**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Salah satu jenjang dan jenis pendidikan yang semestinya mendapatkan perhatian serius dari pemerintah dan masyarakat adalah Pendidikan Anak Usia Dini atau sering disingkat PAUD, karena melalui jenjang pendidikan inilah anak-anak dapat memperoleh rangsangan (stimulasi) yang dibutuhkan sebagai dasar-dasar perkembangannya secara optimal untuk memasuki pendidikan dasar yang formal (Sekolah Dasar) serta menjadi dasar-dasar pembentukan kepribadian anak selanjutnya. Oleh karena itu, PAUD sering disebut sebagai jenjang pendidikan paling mendasar, dimana fondasi kepribadian anak terbentuk melalui stimulasi pendidikan dan pembelajaran yang terencana (sistematis), dan disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudibyo (2005: 35) yang menyatakan bahwa:

Pendidikan dan pengajaran (baik formal, non-formal dan in-formal) merupakan salah satu kebutuhan pokok hidup manusia agar manusia tersebut dapat *survive* dalam kancah perjuangan hidup bermasyarakat dan bernegara (*long-life education*), pendidikan dan pengajaran adalah investasi jangka panjang demi tegaknya kemandirian dan martabat bangsa, serta merupakan kewajiban bersama antara Pemerintah (Pusat dan Daerah) da masyarakat; yang perlu direncana dan dikelola secara baik dan bertanggung jawab.

Selain itu, Jalal (2005: 12) juga memperkuat pentingnya stimulasi pendidikan ini diberikan secara dini kepada anak dengan menyatakan bahwa:

Studi menunjukkan bahwa perkembangan intelektual telah mencapai 50% ketika anak berusia 4 tahun, 80% setelah anak berusia 8 tahun, dan genap 100% setelah anak berusia 18 tahun. Studi tersebut makin menguatkan pendapat para ahli sebelumnya tentang masa peka atau masa emas (*golden age*) pada anak-anak usia dini. Masa emas perkembangan anak yang hanya datang sekali selama hidup (terutama pada usia di bawah 4 tahun) tidak boleh disia-siakan. Itu pula yang memicu makin mantapnya anggapan bahwa sesungguhnya pendidikan yang dimulai setelah usia Sekolah Dasar (SD) tidaklah benar, bahkan pendidikan yang dimulai pada usia TK (4 – 6 tahun) pun sebenarnya sudah terlambat.

Beberapa tahun terakhir, PAUD telah mengalami perkembangan yang sangat pesat di tanah air seiring dengan adanya kecenderungan peningkatan pemahaman dan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan dan pengasuhan yang baik. Meningkatnya perhatian masyarakat terhadap PAUD tidak terlepas dari peran pemerintah yang tercermin dari berbagai kebijakan yang bertujuan untuk merevitalisasi program-program layanan untuk anak usia dini. Selain itu, berbagai landasan yuridis-formal yang ada, seperti UUD 1945, Peraturan Pemerintah RI No. 27 tahun 1990 tentang Pendidikan Prasekolah, UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), Pendidikan untuk semua (*Education for All*) serta Konvensi Hak Anak, juga turut memberikan dukungan terhadap meningkatnya perhatian masyarakat dan komitmen pemerintah terhadap layanan PAUD di tanah air.

Berdasarkan uraian di atas, maka sudah selayaknyalah jika seluruh pemangku kepentingan, baik pemerintah, masyarakat maupun orang tua memberikan perhatian yang serius terhadap pentingnya pemberian stimulasi secara optimal terhadap berbagai aspek perkembangan anak sejak usia dini. Hal ini sesuai dengan pendapat Hurlock (1998: 101) bahwa:

Pada perkembangan kehidupan manusia terdapat suatu masa yang terjadi hanya sekali dalam kehidupannya yang merupakan periode terpenting bagi perkembangan fisik dan mentalnya. Masa ini disebut sebagai masa keemasan (*golden years*) yang berlangsung pada usia dini (0-8 tahun). Pada masa ini otak akan berkembang dengan pesat dalam menerima stimulus dari luar, sehingga anak sangat sensitif dalam menerima segala stimulus yang diberikan. Anak usia dini akan mengembangkan kognisi, sosial, emosional, bahasa, fisik-motorik dan seni.

Seiring dengan bertambahnya usia, anak akan menuju ke arah kemampuan yang semakin meningkat dan sempurna sehingga akan mempengaruhi perkembangan masa depan anak. Secara alamiah, perkembangan anak berbeda-beda baik dalam intelegensi, minat, bakat, kreativitas, kepribadian, emosi, jasmani maupun sosialnya. Sehingga dalam mengembangkan berbagai bakat anak, bukan hanya tergantung pada faktor keturunan (hereditas) melainkan juga mendapat pengaruh dari faktor lingkungan di sekitar anak. Depdiknas (2004: 28) menjelaskan bahwa “faktor keturunan adalah sifat yang diturunkan dari orang tuanya, misalnya: bentuk wajah, warna kulit, tinggi badan, dan lain sebagainya. Sedangkan faktor lingkungan adalah faktor luar yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Misalnya: kesehatan, gizi, pola asuh, pendidikan dan lain sebagainya”.

Penyediaan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dapat dilakukan dengan memberikan stimulus dan kesempatan-kesempatan untuk dapat bereksplorasi dalam mempelajari sesuatu. Semiawan, dkk (1995: 98) mengatakan bahwa “Makin dini stimulus diberikan maka makin banyak peluang belajar mewujudkan dasar yang kuat untuk memperoleh pengalaman hidup”

Salah satu wujud dari stimulus dalam rangka proses pembelajaran pada anak adalah dengan bermain. Meskipun pada awalnya bermain dianggap bukanlah suatu hal yang penting, namun seiring dengan perkembangan pengetahuan, maka bermain menjadi hal yang terpenting bagi perkembangna anak usia dini. Bermain bukan hanya dipandang sebagai hiburan bagi anak, akan tetapi merupakan suatu sarana peningkatan kecerdasan pada anak usia dini.hal ini sejalan dengan pendapat Suyanto (2005: 124) bahwa “bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional”.

Berkaitan dengan uraian di atas, Suyanto (2005: 50) lebih lanjut mengemukakan temuan Howard Gardner tentang teori kecderdasan yang dikenal dengan teori kecerdasan ganda atau *Multiple Intelligencies* (MI) sebagai salah satu tinjauan psikologis terhadap perkembangan anak. Kecerdasan ganda yang dimaksud meliputi delapan tipe kecerdasan manusia, dimana salah satunya adalah kecerdasan fisik/kinestetik. Temuan ini memberikan wawasan atau pemahaman baru tentang bagaimana seharusnya memahami anak dengan lebih baik dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Pemerintahpun melalui kementerian Pendidikan Nasional berupaya untuk memberikan pemahaman kepada orang tua pada umumnya dan para pendidik khususnya dengan adanya sebuah arah kebijakan berupa undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14, pasal 28 (Depdiknas, 2010: 3) yang berbunyi:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu paya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Penemuan adanya berbagai macam kecerdasan yang dimiliki oleh anak akan menjadikan pola asuh terhadap anak akan berubah pula, dalam arti perlunya kecermatan atau kehati-hatian dalam merencanakan dan menentukan materi, metode, media pembelajaran sampai kepada tujuan serta model penilaian yang sesuai dengan tipe kecerdasan yang menonjol pada diri anak, sehingga dalam pola pendidikan ataupun pola asuh orantua seharusnya memperhatikan tipe kecerdasan yang dominan dalam diri anak.

Sebelum lahirnya penemuan akan berbagai macam kecerdasan, bermain dianggap sebagai suatu pekerjaan pada anak yang tidak ada kaitannya dengan kecerdasan sehingga hal tersebut tidaklah menjadi hal yang utama. Namun setelah peneliti menemukan bahwa bermain yang dilakukan oleh anak akan melatih kecerdasan pada diri anak, maka temuan tersebut seharusnya mendorong guru maupun orangtua untuk lebih merangsang (menstimuli) dan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini, khususnya kecerdasan kinestetik melalui berbagai permaianan yang menyenangkan. Kecerdasan ini terkait dengan kemampuan tubuh untuk melakukan kegiatan, keterampilan tangan, jari-jari, atau lengan dalam membuat sesuatu.

Dengan keberanekagaman suku yang ada, maka Indonesia kaya akan permainan tradisional. Bahkan beberapa dari permainan tersebut tidak hanya dimainkan oleh anak-anak dari daerah asalnya, melainkan juga oleh anak-anak dari daerah lain. Namun adanya globalisasi yang menyebabkan semakin dersanya arus pengetahuan dan informasi sehingga terjadi pergeseran nilai-nilai maupun budaya termasuk bermain pada anak. Sebelum era globalisasi pola yang terjadi pada anak ketika mereka berkumpul dengan teman-teman sebaya terkait dengan permainan yang mereka lakukan, permainan tradisional menjadi permainan yang favorit baik bagi anak usia dini maupun pada orang dewasa. Namun setelah perkembangan terjadi, permainan tradisional tersebut tergantikan dengan permainan yang kita sebut permainan modern seperti mobil-mobilan yang menggunakan *remote* *control*, *playstation*, dan sebagainya. Padahal permainan tradisional memiliki nilai budaya yang tentunya tidak kalah dibandingkan dengan permainan modern saat ini, karena beberapa jenis permainan modern tersebut cenderung kurang menstimuli aspek-aspek perkembangan yang penting dalam kehidupan anak, seperti nilai kerjasama, saling membantu, kejujuran (sportivitas), yang mengakibatkan anak cenderung menjadi lebih individualistik.

