di satu atau sebagian masyarakat. Menurutnya, pikiran mengenai kecerdasan harus mengakui bahwa setiap orang memiliki pemahaman yang berbeda pula. Menurut Suyadi (2017) kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan memadukan kekuatan fisik dan mental untuk menghasilkan gerakan yang sempurna. Apabila latihan gerakan yang cukup berasal dari penyatuan pikiran-tubuh dilatih secara efisien, maka segala sesuatu yang dilakukan orang itu akan bekerja dengan baik atau bahkan sempurna. Pada hakikatnya, gerakan fisik motorik tersebut masih didalam kendali pusat saraf dalam pikiran anak. Dapat diartikan, kecerdasan kinestetik ialah kerjasama yang baik antara saraf dan organ lainnya. Jadi kecerdasan kinestetik itu yang melibatkan gerakan fisik dan pikiran seseorang yang dapat menghasilkan sesuatu yang baik.

Menurut Armstrong (2016) adalah kecerdasan kinestetik mengacu pada kemampuan dalam menggunakan semua tubuh (fisik) untuk mengungkapkan pikiran dan perasaan, dan memanfaatkan kedua tangannya untuk menghasilkan atau memperbaiki sesuatu. Sementara itu, menurut Gardner, kecerdasan kinestetik mengacu pada kemampuan menggunakan tubuh secara terampil untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan serta dapat memanipulasi objek dengan baik.

Menurut pendapat Eleni Michelaki (2016) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan individu dalam menggunakan tubuhnya untuk menyelesaikan masalah, mengungkapkan pikiran, emosional, dan memanipulasi objek.

Menurut penjelasan Richey (1994) menjelaskan kecerdasan kinestetik adalah kemampuan fisik berupa koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan serta kemampuan menerima yang berkaitan dengan sentuhan. Kemampuan kecerdasan kinestetik mengacu pada kemampuan tinggi dalam mengontrol gerakan tubuh. Kecerdasan kinestetik

memungkinkan manusia untuk membangun hubungan penting antara pemikiran dan gerakan tubuh, yang dapat memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek dan dapat terciptanya gerakan.

Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2014) kecerdasan kinestetik ditandai dengan kemampuan mengontrol gerakan tubuh dan kemahiran mengelola objek, mereka juga mudah belajar dengan melakukan, mudah memanipulasi benda-benda(dengan tangannya), membuat gerak-gerik yang anggun, dan pandai menggunakan bahasa tubuh

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk dapat mengetahui apakah ada pengaruh dari permainan tradisional *cak ingling* terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang

## METODE

Pada metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif eksperimen. Metode eksperimen adalah penelitian kuantitatif yang dapat mengetahui pengaruh variabel bebas (perlakuan) terhadap variabel terikat (hasil) dalam kondisi yang terkendali. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre experimental* menggunakan *one-group Pretest-Posttest Design*.

Dalam penelitian ini Teknik pengumpulan data menggunakan Teknik observasi, dokumentasi, test. Data yang didapat kan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji-test dengan taraf signifikan 5% sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak artinya ada pengaruh permainan tradisional *cak ingling* terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan permainan sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh kreatifitas seorang guru dalam mengemas proses pembelajaran dalam bentuk permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Pada penelitian ini, melaksanakan penelitian selama 8 kali pertemuan, sampel yang

digunakan sebanyak 15 orang anak kelompok B3 di RA Perwanida 4 Palembang. Observasi awal (*pre-test*) menggunakan permainan lompat tali dan observasi akhir (*post-test*) dengan menggunakan permainan *cak ingling*. Pedoman observasi ini terdiri dari 3 indikator yang sudah dijabarkan menjadi 9 butir amatan.

Berdasarkan hasil dari observasi awal (*pre-test*) dengan menggunakan permainan lompat tali dan observasi akhir (*post-test*) menggunakan, permainan *cak ingling*. Pertemuan pertama peneliti melakukan observasi awal dengan penilaian yang telah dibuat oleh peneliti, kemudian setelah observasi awal (*pre-test*) selanjutnya peneliti memberikan *treatment* dengan media permainan *cak ingling* sebanyak 6 kali pertemuan. Setelah diberikan *treatment* selanjutnya peneliti melakukan observasi akhir (*posttest*).