Uraian di atas menunjukkan bahwa bermain tradisional sangat baik digunakan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, karena dapat melatih koordinasi tangan, otot, dan tubuh anak dalam rangka proses belajar serta memungkinkan pula anak memperoleh nilai-nilai karakter yang positif bagi perkembangannya melalui permainan tersebut. Jenis bermain tradisional yang digunakan dalam pembelajaran harus disesuaikan dengan usia perkembangan anak TK agar penggunaannya dapat efektif dalam menunjang perkembangan kecerdasan kinestetik anak.

Namun demikian kenyataan yang ditemukan pada Taman Kanak-Kanak PKK Sitampai Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak nampak masih kurang dikembangkan. Hal ini dapat dilihat dari kecenderungan guru lebih banyak mengajar anak bernyanyi, menggambar serta menulis huruf dan bilangan dibandingkan dengan kegiatan-kegiatan yang dapat menumbuhkan fungsi gerakan dan motorik anak sekaligus kecerdasan kinestetiknya. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengkaji fenomena tersebut melalui kegiatan penelitian karena cenderung masih banyak murid-murid pada Taman Kanak-Kanak PKK Sitampai Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng yang masih kurang mampu melakukan gerakan-gerakan tubuh dalam kegiatan bermain. Hal ini ditandai dengan adanya anak yang sulit dalam menggerakkan jari tangan, lengan, badan dan kaki sehingga mereka sulit untuk diajak bermain.

Sejalan dengan uraian di atas serta sebagai upaya penerapan atau penggunaan perrmainan tradisional di TK, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan memilih judul “Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Permainan Tradisional di Taman Kanak-kanak PKK Sitampai Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah: “bagaimanakah peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional di Taman Kanak-kanak PKK Sitampai Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng”.

1. **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: “untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional di Taman Kanak-kanak PKK Sitampai Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng’’.

1. **Manfaat Penelitian**

Penelitian tentang peningkatan kecerdasn kinestetik anak melalui permainan tradisional di Taman Kanak-kanak PKK Sitampai diharapkan memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi akademisi, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya berkaitan dengan pendidikan anak usia dini, utamanya tentang peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional.
3. Bagi Peneliti; menjadi masukan dalam meneliti dan mengembangkan perilaku sosial anak baik dilingkungan keluarga, sekolah, dan msayarakat serta bermanfaat dalam mengatasi berbagai masalah peningkatan kecerdasan anak di Taman Kanak-kanak.
4. Manfaat Praktis
5. Bagai guru pembimbing, sebagai masukan dalam peningkatan kecerdasan anak melalui permainan tradisional di Taman Kanak-kanak.
6. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi untuk mengkaji permasalahan yang sejenis.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kecerdasan Kinestetik**
3. **Pengertian Kecerdasan**

Banyak teori dan definisi tentang kecerdasan yang dikemukakan oleh berbagai ahli. Pemahaman tentang makna kecerdasan merupakan awal dari aplikasi banyak hal yang terkait dengan dalam diri manusia, terutama dalam dunia pendidikan. Kesepakatan akan paradigma dan makna tentang kecerdasan selamnjutnya dapat menjadi awal penyusunan dan aplikasi sebuah sistem pendidikan.

Sugono (2008: 570) mengemukakan bahwa “istilah kecerdasan berasal dari kata *intelligence*, dalam bahasa Inggris yang berarti kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan yang tepat”. Pengertian yang agak berbeda dikemukakan oleh Suyanto (2005: 49) bahwa “kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan menghasilkan ide yang gemilang dan memecahkan masalah secara kreatif, efisien dan bijaksana”.

Selain itu, DePorter, dkk, (2004: 79) merumuskan tiga definisi kecerdasan, yaitu:

1) Kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif, 2) kemampuan menggunakan konsep abstrak secara efektif, yang meliputi empat unsur seperti memahami, berpendapat, mengontrol dan mengkritik, 3) kemampuan memahami pertalian-pertalian dan belajar dengan cepat sekali

Sementara Gardner (2001: 3) menjelaskan bahwa “Kecerdasan adalah kapasitas untuk menyelesaikan masalah-masalah dan membuat cara penyelesaiaannya dalam konteks yang beragam dan wajar”.

Selain itu, Munandar (1985: 19) mengemukakan bahwa:

Tingkat kecerdasan atau inteligensi seseorang ditentukan baik oleh bakat bawaan (berdasarkan gen yang diturunkan dari orang tuanya) maupun oleh faktor lingkungan (termasuk semua pengalaman dan pendidikan yang pernah diperoleh seseorang, terutama tahun-tahun pertama dari kehidupan mempunyai dampak kuat terhadap kecerdasan seseorang). Secara umum kecerdasan atau inteligensi dapat dirumuskan sebagai berikut: a) Kemampuan untuk berpikir abstrak, b) Kemampuan untuk menangkap hubungan-hubungan dan untuk belajar, c) kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi baru.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas, maka kecerdasan dapat dimaknai sebagai kemampuan berpikir abstrak dalam menyelesaikan atau memecahkan berbagai masalah secara kreatif dan beragam serta menggambarkan kemampuan menyesuaikan diri dengan situasi baru yang dihadapi oleh seseorang. Oleh karena itu, sebagai seorang guru yang profesional seharusnyalah berusaha untuk memahami kemampuan kecerdasan/tingkat inteligensi setiap anak didik yang dihadapinya, agar perbedaan atau variasi tingkat inteligensi dari anak-anak didik tidak menjadi penghambat kemajuan bagi setiap anak untuk mencapai kesuksesan belajarnya.

1. **Pengertian Kecerdasan Kinestetik**

Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu jenis kecerdasan yang dicetuskan oleh Howard Gardner dalam teori *multiple intelligences*-nya. Berkaitan dengan hal tersebut, Amstrong (dalam Musfiroh, 2008: 35) menjelaskan bahwa:

*Multiple Intelligences* merupakan istilah yang diciptakan oleh Howard Gardner. Istilah ini, meskipun telah lahir sejak tahun 1970-an, tetapi baru pada tahun 1983 melalui bukunya *“Frame of Mind”* Howard Gardner benar-benar memunculkan teorinya tersebut. Sebagian orang menterjemahkan istilah *multiple intelligences* (MI) sebagai kecerdasan ganda, kecerdasan jamak, dan kecerdasan majemuk.

Terkait dengan pendapat di atas, Amstrong (dalam Musfiroh, 2008: 38) lebih lanjut menjelaskan bahwa:

Esensi teori *multiple intelligences* menurut Gardner adalah menghargai keunikan setiap orang, berbagai variasi cara belajar, mewujudkan sejumlah model untuk menilai mereka dan cara yang hampir tak terbatas untuk mengaktualisasikan diri di dunia ini.

Musfiroh (2008: 40) memberikan penjelasan mengenai teori Gardner di atas sebaagi berikut:

Hingga saat ini teori *multiple intelligences* Howard Gardner telah menetapkan sembilan kecerdasan, yaitu: kecerdasan: verbal-linguistik (cerdas kata-kata), logiko-matematika (cerdas angka), visual-spasial (cerdas gambar), gerak-kinestetik (cerdas tubuh), musikal (cerdas musik), interpersonal (cerdas diri), intrapersonal (cerdas antar orang), naturalis (cerdas alam), dan eksistensial (cerdas hakikat).

Sejalan dengan pendapat di atas, Chatib mengemukakan bahwa:

Kecerdasan seseorang dapat dilihat dari banyak dimensi, tidak hanya kecerdasan verbal (berbahasa) atau kecerdasan logika, Gardner dengan cerdas memberi label *“multiple”* (jamak atau majemuk) pada luasnya makna kecerdasann. Gardner sepertinya sengaja tidak memberikan label tertentu pada makna kecerdasan seperti yang dilakukan oleh para penemu teori kecerdasan lain, misalnya Alfred Binet dengan IQ, Emotional Quotient oleh Daniel Goleman, dan Adversity Quotient oleh Paul Scholtz. Namun, Gardner menggunakan istilah *“multiple”* sehingga memungkinkan ranah kecerdasan tersebut terus berkembang. Dan ini terbukti: ranah-ranah kecerdasan yang ditemukan Gardner terus berkembang, mulai dari 6 kecerdasan (ketika pertama kali konsep itu dimunculkan) hingga 9 kecerdasan ketika buku ini ditulis.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli yang telah dikemukakan di atas, nampak bahwa kecerdasan kinestetik merupakan salah satu jenis kecerdasan diantara sembilan jenis *multiple intelligences* atau kecerdasan jamak yang dicetuskan oleh Gardner. Setiap kecerdasan didasarkan pada potensi biologis yang kemudian diekspresikan sebagai hasil dari faktor-faktor genetik dan lingkungan yang saling mempengaruhi. Kecerdasan kinestetik dipilih untuk dikaji secara khusus dalam penelitian ini karena dipahami bahwa jenis kecerdasan ini sangat berkaitan dengan keterampilan anak dalam bermain tradisional yang diangkat dalam penelitian ini.

Sementara itu, berkaitan dengan istilah kecerdasan kinestetik, Musfiroh (2008: 50) lebih lanjut menjelaskan bahwa:

Kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan dan tekstur.

Rahmat (2007: 57) mengungkapkan bahwa:

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan olah tubuh anak dalam mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan, termasuk kemampuan untuk menangani suatu benda dengan cekatan dan membuat sesuatu. Ini ditandai dengan kebiasaan anak yang suka bergerak, suka menyentuh segala sesuatu, bermain dengan jari atau belajar bahasa isyarat.

Selain itu, Gardner (2001: 7) menjelaskan bahwa:

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan-perasaan atau menggunakan tangan-tangan untuk menghasilkan dan mentransformasikan sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keahlian-keahlian fisik khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan mengekspresikan gagasan dan emosi melalui gerakan-gerakan tubuh. Kecerdasan kinestetik ditunjukkan oleh kemampuan seseorang untuk membangun hubungan yang penting antara pikiran dengan tubuh, yang memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek atau menciptakan gerakan.

1. **Pentingnya Kecerdasan Kinestetik**

Gardner (2001: 14) mengemukakan bahwa kecerdasan ini amat penting karena bermanfaat untuk: “(a) meningkatkan kemampuan psikomotorik, (b) meningkatkan kemampuan sosial dan sportivitas, (c) membangun rasa percaya diri dan harga diri dan sudah barang tentu (d) meningkatkan kesehatan”.

Disamping itu, Musfiroh (2008: 52) juga menjelaskan bahwa “rangsangan terhadap kecerdasan gerak-kinestetik membantu perkembangan dan pertumbuhan anak. Sesuai dengan sifat anak, yakni suka bergerak, maka proses belajar hendaklah memperhatikan kecenderungan ini”.

**d) Ciri-ciri Kecerdasan Kinestetik**

DePorter, dkk, (2004: 80-82) menyebutkan ciri-ciri dari kecerdasan kinestetik adalah:

selalu bergerak, mengetuk-ngetuk atau gelisah ketika duduk lama di suatu tempat, dapat membedakan materi penyusun dari barang yang disentuhnya (apakah terbuat dari kayu, besi, plastik, dll), suka bekerja dengan tanah liat, atau pengalaman yang melibatkan sentuhan tangan lain (misalnya, melukis dengan menggunakan jari), suka menari, berlari, melompat, gulat, atau kegiatan yang melibatkan gerakan motorik kasar lainnya, mampu menunjukkan kemahiran dalam bidang keterampilan, misalnya pertukangan, menjahit, atau memiliki koordinasi motorik halus yang baik dalam hal-hal lain, mampu mengekspresikan diri secara dramatis (seperti akting, pantomim, dll), suka membongkar-pasang barang dan lebih pandai dalam permainan gerak (lompat tali, kelereng, lari benteng, dll) dianding teman seusianya.

Di lain pihak, Gardner (2001: 34) menyebutkan ciri-ciri gaya belajar kinestetik di antaranya:

1) Berbicara perlahan, 2) Penampilan rapi, 3) Tidak terlalu mudah terganggu dengan situasi keributan, 4) Belajar melalui memanipulasi dan praktek, 5) Menghafal dengan cara berjalan dan melihat, 6) Menggunakan jari sebagai petunjuk ketika membaca, 7) Merasa kesulitan untuk menulis tetapi hebat dalam bercerita, 8) Menyukai buku-buku dan mereka mencerminkan aksi dengan gerakan tubuh saat membaca, 9) Menyukai permainan yang menyibukkan, 10) Tidak dapat mengingat geografi, kecuali jika mereka memang pernah berada di tempat itu, 11) Menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka serta 12) Menggunakan kata-kata yang mengandung aksi.

Jadi, dapat disimpulkan dari kedua pendapat di atas bahwa ciri dari kecerdasan kinestetik ialah gerak motorik atau dengan kata lain seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik mampu mengenal dengan sentuhan dan menghafal melalui pengalaman gerakan.

1. **Strategi Belajar Kinestetik**

Christianti (2008: 54) mengemukakan strategi untuk mempermudah proses belajar kinestetik, yakni:

* 1. Jangan paksakan anak untuk belajar sampai berjam-jam.
	2. Ajak anak untuk belajar sambil mengeksplorasu lingkungannya (contohnya: ajak dia baca sambil bersepeda, gunakan obyek sesungguhnya untuk belajar konsep baru).
	3. Izinkan anak untuk mengunyah permen karet pada saat belajar.
	4. Gunakan warna terang untuk menghilite hal-hal penting dalam bacaan.
	5. Izinkan anak untuk belajar sambil mendengarkan musik.

Disamping itu, Musfiroh (2008: 52) mengemukakan bahwa:

Guru dapat memfasilitasi anak-anak yang memiliki kecerdasan ini dengan memberi kesempatan pada mereka untuk bergerak. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak leluasa bergerak dan memiliki peluang untuk mengaktualisasikan dirinya secara bebas.pembelajaran dapat dilakukan di dalam ruangan seperti meniti titian, berjalan satu kaki, senam irama, merayap, dan lari jarak pendek. Permaianan yang bermuatanakademis sangat membantu anak-anak menyalurkan kebutuhan mereka untuk bergerak.

Gaya belajar dapat menentukan prestasi belajar anak. Jika diberikan strategi yang sesuai dengan gaya belajarnya, anak dapat berkembang dengan lebih baik. Gaya belajar otomatis tergantung dari orang yang belajar. Artinya, setiap orang mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Namun demikian, anak-anak yang memiliki kecederungan kecerdasan kinestetik ini memerlukan cara belajar dengan menyentuh, memanipulasi, dan bergerak. Jadi dapat dikatakan bahwa mereka memerlukan kegiatan belajar yang kinestetik dan dinamis. Mereka membutuhkan akses ke lapangan bermain atau lapangan olah raga. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang menuntut konsentrasianak dalam konteks pasif (duduk tenang di kelas) hendaklah dikurangi.

1. **Bermain**

Mengenai pengertian bermaian, Musfiroh (2005: 2) menjelaskan sebagai berikut:

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Walaupun sama-sama mengandung aktivitas, bermain dibedakan dari bekerja. Bekerja merupakan kegiatan yang berorientasi pada hasil akhir, sedangkan bermain tidak. Hasil akhir dalam kegiatan bermain bukanlah sesuatu hal yang penting. Kegiatan dalam bermain menimbulkan kesenangan bagi pelakunya, sedangkan dalam bekerja efek tersebut tidak selalu muncul.

Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiaodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan. Bermain merupakan faktor paling berpengaruh dalam perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik dan sosial, sistem komuinakasi.

Catron dan Allen (dalam Musfiroh, 2005: 13) mengatakan kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak, yakni aspek keasadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik. Bermain memiliki kekuatan untuk menggerakkan perkembangan anak.

Sementara itu, Tedjasaputra (2001: 39) mengemukakan beberapa manfaat bermain bagi anak, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik
2. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan motorik halus
3. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial
4. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Selain itu, Musfiroh (2008: 8) juga mengemukakan tentang manfaat bermain bagi perkembangan anak, yaitu sebagai berikut:

1. Bermain untuk pengembangan kognitif anak
2. Bermain untuk pengembangan kesadaran diri
3. Bermain untuk pengembangan sosio-emosional
4. Bermain untuk pengembangan motorik
5. Bermain untuk pengembangan bahasa/komunikasi

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, nampak bahwa bermain sangat penting bagi anak, penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Bila anak mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerkan-gerakan tubuh, hal itu akan membuat tubuh anak menjadi lebih sehat dan otot-otot tubuhnya akan tumbuh serta menjadi lebih kuat.

Aspek motorik kasar juga dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Salah satu contoh, bisa diamati pada anak yang lari berkejar-kejaran untuk menangkap temannya dalam suatu permaianan. Pada awalnya ia belum terampil untuk berlari, tapi dengan berkejar-kejaran, maka anak berminat untuk melakukannnya dan menjadi lebih terampil. Melalui bermain dengan teman yang sebaya usianya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama.

Selain itu, melalui bermain anak sapat mengembangkan rasa harga diri karena melalui bermain anak akan memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, benda-benda dan keterampilan sosial. Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama teman sekelompok, anak akan mampu menanamkan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar memperoleh dasar kehidupan sosial. Oleh karena itu, bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalahnya.

**3. Permainan Tradisional**

* 1. **Pengertian Permainan Tradisional**

Keberagaman etnis, agama dan kebudayaan merupakan fenomena multikulturalisme masyarakat Indonesia yang majemuk. Hal ini sangat menarik sekaligus merupakan sumber potensi dalam membangun peradaban bangsa.

Pengalaman dan pengetahuan tradisional tersebut meliputi segala aspek hidup dan pengetahuan manusia yang dimiliki oleh setiap etnis. Permainan tradisional merupakan salah satu pengalaman dan pengetahuan tradisional tersebut.

Permainan tradisional atau permainan rakyat memiliki keunikan tersndiri sebab antara satu daerah dengan daerah lainnya meskipun berbeda nama serta bahan-bahan yang dipergunakan, namun secara teknis, ruang dan waktu serta aturan memainkannya tetap memiliki kemiripan. Adanya penamaan atau sebutan yang berbeda, sangat dipengaruhi oleh bahasa daerah masing-masing masyarakat yang mendukungnya.

Pada dasarnya bermain tradisional sudah berjalan sepanjang abad. Permainana tradisional merupakan salah satu karya budaya suatu bangsa atau etnik yang dihasilkan oleh masyarakat di dalamnya sebagai bagian dari sistem budaya yang memberi warna yang khas pada etniknya. Bukan hanya di Indonesia, tetapi di negara lain pun memiliki permainan tradisional yang dimainkan sejak dahulu hingga diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Monoharto, dkk. (2003: 24) mengemukakan bahwa “bermain tradisonal pada hakikatnya adalah salah satu bentuk *folklore* yaitu kebudayaan tradisional atau kelompok yang diwariskan secara lisan dan bersifat anonim”.

Sementara itu, Rahim (2009: 3) menjelaskan bahwa:

Permainan rakyat atau permainan tradisional dapat dimaknai sebagai sesuatu yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan kebiasaan (tradisi) yang secara turun-temurun dalam masyarakat pendukungnya dan dapat memberikan rasa puas atau kesenangan bagi pelakuknya.