Melalui permainan tradisional *cak ingling* anak dapat secara langsung mengembangkan kelincahan, koordinasi, serta keseimbangannya. Saat diberi perlakuan berturut-turut, kemampuan motorik anak sudah ada kemajuan, dimana hal ini dapat dilihat dari antusias anak-anak saat waktu istirahat senang bermain lompat-lompatan.

Hasil yang sudah didapat oleh peneliti dapat dilihat setelah observasi awal (*pre-test*) dan observasi akhir (*post-test*) bahwa adanya perbedaan hasil nilai rata-rata pretest dan posttest, nilai rata-rata pretest sebesar 42,43 sedangkan nilai rata-rata post-test sebesar 88,2. Perbedaan hasil rata-rata dari pretest dan posttest ini dikarenakan pada kegiatan pretest anak belum diberikan *treatment*, peneliti melakukan observasi melalui permainan lompat tali. Setelah pretest selanjutnya peneliti melakukan *treatment* dengan menggunakan permainan *cak ingling*. Setelah diberikannya *treatment* dengan kegiatan bermain permainan *cak ingling* kepada anak, selanjutnya peneliti melakukan post-test dengan indikator penilaian yang telah dibuat peneliti. Hasil dari posttest setelah diberikan *treatment* anak-anak memperoleh nilai akhir dengan rata-rata 88,2. Hasil frekuensi pre-test dapat dilihat pada diagram 1 berikut ini:

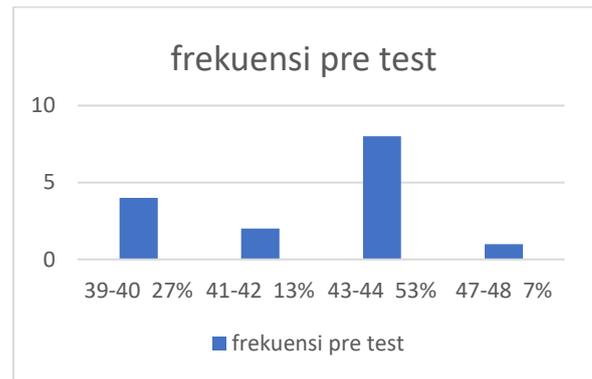


Diagram 1. Hasil Frekuensi Pre-Test

Dari grafik frekuensi diatas dijelaskan bahwa hasil dari nilai pre-test anak memperoleh nilai 39-40 sebanyak 4 orang anak dengan presentase 27%, 41-42 sebanyak 2 anak dengan presentase 13%, 43-44 sebanyak 8 anak dengan presentase 53% dan 47-48 sebanyak 1 anak dengan presentase 7%. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi hasil data pre-test anak yaitu 47 dan data terendah 39.

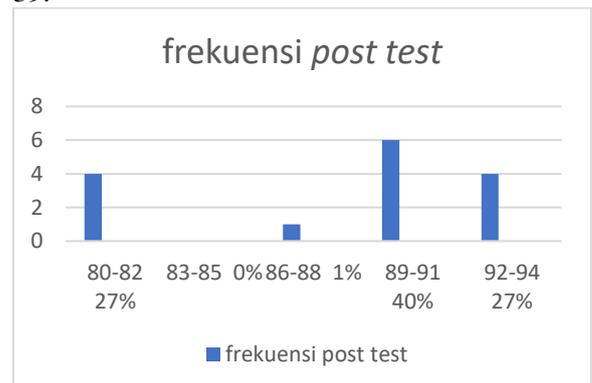


Diagram 2. Hasil Frekuensi Post-Test

Dari hasil grafik diatas dapat disimpulkan bahwa hasil data nilai observasi akhir nilai 80-82 sebanyak 4 orang anak dengan presentase 27%, 83-85 sebanyak 0 anak dengan presentase 10%, 86-88 sebanyak 1 anak dengan presentase 7%, 89-91 sebanyak 6 anak dengan presentase 40% dan 92-94 sebanyak 4 anak dengan presentase 27%. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa nilai tertinggi hasil data post-test anak yaitu 92 dan data terendah 80.

Setelah dilakukan pretest dan posttest, selanjutnya peneliti menganalisis semua hasil penelitian, didapat dari uji normalitas yang dilakukan pada data pretest dan posttest anak didapat nilai varians pretest 5.066 dan posttest 6498.026 dan nilai dari kemiringan kurva pada pretest -0.386 dan posttest -1.843 nilai kedua uji

normalitas tersebut kurang dari 1 dengan demikian data berdistribusi normal.