Permainan tradisional merupakan permaian yang telah ada sejak dahulu dengan menggunakan bahan-bahan yang sederhana, mudah diperoleh dan mudah pula dimainkan. Di dalam bermain tersebut ada aturan tercipta yang merupakan buatan dan hasil kesepakatan oleh anak yang menjalankan permainan tersebut. Setiap anak harus berjalan sesuai dengan peranya masing-masing, sehingga secara keseluruhan mereka bergerak dalam sebuah strategi permainan yang dipilih dan menghasilkan konsep menang atau kalah. Meskipun demikian, anak tidaklah memperdulikan hasil akhir sebab anak bermain secara sukarela, hanya untuk bersenang- senang dan tidak memiliki tujuan khusus.

Namun saat ini bermain tradisional mulai tergantikan dengan berbagai jenis permainan elektronik melalui multimedia atau internet, seperti *Play Station*, *game* *computer*, serta berbagai jenis *game on-line.* Dampak dari kemajuan teknologi informasi akibat adanya laju globalisasi, modernisasi yang begitu cepat selain memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia, juga menimbulkan masalah tersendiri khususnya terhadap perkembangan sosial-emosional anak. Tanpa disadari bahwa bermain pada anak dengan menggunakan permainan tradisional memberikan banyak faedah yang positif dan sifatnya yang efisien serta lebih murah, namun saat ini cenderung sudah mulai ditinggalkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka perrmainan tradisional dapat dikatakan sebagai jenis permainan rakyat yang diwariskan secara turun temurun melalui tradisi lisan dengan berpegang teguh pada norma dan kebiasaan (tradisi) yang secara turun-temurun dalam masyarakat pendukungnya dan dapat memberikan rasa puas atau kesenangan bagi pelakuknya. Di Sulawesi Selatan terdapat berbagai jenis permainan tradisional yang masih sering dimainkan pada beberapa sekolah dasar (SD) dan Taman Kanak-kanak (TK), seperti permainan *maqgasing, maccukke, mallojo-lojo, maqlongga, Massallo,* dan lain-lain.

* 1. **Jenis-jenis dan Cara Permainan Tradisional**

Bermain tradisional dikenal sebagai permainan rakyat. Ada diantara permainan ini yang sekarang tidak dimainkan lagi tetapi hanya diketahui oleh Ibu, Bapak, Kakek, dan Nenek kita saja. Tetapi ada juga yang masih dimainkan lagi oleh anak-anak hingga sekarang. Diantara permainan itu adalah *maqgasing, maccukke, mallojo-lojo, maqlongga, massallo,* dan lain-lain.

Menurut Sudono (2008: 172), “jenis alat bermain bagi anak usia dini tidak terhingga banyaknya karena apa saja manjadi alat permainan baginya. Selembar kertaspun bisa menjadi mainan bagi anak usia dini”.

Pada dasarnya bermain tradisional mamiliki beragam jenis. Ada yang dikelompokkan menurut janis kelamin maupun usia. Namun menurut Rahim (2009: 3) ditinjau dari sifatnya, maka permainan rakyat atau permaianan tradisional dapat dibedakan menjadi dua kelompok, yaitu:

Permainan yang sifatnya untuk bermain (*play*) dan permainan untuk bertanding (*games*). Perbedaan antara keduanya adalah jenis permainan yang sifatnya hanya untuk bermain, lebih bersifat mengisi waktu luang atau menghibur diri semata. Sedangkan jenis permainan bertanding memiliki sifat khusus, antara lain: lebih terorganisir, kompetitif, dimainkan paling sedikit oleh dua orang, memiliki kriteria untuk menentukan antara yang kalah dan yang menang serta mempunyai peraturan yang telah disepakati oleh semua pihak yang bermain termasuk pengundian tadi.

Rahim (2009: 4) lebih lanjut menguraikan bahwa:

Sama halnya dengan daerah lain yang di Indonesia, Sulawesi Selatan memiliki etnis atau suku bangsa yang secara makro dikenal sebagai etnis Bugis, Makassar, dan Toraja. Masing-masing etins/suku bangsa tersebut memeiliki permainan rakyat yang meskipun berbeda nama dan istilah berdasarkan bahasa setiap etnis, namun hakikatnya adalah sama, baik waktu, tempat, bentuk, bahan, cara yang digunakan dalam melakukaknnya maupun nilai sosial budaya yang melatarbelakangi.

Sementara itu, Monoharto, dkk. (2003: 57) membagi jenis permainan dilihat dari jenis kelamin terbagi atas dua, yaitu:

* 1. Permainan tradisional bagi anak laki-laki, misalnya : bermain layang-layang, yoyo, wayang, ma’raga, kelereng, dan lain-lain.
	2. Permainan tradisional bagi anak perempuan, misalnya: bermain kerang, mammini’, bekel/beklan, dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pandangan ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa umumnya permainan tradisoinal atau permainan rakyat kebanyakan dilakukan oleh golongan anak-anak sampai usia remaja meskipun ada pula beberapa jenis permainan tradisional yang dapat dilakukan oleh orang dewasa. Berbagai nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut dapat digunakan sebagai media yang tepat untuk menanamkan nilai luhur budaya ke dalam kepribadian anak yang melakukannya, karena di dalamnya banyak terkandung nilai tertentu, seperti: nilai kesenangan, adanya rasa kebebasan berekspresi, tenggang rasa, tanggung jawab, kejujuran dan demokrasi.

Jenis permainan tradisional di Sulawesi Selatan cukup beragam. Menurut hasil penelitian Rahim (2003: 76), “setidaknya terdapat dua puluh empat jenis permainan tradisional di Sulawesi Selatan, salah satu diantaranya adalah permainan *massallo*”. Hal ini sejalan dengan pendapat Putranto (2007: 8) yang menyatakan bahwa “permainan *massallo* biasanya dilakukan oleh masyarakat Bugis pada saat terang bulan atau bulan purnama dalam rangka merayakan panen”.

1. **Manfaat dan Pengaruh Bermain Tradisional**

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat cepat, maka secara nyata juga memberi dampak yang sangat besar terhadap perubahan jenis permainan yang disukai oleh anak-anak. Dampak tersebut ada yang positif, tapi tidak sedikit pula yang memberi dampak negatif terhadap perkembangan anak, misalnya penggunaan *game on-line* atau *game* elektronik yang cenderung membuat anak kehilangan banyak kesempatan untuk mengembangkan emosi, sosial serta kepribadiannya secara optimal akibat kurang optimalnya interaksi yang dialami anak atau hilangnya kesempatan anak bermain bersama teman-temannya di luar rumah. Salah satu penyebab selain faktor keterbukaan dan kemajuan teknologi informasi saat ini, adalah karena terbatasnya lapangan di kota-kota besar, sementara banyak permainan yang memerlukan arena yang luas, khususnya beberapa permainan tradisional seperti *massallo*. Kendala besar lainnya adalah karena larangan dari orang tua. Mereka takut anak-anak mereka terluka, kotor atau kulit anak menjadi terbakar karena bermain dilapangan terbuka. Hasilnya banyak orang tua yang memberikan mainan elektronik yang disukai oleh anak di rumah. Padahal permainan ini cenderung membuat anak sulit bersosialisasi sehingga anak cenderung menjadi pemalu, penyendiri, dan bersifat individualistis. Selain itu, juga makin banyak anak menjadi obesitas karena kurang bergerak.

Sofia (2009: 5) menjelaskan tentang mannfaat permainan tradisional sebagai berikut:

Permainan tradisional memiliki nilai positif, misalnya anak menjadi banyak bergerak sehingga terhindar dari masalah obesitas anak. Sosialisasi mereka dengan orang lain akan semakin baik karena dalam permainan dimainkan oleh minimal 2 anak. Selain itu, dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim.

Pengaruh dan manfaat permainan tradisional memberi kebebasan secara berimbang untuk anak bermain bersama teman-temannya dapat memberikan nilai positf. Bermain dapat menjadi sarana belajar dan mengembangkan kepribadian anak, seperti perkembangan emosi, sosial, bahasa, kinestetik bahkan juga nilai spritual. Meskipun demikian, orangtua maupun guru tentu saja harus tetap memberikan pengawasan dan memberi batasan waktu yang jelas agar anak terlatih mengikuti aturan/disiplin serta terlatih mengedalikan emosinya..

Pengaruh dan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak menjadi anak lebih kreatif dan peka secara emosional. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh pemainnya. Mereka menggunakan barang- barang, atau tumbuhan yang berada di sekitar pemain. Hal ini membuat mereka lebih kreatif 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. Disini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan- aturan yang sesuai dengan keadaan mereka. Hal ini dapat digunakan sebagai terapi terhadap anak.

Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini dapat digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut. Bermain tradisional dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak, diantaranya: mengembangkan kecerdasan bahasa anak, mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak, mengembangkan kecerdasan logika anak, mengembangkan kecerdasan musikal anak, dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

1. **Langkah-Langkah Bermain *Massallo***

*Massallo* merupakan penamaan di daerah Bugis pada umumnya, di daerah Makassar disebut *assallo,* tetapi ada juga menamainya *asing.* Rahim (2009: 76-77) mengemukakan bahwa:

Hampir semua permainan rakyat/tradisional di Sulawesi Selatan dilakukan setelah panen. Hal tersebut bisa dimengerti karena dahulu panen hanya sekali dalam setahun. Untuk mengisi waktu lowong yang cukup panjang, maka lahirlah berbagai macam permainan, antara lain seperti *massallo*  ini. Konon pada umumnya permainan ini diawali dengan berkejar-kejaran di sela-sela pohon, barang siapa yang tertangkap dialah yang memburu. Pada fase selanjutnya mengalami perkembangan dengan menggunakan cara yang lebih praktis dan aman, sebagai pengganti pohon menggunakan batu sebagai tanda, selajutnya cukup dengan menggunakan garis saja.

Adapun bentuk arena atau lapangan serta cara bermain digambarkan oleh Rahim (2009: 79) sebagai berikut:



Gambar 1. Bentuk arena dan cara bermain *Massallo*

Rahim (2003: 77-81) lebih lanjut menguraikan tentang langkah-langkah bermain *Massallo* sebagai berikut:

1. Siapkan lapangan permainan yang luasnya lebih kurang 6 x 6 m, digaris berbentuk bujur sangkar atau persegi panjang.
2. Pemain berjumlah 4-8 orang dan membagi diri kedalam dua kelompok yang jumlahnya sama.
3. Satu kelompok berjaga di daerah permainan agar lawan tidak dapat masuk dan kelompok lainnya memulai permainan.
4. Para penjaga atau *pakkawa* menjaga pada garis-garis tertentu sesuai dengan pembagian tugas yang telah ditetapkan.
5. Pemain berdiri di luar lapangan permainan berusaha masuk atau keluar lapangan melewati *pakkawa* dengan menggunakan berbagai taktik untuk memancing kelalaian *pakkawa*, yaitu dapat dilakukan dengan lurus ataukah mengelilingi empat penjuru lapangan. Kalau masuknya langsung atau lurus, maka keluarnyapun harus demikian dan melalui jalan yang sama. Kalau terlebih dahulu mengelilingi lapangan untuk mencari kesempatan, maka keluarnya bisa saja melalui semua arah.
6. Apabila teman sekelompok belum masuk semuanya maka yang sudah terlebih dahulu masuk harus menunggu teman-temannya yang lain barulah mereka bisa keluar.
7. Apabila salah satu pemain berhasil dipegang/disentuh (*kawa*) oleh *pakkawa* maka pemain harus berganti.
8. Kalau *ikawa* lantas *pakkawa iceppa* (dipukul) tangannya, maka *kawa-*nya dianggap batal.
9. Jika semua pemain berhasil keluar dari lapangan permainan tanpa disentuh oleh *pakkawa* berarti sudah satu kemenangan yang diistilahkan *palli.*

Selain itu, Putranto (2007: 8) mengemukakan pula langkah-langkah/cara bermain *massallo* yang lebih sederhana sebagai berikut:

1. Setelah pemain dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok melakukan sut untuk menentukan siapa yang menjadi pemain dan siapa yang menjadi penjaga.
2. Kelompok penjaga akan menempatkan pemainnya di setiap sudut.
3. Kelompok pemain akan berusaha memsasuki garis dan dihalangi oleh penjaga. Setelah semua anggota kelompok pemain masuk maka barulah satu persatu dengan cara yang sama akan keluar dan akan menang apabila seluruh anggota berhasil keluar.
4. Apabila salah satu anggota dari pemain tersentuh penjaga maka kelompok dikatakan mati dan mendapat giliran menjadi penjaga.
5. **Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional**

Berkaitan dengan jenis kecerdasan kinestetik ini, DePorter, dkk. (2004: 95) mengemukakan bahwa:

Cerdas raga atau kecerdasan kinestetik merupakan salah satu dari 8 (delapan) kecerdasan yang digulirkan Howard Gardner. Kecerdasan kinestetik identik dengan aktivitas jasmani (gerak) yang merupakan ekspresi ide dan perasaan dalam mencipta atau mengaubah sesuatu. Aktivitas jasmani ini merupakan dasar bagi anak untuk mengenal diri sendiri, dan lingkungan sekelilingnya serta mengenal dunia.

Sementara itu, Gardner (2001: 56) menjelaskan bahwa:

Kecerdasan kinestetik fokus pada kemampuan bergerak berupa kecepatan (*speed*), kekuatan (*strength*), kelentukan (*flexibility*), koordinasi (*koordination*), ketepatan (*accuracy*), serta keseimbangan (*balance*). Berbagai macam kemampuan gerak tersebut digunakan untuk memecahkan persoalan sehari-hari yang dihadapi anak melalui garakan-gerakannya yang jenius.

Untuk meningkatkan pengembangan kecerdasan ini, diperlukan desain yang menarik dan menantang, dalam bentuk kegiatan permainan dengan melihat faktor-faktor apa saja yang menjadi target utama untuk dikembangkan. Misalnya: mengembangkan kemampuan gerak khusus anak yang berkaitan dengan kecepatan. Contoh permainan berkelompok pada bermain tradisional untuk anak Taman Kanak-Kanak adalah permainan *Massallo*. Permainan ini cukup sederhana, namun punya efek positif untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik dan kecerdasan yang lain.

Kegiatan bermain *Massallo* ini bisa dilombakan kecepatan, keseimbangan dan kekuatan dengan cara berlari sambil memperhatikan lawan. Satu permainan saja sudah mampu memberikan kontribusi positif terhadap beberapa kecerdasan anak, diperlukan kreativitas yang tinggi dan ide-ide dari para guru dalam mendesain berbagai permainan agar anak-anak memperoleh manfaat seluas- luasnya dalam bermain, bukan sekedar bermain yang tanpa makna.

1. **Indikator Kecerdasan Kinestetik**

Depdiknas (2005: 26-29) menguraikan bahwa didalam kurikulum pendidikan anak usia dini Taman Kanak-Kanak untuk kelompok B dijabarkan kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator pencapaian pelaksanaan kegitan pembelajaran yang meletakkan arah pengembangan fisik, motorik, dan seni yang memiliki hubungan dengan penggunaan perrmainan tradisional dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik (gerak) anak. Berikut ini akan disajikan beberapa hasil belajar yang diharapkan pada kegiatan bermain tradisional dalam rangka meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di TK:

* 1. Dapat menggerakkan jari tangan, untuk kelenturan, kekuatan otot dan koordinasi.
	2. Dapat menggerakkan lengannya untuk kelenturan kekutan otot dan koordinasi.
	3. Dapat menggerakkan tangan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, koordinasi dan melatih keberanian.

Berdasarkan uraian di atas, maka ketiga hasil belajar di atas digunakan sebagai indikator kecerdasan kinestetik anak yang diamati dalam proses pembelajaran di lapangan.

1. **Kerangka Pikir**

Pendekatan pembelajaran pada anak usia dini harus senantiasa berpusat pada kebutuhan anak, dimana anak usia dini merupakan anak yang sedang membutuhkan pendidikan untuk mengoptimalkan semua aspek-aspek perkembangannya. Belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar merupakan pendekatan yang dapat diterapkan pada pendidikan anak usia dini. Salah satu bentuk bermain yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran anak usia dini adalah melalui penggunaan permainan tradisional, dalam hal ini adalah bermain *massallo*.

Bermain *Massallo* memiliki beberapa keunggulan seperti mudah dimainkan, sederhana serta murah karena dapat dilakukan tanpa menggunakan alat, sarat dengan nilai-nilai budaya serta memiliki banyak makna yang dapat dipetik oleh anak. Penggunaan bermain *Massallo* pada anak di Taman Kanak-Kanak untuk meningkatkan potensi kecerdasan yang ada pada anak usia dini, kecerdasan tersebut adalah kecerdasan kinestetik khususnya motorik kasar yaitu dapat menggerakkan jari tangan, lengan, badan dan kaki.

Adapun kerangka berpikir penelitian ini, sebagaimana telah diuraiakan di atas, digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2. Skema Kerangka Pikir

1. Setelah pemain dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing kelompok melakukan sut untuk menentukan siapa yang menjadi pemain dan siapa yang menjadi penjaga.
2. Kelompok penjaga akan menempatkan pemainnya di setiap sudut.
3. Kelompok pemain akan berusaha memsasuki garis dan dihalangi oleh penjaga. Setelah semua anggota kelompok pemain masuk maka barulah satu persatu dengan cara yang sama akan keluar dan akan menang apabila seluruh anggota berhasil keluar.
4. Apabila salah satu anggota dari pemain tersentuh penjaga maka kelompok dikatakan mati dan mendapat giliran menjadi penjaga.

PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK

INDIKATOR

1. Sulit menggerakkan jari tangan
2. Sulit menggerakkan lengan
3. Sulit menggerakkan badan dan kaki

LANGKAH-LANGKAH

DITINGKATKAN DENGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MASSALLO*

KECERDASAN KINESTETIK ANAK KURANG

**C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis penelitian ini adalah: “Jika perrmainan tradisional *massallo* diterapkan, maka kecerdasan kinestetik anak di TK PKK Sitampai Kec. Lilirilau Kab. Soppeng akan meningkat”.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

* + - 1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menerapkan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Depdikbud (1999: 3) mengemukakan bahwa “PTK atau *Classroom Action Research* biasanya dilakukan oleh guru di kelas atau sekolah tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran”. PTK pada penelitian ini mengkaji tentang peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisonal *massallo* di Taman Kanak-Kanak PKK Sitampai Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.

1. **Fokus penelitian**

Fokus penelitian ini adalah “Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Permainan Tradisional tentang *Massallo* di Taman Kanak-kanak PKK Sitampai Kec.Lilirilau Kab. Soppeng”.Guna pengukuran fokus penelitian, maka berikut ini dikemukakan definisi operasional, fokus atau permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini. Peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional yakni *Massallo* sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengembangkan dan menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan-perasaannya atau kemampuan anak yang mencakup keahlian-keahlian fisik khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan.

1. **Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi pada TK PKK Sitampai Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng yang berlokasi di Jalan A. Palompai Kelurahan Macanre dengan didasarkan pada obyektivitas data yang di teliti. TK PKK Sitampai Macanre dipimpin oleh Hj. St. Sallamah, A.Ma sebagai kepala sekolah. Jumlah guru pembimbing sebanyak 2 orang.