Selanjutnya dilakukan uji homogenitas yang digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan peneliti ini merupakan sampel yang homogen dengan kriteria pengujian  $H_0$  diterima jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  dengan  $\alpha=0,05$ , selain harus berdistribusi normal, data juga harus berasal dari populasi yang homogen.

Diperoleh  $F_{hitung}= 1.132$  sedangkan  $dk$  pembilang= $15-1=14$  dan  $dk$  penyebut = $15-1=14$  dengan taraf nyata 5 % maka  $F_{tabel}$  diperoleh  $F_{0,05} = 2.53$  karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  2,58 maka dapat dikatakan kedua kelompok memiliki kesamaan varians atau homogen.

Terakhir uji hipotesis setelah data dinyatakan normal dan homogen, selanjutnya untuk menjawab hipotesis yang sudah dirumuskan dan untuk menjawab pada rumusan masalah yang ada, maka hasil observasi mengenai kecerdasan kinestetik akan dianalisis menggunakan uji  $t$  untuk mencari adanya pengaruh permainan tradisional *cak ingling* terhadap kecerdasan kinestetik anak.

Diperoleh sesuai kriteria pengujian bahwa  $t_{hitung}= 67.753$  sedangkan  $dk=15+15-2=28$  dengan taraf nyata 5% sehingga didapat  $t_{tabel} = 1.7011$ , karena  $t_{hitung} 67.753 > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak artinya ada pengaruh permainan tradisional *cak ingling* terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida 4 Palembang.

Salah satu penelitian terdahulu Ruhik (2017) dalam hasil penelitiannya menyatakan bahwa, peran permainan tradisional *cak ingling* dapat meningkatkan motorik kasar anak usia 5-6 tahun di RA Al-Mukhlisin Medan dengan demikian penelitian terdahulu berhasil dengan baik. selain itu

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada permainan tradisional *cak ingling* terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok B di RA Perwanida 4 Palembang karena  $t_{hitung} 67.7 > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Selain dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, permainan ini juga dapat melatih anak untuk bersikap sabar, memahami aturan permainan yang telah di buat guru, dan dapat

memahami nilai-nilai moral yang ada dipertandingan tradisional *cak ingling* tersebut.

Saran yang dapat diberikan yaitu guru harus tetap memperkenalkan berbagai macam-macam permainan tradisional kepada anak, selain dapat digunakan sebagai stimulasi perkembangan anak juga dapat menambah wawasan anak terkait dengan warisan budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Tuti. 2012. *Jurnal*. "Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini". (Riau: UIN Sultan Syarif Kasim). Vol 9 No.1.
- Barbara, Seels, dan Richey, R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington: AECT
- Drupadi, R. D., & Syafrudin, U. (2020). Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2).
- Febria Sari, Raihana Budiyah, 2021. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. "Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun". (Universitas Islam Riau).
- Khadijah, 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing)
- Kurniati Euis, 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Social Anak*. (Jakarta: Pranamedia Group).
- Lorena Hellen, dkk. 2020. *Jurnal Pendidikan Anak*. "Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun". (Universitas Lampung). Vol 6 nomor 2.
- Michelaki Eleni, 2016. "The Development of Bodily-Kinesthetic Intelligence Through Creative Dance For Preschool

- Students” dalam *Journal of Educational and Social Research MCSEER Publishing: Rome-Italy*. Vollume 6 No.3.
- Mursid, 2017. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Musfiroh Tadkirotun, 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Musfiroh Tadkirotun, 2014. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk. E-book*. (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Nurhayati, Iis. 2012. Peran Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Empowerment*. Vol 1, No. 2.
- Perwitasari, A.C. 2016. Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bhinneka Karya Tungulsari dan Tk Islam Bakti VIII Wonorejo. *Skripsi*. Surakarta.
- Sonawat, Reeta & Purvi Gogri. (2008). *Multiple Intelligence for Preschool Children* Mumbai: Abhinav Enterprises.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta).
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Indeks).
- Supiyono Andreas, 2018. *E-book*. Serunya permainan tradisional anak zaman dulu. (Jakarta: badan pengembangan dan pembinaan bahasa).
- Suyadi. 2017. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Umami Aulia, 2016. *Jurnal Ilmiah Potensia*. “Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Estafet”. Vol. 1 Nomor 1