1. **Subyek Penelitian**

 Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B pada TK PKK Sitampai Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng yang berjumlah 11 orang, terdiri dari 5 laki-laki dan 6 perempuan.

1. **Prosedur Penelitian**

 Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari beberapa siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai perubahan yang ingin dicapai. Secara rinci prosedur penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

* + 1. Perencanaan (*planning*): adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut :
		2. Membuat skenario perlakuan
		3. Merencanakansatuan kegiatan harian
		4. Membuat format penilaian kemampuan anak
		5. Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi kecerdasan kinestetik pada saat penggunaan bermain tradisional dijadikan sebagai perlakuan belajar.
		6. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang akan dilaksanakan dalam tahap ini adalah melaksanakan skenario tindakan yang telah direncanakan sebelumnya.

* + 1. Observasi (*monitoring*)

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang dilaksanakan oleh peneliti dan dibantu 2 rekan yang lain.

* + 1. Refleksi

Hasil yang didapatkan dari tahap obserfasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Demikian pula hasil evaluasinya. Dari hasil yang didapatkan peneliti akan dapat merefleksi diri dengan melihat data obserfasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat melakukan penggunaan bermain tradisional oleh siswa. Hasil analisa data yang dilaksanakan dalam tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

* + 1. Revisi dan perencanaan tindak lanjut ini dilakukan jika apa yang dilaksanakan sebelumnya memiliki kekurangan.
		2. Kesimpulan dan Saran

Penarikan kesimpulan dan saran dilakukan pada akhir kegiatan tindakan jika faktor-faktor yang diselidiki untuk menjawab permasalahan penelitian telah lengkap. Adapun faktor-faktor yang ingin diselidiki dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Faktor anak, yaitu dengan melihat proses dan hasil penggunaan bermain tradisional kepada anak dapat diketahui kategori kecerdasan kinestetik anak rendah, sedang atau tinggi (meningkat atau menurun).
2. Faktor proses, yaitu dengan melihat keaktifan siswa, interaksi siswa dengan guru dan antar siswa dengan siswa lainnya dalam proses bermain tradisional dalam bentuk bermain *Massallo* yang dialami oleh anak.
3. Faktor hasil, yaitu melihat hasil kecerdasan kinestetik setelah tes akhir yang diberikan setiap siklus, apakah sudah sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Adapun skema prosedur penelitian tindakan ini digambarkan pada halaman berikut:

Pelaksanaan

Tinadkan I

Penggunaan bermain tradisional *Massallo*

(Rencana Tindakan II)

Penggunaan bermain tradisional *Massallo*

(Rencana Tindakan I)

Kecerdasan kinestetik

Siklus I

Terselesaikan

Refleksi I

Analisis Data I

Observasi I

Belum Terselesaikan

Pelaksanaan

Tindakan II

Siklus II

Analisis Data II

Observasi II

Refleksi II

Terselesaikan

Kesimpulan & Saran

SIKLUS SELANJUTNYA

Belum Terselesaikan

Gambar 3. Skema Prosedur Penelitian Tindakan

Berdasarkan skema di atas, maka penelitian ini menggunakan dua kali penerapan permainan *massallo*, sehingga dalam prosesnya menggunakan dua siklus. Hal ini dilakukan apabila pada siklus pertama tidak terjadi peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak, maka akan dilajutkan dengan siklus kedua. Antara siklus pertama dan siklus kedua terdapat sebuah refleksi terhadap penerapan permainan tradisional yang penulis/peneliti lakukan kepada anak di TK PKK Sitampai Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.

 Siklus pertama diawali dengan kegiatan perencanaan yaitu merencanakan satuan kegiatan harian, format penilaian kemampuan anak, dan penjelasan proses bermain *massallo*. Kegiatan yang keduaadalah tindakan dan observasi. Pada tahap ini bermain *massallo* mulai dilaksanakan pada saat kegiatan belajar di TK secara bersama-sama yang langsung diobservasi untuk mengetahui peningkatan atau penurunan kecerdasan kinestetik yang terjadi. Tahap berikutnya adalah refleksi untuk mengetahui sejauh mana efek dari penerapan bermain *massallo* terhadap kecerdasan kinestetik pada anak untuk diadakan perbaikan-perbaikan yang dianggap perlu untuk melangkah pada pelaksanaan siklus yang kedua.

 Pelaksanaan siklus kedua dimulai dari perencanaan yang telah diperbaiki dari sebelumnya, hasil dari refleksi lalu dilaksanakan kembali tindakan dan observasi hingga refleksi yang menjadi kegiatan akhir dalam menilai kecerdasan kinestetik anak pada TK PKK Sitampai Kecamatan Lilirilau Kabupaten Soppeng.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Teknik observasi ini dilakukan untuk mengamati gejala-gejala yang terjadi dan berhubungan dengan permasalahan yang diteliti di lapangan. Pengamatan dilakukan dengan melihat secara langsung aktivitas guru dan anak-anak didik di TK PKK Sitampai Macanre dalam penerapan permainan *massallo* untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

1. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan kepala sekolah untuk memperoleh informasi yang terkait dengan permasalah yang diteliti, baik untuk menggali data pokok (data primer) maupun berkaitan dengan data tambahan (data sekunder).

1. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data sekunder yang diperlukan dengan jalan mencatat dan mempelajari data-data tentang subjek penelitian maupun berkaitan dengan data lembaga (TK).

1. **Teknik Analisis dan Validasi Data**
	1. **Analisis Data**

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian ini, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Untuk analisis kuantitatif digunakan statistik deskriptif, yaitu rata-rata dan tabel frekuensi, sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk menyusun narasi atau uraian melalui kata dan kalimat yang menjelaskan tentang data kualitatif yang diperoleh di lapangan melalui instrumen hasil observasi baik terhadap anak maupun terhadap guru dalam proses pembelajaran dalam rangka peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan *massallo*.

Analisis kualitatif tersebut juga digunakan untuk pengecekan validitas hasil penelitian, yaitu melalui teknik triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan berbagai sumber data/informasi yang diperoleh melalui berbagai teknik, seperti observasi, wawancara maupun hasil dokumentasi.

Berdasarkan data yang diperoleh di lapangan, selanjutnya diolah dan dianalisis, kemudian dideskripsikan dengan kata-kata dan kalimat. Adapun alur tahapan analisis data digambarkan sebagai berikut:

**Pengumpulan data**

 **Penyajian data**

 **Reduksi data**

 **Kesimpulan/verifikasi**

Gambar 2. Alur Tahapan Analisis Data

**2. Validasi Data**

 Validasi data yang digunakan adalah teknik triangulasi melalui langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mereduksi data, yaitu kegiatan menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan dan mengabtraksikan daya yang diteliti di lapangan.
2. Menyajikan dalam kegiatan, menyusun data atau informasi yang baik dan benar sehingga memungkinkan dibuatnya kesimpulan dan tindakan lebih lanjut.
3. Menarik kesimpulan yaitu terhadap interpretasi serta kesimpulan sebagai hasil akhir penelitian yang telah diberikan.

 Data yang diperoleh di lapangan, dikumpulkan dengan baik kemudian dinalisis secara deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif, yakni menghubungkan data yang telah ada dengan berbagai teori, selanjutnya diadakan interpretasi dan inferensi dari fakta-fakta tersebut kemudian membandingkannya serta mengkaji pustaka yang sesuai.

Untuk menjamin validnya data yang diperoleh, maka peneliti merancang pedoman observasi dengan teliti, melakukan observasi dengan mendalam. Melalui cara tersebut, maka diharapkan data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat lebih bermutu, akurat, dan dipercaya.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Berdasarkan hasil pengamatan, Taman kanak-kanak PKK Sitampai Kec. Lilirilau Kab. Soppeng. Taman kanak-kanak ini diselenggarakan oleh pimpinan PKK Kec. Lilirilau Kab.Soppeng dan telah mendapat izin operasional dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Pemerintah Kab. Soppeng.

Adapun keadaan guru di Taman Kanak-kanak PKK Sitampai berjumlah tujuh orang dengan jabatan diantaranya sebagai berikut.

Tabel 4.1. Data Keadaan Guru TK PKK Sitampai Soppeng

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Jabatan** | **Keterangan** |
|  | Hj. Sitti Sallama, A.Ma | Kepala Sekolah | PNS |
|  | Rahmatia | Guru Kelompok A | PNS |
|  | Nurjanna, A.Ma | Guru Kelompok B | PNS |
|  | Herawati, S.Ag | Guru Kelompok B1 | GTT |
|  | Nur Aida, A.Ma | Guru Kelompok B | GTT |
|  | Nurdiana | Guru Kelompok B1 | GTT |
|  | Nikma | Guru Kelompok A | GTT |

 Keterangan: PNS = Pegawai Negeri Sipil; GTT= Guru Tidak Tetap

Adapun keadaan murid di TK PKK Sitampai Kec. Lilirilau Kab.Soppeng untuk kelompok A berjumlah 10 orang murid dengan perincian laki-laki sebanyak 5 orang dan perempuan sebanyak 5 orang. Kelompok B berjumlah 11 orang anak dengan perincian 5 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Kelompok B1 berjumlah 9 orang dengan perincian laki-laki 4 orang dan perempuan 5 orang. Data ini diperoleh dari dokumentasi di TK PKK Sitampai.

Adapun keadaan sarana dan prasarana dalam menunjang proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak PKK Sitampai memiliki 5 ruangan dengan perincian satu ruang untuk kepala sekolah, satu ruang untuk guru dan tiga ruangan untuk ruang kelas. Sarana lainnya, TK PKK Sitampai memiliki taman bermain anak, sarana belajar seperti meja kelas, meja guru, dan papan tulis serta beberapa jenis alat bermain. Selain itu prasarana lainnya di TK PKK Sitampai diantaranya papan tulis, papan flanel, tape recorder, rak buku anak, serta alat permainan luar seperti ayunan, bak pasir dan panjatan. Sumber diperoleh dari dokumentasi pada TK PKK Sitampai Kec. Lilirilau Kab.Soppeng.

1. **Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional di TK PKK Sitampai Kec. Lilirilau Kab. Soppeng**

Hasil penelitian yang akan disajikan pada bagian berikut mengenai Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak melalui Permainan Tradisional di TK PKK Sitampai kec.Lilirilau Kab. Soppeng. Bentuk penyajian hasil penelitian dapat peneliti uraikan dalam tahapan dua siklus pembelajaran dan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa kecrdasan kinestetik pada anak di TK PKK Sitampai, yaitu dalam menggerakkan jari tangan, lengan, badan dan kaki masih kurang. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Profil Kecerdasan Kinestetik Anak Sebelum Bermain *Massallo*

|  |  |
| --- | --- |
| **ANAK DIDIK** | **INDIKATOR KECERDASAN KINESTETIK** |
| **Jari Tangan** | **Lengan** | **Badan dan Kaki** |
| 1. Renaldi
 | ○ | ○ | ○ |
| 1. A. Ely
 | √ | ○ | ○ |
| 1. Siska
 | ○ | ○ | ○ |
| 1. Muh. Edit
 | ○ | ○ | ○ |
| 1. A. Widya
 | • | • | • |
| 1. Vira
 | √ | ○ | ○ |
| 1. Dimas
 | • | • | • |
| 1. Ryan
 | √ | ○ | ○ |
| 1. Muh. Ikhsan
 | • | • | • |
| 1. Tiara
 | • | • | • |
| 1. Sasa
 | • | • | • |

Keterangan :● = Baik, √ = Kurang, ○ = Tidak Mampu

Dari tabel di atas nampak bahwa dari 11 orang anak terdapat 6 orang anak yang tidak mempunyai kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan, lengan, badan, dan kaki, sementara 5 orang anak sudah memiliki kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi yang bagus dalam menggerakkan jari tangan, lengan, badan dan kaki.

Kemampuan anak dalam menggerakkan jari tangan sebelum pelaksanaan bermain *Massallo*  dapat dilihat pada table 4.3 berikut

Tabel 4.3. Frekuensi Jumlah Anak yang Memiliki Kemampuan Menggerakkan Jari Tangan Sebelum Penerapan Bermain *Massallo*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Jumlah Anak** |
| 1. | ● | 5 |
| 2. | √ | 3 |
| 3. | ο | 3 |
|  | Jumlah | 11 |

Dari tabel di atas nampak bahwa kemampuan anak dalam menggerakkan jari tangan sebelum pelaksanaan bermaim *Massallo* dari 11 orang anak terdapat 5 orang anak memiliki kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan, 3 orang anak masih kurang dalam kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan, serta 3 orang anak yang tiadak mempunyai kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan.

Kemmapuan anak dalam menggerkkan lengan sebelum pelaksanaan bermain *Massallo* dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4. Frekuensi Jumlah Anak yang Memiliki Kemampuan menggerakkan Lengan Sebelum Penerapan Bermain *Massallo*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Jumlah Anak** |
| 1. | ● | 5 |
| 2. | √ | 1 |
| 3. | ο | 5 |
|  | Jumlah | 11 |

Dari table di atas nampak bahwa kemampuan anak dalam menggerakkan lengan sebelum pelaksanaan bermaim *Massallo* dari 11 orang anak terdapat 5 orang anak yang memiliki kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan lengan, 1 orang anak masih kurang dalam kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan lengan, serta 5 orang anak yang tidak mempunyai kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan lengan.

Untuk melihat kemampuan anak dalam menggerakkan badan dan kaki sebelum pelaksanaan bermain *Massallo* dapat dilihat pada tabel 4.5. berikut ini:

Tabel 4.5. Frekuensi Jumlah Anak yang Memiliki Kemampuan Menggerakkan Badan dan Kaki Sebelum Penerapan Bermain *Massallo*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Jumlah Anak** |
| 1. | ● | 5 |
| 2. | √ | 1 |
| 3. | ο | 5 |
|  | Jumlah | 11 |

Dari tabel di atas nampak bahwa kemampuan anak dalam menggerakkan badan dan kaki sebelum pelaksanaan bermaim *Massallo* dari 11 orang anak terdapat 5 orang anak yang memiliki kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan badan dan kaki, 1 orang anak masih kurang dalam kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan badan dan kaki, serta 5 orang anak yang tidak mempunyai kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan badan dan kaki.

Adapun uraian tahapan kedua siklus pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Siklus 1

Kegiatan yang dilakukan dalam siklus 1, yaitu:

1. Perencanaan 1

Perencanaan dilakukan dua hari sebelum pelaksanaan kegiatan tindakan yaitu pada tanggal 14 Januari 2012. Adapun kegiatan pada tahap perencanaan, yaitu:

1. Menelaah kurikulum anak kelompok B di TK PKK Sitampai untuk mengetahui kesesuaian waktu antara materi pelajaran dan rencana penelitian. Adapun indikator keberhasilan belajar anak berdasarkan kurikulum 2004 TK/RA dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak adalah sebagai berikut:
2. Anak dapat menggerakkan jari tangan untuk kelenturan,kekuatan otot dan koordinasi.
3. Anak dapat menggerakkan lengannyauntuk kelenturan, kekuatan otot dan koordinasi.
4. Anak dapat menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan, kekuatan, koordinasi dan melatih keberanian.
5. Menyusun rencana kegiatan harian. Adapun rencana kegiatan harian yang disusun peneliti berisikan identitas (1) sasaran anak dalam kelompok B, semester yang sedang berjalan , dan (3) tema yang dikembangkan. Pada kolom matriks berisikan (1) hari dan tanggal pelaksanaan kegiatan pembelajaran (2) kegiatan pembelajaran yang terdiri atas kegiatan pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (3) kemampuan yang diharapkan dari pelaksanaan, dan (4) penilaian tentang hasil kegiatan belajar mengajar dan penilaian perkembangan anak dalam belajar.Adapun tema yang dikembangkan pada kelompok A dan B adalah”Rekreasi” dan sub tema “Tempat-tempat Rekreasi”. Rencana kegiatan harian disusun pada tanggal 16 Januari - 20 Januari 2012.
6. Membuat prosedur penilaian kemandirian anak berdasarkan perangkat pedoman penilaian Kurikulum 2004 TK/RA dengan kriteria penilaian kemandirian anak dalam kegiatan belajar bermain tradisional *Massallo* sebagai berikut:
7. Anak yang memiliki kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi yang bagus dalam menggerakkan jari tangan, lengan, badan dan kaki bila memperoleh nilai (●).
8. Anak yang masi kurang dalam kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi dalam menggerakkan jaritangan, lengan, badan dan kaki bila memperoleh nilai (√).
9. Anak yang tidak mempunyai kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan, lengan, badan dan kaki bila memperoleh nilai (○).
10. Menentukan waktu pelaksanaan tindakan, telah disepakati dengan guru pembimbing hari yang akan gunakan untuk kegiatan tindakan adalah hari yang digunakan untuk kegiatan bermain. Siklus 1 dilaksanakan pada hari Senin 16 Januari 2012.
11. Membuat lembar observasi untuk mengamati kondisi bermain tradisional (bermain *Massallo*) di lapangan ketika pelaksanaan tindakan berlangsung.
12. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan sebagai berikut:

1. Anak disatukan dalam 1 permainan di lapangan/halaman yang luasnya kurang-lebih 6 x 6 m yang diberi garis hingga berbentuk bujur sangakar/segi empat.
2. Guru memberikan penjelasan tentang cara bermain *Massallo* kepada anak.
3. Guru memilih 8 orang anak dan membagi ke dalam dua kelompok yang jumlahnya sama.
4. Satu kelompok berjaga di daerah permainan agar lawan tidak dapat masuk dan kelompok lainnya memulai permainan.
5. Para penjaga atau *pakkawa* menjaga pada garis-garis tertentu sesuai dengan pembagian tugas yang telah ditetapkan.
6. Pemain berusaha untuk masuk atau keluar lapangan dengan berlari lurus, ataukah mengelilingi empat penjuru lapangan.
7. Apabila teman sekelompok belum masuk semuanya maka yang sudah terlebih dahulu masuk harus menunggu teman-temannya yang lain barulah mereka bisa keluar.
8. Apabila pemain di sentuh oleh *pakkawa* maka pemain harus berganti.
9. Observasi

Pada kegiatan observasi yang dilakukan terhadap permainan, diawali dengan membagi dua tim yang berjumlah sama kemudian tim yang sebagai pemain akan bersiap memasuki arena kemudian tim yang sebagai *pakkawa* (penjaga) bersiap pada garis-garis tertentu. Pada saat permainan berlangsung ada 2 orang dari tim *pakkawa* (penjaga) kurang capat menggerakkan jari tangannya pada saat ingin menyentuh lawannya yaitu Renaldi dan Siska. Sementara itu ada 2 orang dari tim pemain yang kurang cepat dalam berlari sehingga dia di-*kawa* (disentuh) oleh tim *pakkawa* (penjaga), yaitu Vira dan A.Ely. Hal ini menunjukkan bahwa anak tersebut tidak memiliki kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi yang bagus dalam menggerakkan jari tangan, badan dan kakinya, sehingga pada lembar observasi diberi nilai (√). Adapun 7 orang anak cepat dan lincah dalam bermain diberi nilai (●). Ke 7 anak tersebut adalah Muh.Edit, A.Widya, Dimas, Ryan, Muh.Ikhsan, Tiara, Sasa.

Untuk melihat secara utuh kecerdasan kinestetik anak setelah bermain *Massallo* pada siklus 1, nampak pada tabel 4.6 berikut ini :

Tabel 4.6 Profil kecerdasan kinestetik anak setelah bermain *Massallo* pada siklus 1

|  |  |
| --- | --- |
| **ANAK DIDIK** | **INDIKATOR KECERDASAN KINESTETIK** |
| **Jari Tangan** | **Lengan** | **Badan dan Kaki** |
| 1. Renaldi
 | √ | √ | √ |
| 1. A. Ely
 | √ | √ | ○ |
| 1. Siska
 | √ | √ | √ |
| 1. Muh. Edit
 | • | • | • |
| 1. A. Widya
 | • | • | • |
| 1. Vira
 | √ | √ | ○ |
| 1. Dimas
 | • | • | • |
| 1. Ryan
 | • | • | • |
| 1. Muh. Ikhsan
 | • | • | • |
| 1. Tiara
 | • | • | • |
| 1. Sasa
 | • | • | • |

Sumber: Hasil Olahan Instrumen Untuk Anak

Tabel di atas menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak meningkat setelah bermain *Massallo* pada siklus 1. Dari 11 orang anak terdapat 7 orang anak yang memiliki kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi yang bagus dalam menggerakkan jari tangan, lengan, badan, dan kaki, dan 4 orang diantaranya masih kurang memiliki kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi yang bagus dalam menggerakkan lengan, badan, dan kaki.

Untuk melihat kemampuan anak dalam menggerakkan jari tangan setelah pelaksanaan bermain *Massallo* pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini :

Tabel 4.7. Frekuensi Jumlah Anak yang Memiliki Kemampuan Menggerakkan Jari Tangan Setelah Penerapan Bermain *Massallo* pada Siklus 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Jumlah Anak** |
| 1. | ● | 7 |
| 2. | √ | 4 |
| 3. | ο | - |
|  | Jumlah | 11 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menggerakkan jari tangan setelah pelaksanaan bermain *Massallo,* dimanadari 11 orang anak terdapat 7 orang anak memiliki kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan, 4 orang anak masih kurang dalam kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan.

Untuk melihat kemempuan anak dalam menggerakkan lengan setelah penerapan bermain *Massallo* pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini :

Tabel 4.8. Frekuensi Jumlah Anak yang Memiliki Kemampuan Menggerakkan Lengan Setelah Penerapan Bermain *Massallo* pada Siklus 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Jumlah Anak** |
| 1. | ● | 7 |
| 2. | √ | 4 |
| 3. | ο | - |
|  | Jumlah | 11 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menggerakkan lengan setelah pelaksanaan bermain *Massallo,* dimana dari 11 orang anak terdapat 7 orang anak memiliki kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan lengan, 4 orang anak masih kurang dalam kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan lengan.

Untuk melihat kemampuan anak dalam menggerakkan badan dan kaki setelah penerapan bermain *Massallo* pada siklus 1 dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9. Frekuensi Jumlah Anak yang Memiliki Kemampuan Menggerakkan Badan dan Kaki Setelah Penerapan Bermain *Massallo* pada Siklus 1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Jumlah Anak** |
| 1. | ● | 7 |
| 2. | √ | 2 |
| 3. | ο | 2 |
|  | Jumlah | 11 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menggerakkan badan dan kaki setelah penerapan bermain *Massallo,* dari 11 orang anak terdapat 7 orang anak yang memiliki kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan badan dan kaki, 2 orang anak masih kurang dalam kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan badan dan kaki, dan 2 orang anak yang tidak mempunyai kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan badan dan kaki.

Dalam observasi juga peneliti mengamati kegiatan anak dalam proses bermain *Massallo* untuk mengetahui peningkatan kecerdasan kinestetiknya selama pemberian tindakan, yakni mengamati gerakan jari tangan anak pada saat *makkawa* (menyentuh) lawan, mengamati gerakan lengan anak pada saat ingin *makkawa* (menyentuh) dan menghalangi lawan yang ingin masuk melewati garis, mengamati gerakan badan dan kaki anak pada saat berlari saling berkejaran untuk melewati garis yang dijaga maupun untuk *makkawa* (menyentuh) lawan. Melihat langsung proses anak menggerakkan tangan, kaki, dan badannya pada saat bermain, serta menuliskan kelebihan dan kekurangan anak dalam bermain *Massallo* dan tiap pertemuan guru mencatat semua kejadian yang dianggap penting seperti kehadiran dan keaktifan anak mengikuti proses bermain :

1. Mencatat dan menyebutkan nama-nama anak yang mengikuti proses bermain *Massallo.*
2. Mencatat dan mengklasifikasi anak yang aktif dan anak yang tidak bermain serta mencatat anak yang masih mengganggu anak lain yang serius bermain.
3. Refleksi

Setelah melalui pengamatan obsevasi dan hasil nilai persentase kemampuan anak dalam barmain *Massallo*, maka ada beberapa hal yang menjadi rekomendasi bagi perbaikan untuk melanjutkan ke siklus II yaitu :

1. Lapangan tempat bermain anak hendaknya di persempit lingkupnya agar anak tidak terlalu cepat mengalami kelelahan dalam bermain.
2. Anak sebaiknya dibagi menjadi kelompok bermain yang lebih kecil, dimana tiap kelompok masing-masing dimainkan oleh 3 orang anak.
3. Guru diharapkan lebih memotivasi anak dan memperhatikan anak yang sering mengganggu dan yang tidak aktif dalam bermain *Massallo*.
4. Guru dapat berperan aktif dengan terjun langsung untuk bermain *Massallo* bersama anak-anak agar anak lebih senang dan lebih bersemangat dalam bermain.
5. Siklus II

Langkah-langkah yang akan dilaksanakan pada siklus II ini merupakan hasil refleksi dari siklus I. Oleh karena itu, langkah-langkah yang dilakukan relatif sama dengan siklus I dengan mengadakan beberapa perbaikan dan penyempurnaan sesuai dengan kenyataan yang telah ditemukan di lapangan.

1. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dua hari sebelum pelaksanaan kegiatan tindakan yaitu pada tanggal 14 Januari 2012. Adapun kegiatan pada tahap perencanaan ini adalah:

1. Mempelajari kurikulum anak kelompok B di TK PKK Sitampai yang berdasarkan kurikulum 2004 TK/RA dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak sama dengan silus I.
2. Menyusun rencana kegiatan harian. Adapun tema yang dikembangkan pada kelompok A dan B adalah “Rekreasi” dan sub tema “ Tempat-tempat Rekreasi”. Rencana kegitan harian disusun pada tanggal 16-20 Januari 2012.
3. Membuat prosedur penilaian kemampuan anak. Format penilaian yang dirancang sama dengan siklus I.
4. Menentukan waktu pelaksanaan tindakan, telah disepakati dengan guru pembimbing hari yang akan gunakan untuk kegiatan tindakan adalah hari yang digunakan untuk kegiatan bermain yang dilaksanakan pada hari Senin 16 Januari 2012.
5. Membuat lembar observasi untuk mengamati kondisi bermain tradisional (bermain *Massallo)* ketika pelaksanaan tindakan berlangsung yang sama dengan lembar obsevasi yang dilakukan di siklus I.
6. Peneliti memberikan catatan refleksi pada guru pembimbing yang akan dilakukan pada siklus ini.

2.Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanan tindakan dilakukan dalam bentuk sebagai berikut :

1. Guru mempersiapkan lapangan permainan dengan memberi garis dengan panjang serta lebarnya kurang-lebih berukuran 6 X 6 m persegi.
2. Guru membagi anak menjadi 2 kelompok bermain, masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang anak.
3. Guru mengingatkan kembali tentang cara bermain *Massallo* kepada anak.
4. Guru masuk ke dalam salah satu kelompok anak dan bermain bersama anak.
5. Meminta kelompok yang menjadi *pakkawa* (penjaga) menghalau anak yang ingin masuk dan ingin melewati garis yang di jaganya.
6. Mengarahkan kelompok yang bermain untuk berlari melewati garis tanpa disentuh oleh penjaga.
7. Setelah permainan pada kelompok pertama selesai, maka guru bergabung pada kelompok ke 2 dan bermain bersama-sama dengan anak.
8. Observasi II

Diawali dengan permainan peneliti sudah melihat terjadi peningkatan kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak, namun masi ada anak yang kurang memiliki kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi jari tangan dan lengan. Anak tersebut adalah A. Ely, masih ada 2 orang anak yang kurang mamiliki kecepatan menggerakkan badan dan kakinya pada saat bermain *Massallo.* Anak itu adalah Siska dan Vira. Untuk melihat terjadi peningkatan kemampuan kecerdasan kinestetik anak pada kegiatan observasi ini baik kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi jari tangan, lengan, badan dan kaki. Selengkapnya akan disajikan pada tabel 4.10 berikut ini :

Tabel 4.10. Profil Kecerdasan Kinestetik Anak Setelah Bermain *Massallo* pada Siklus II

|  |  |
| --- | --- |
| **ANAK DIDIK** | **INDIKATOR KECERDASAN KINESTETIK** |
| **Jari Tangan** | **Lengan** | **Badan dan Kaki** |
| 1. Renaldi
 | • | • | • |
| 1. A. Ely
 | √ | √ | • |
| 1. Siska
 | • | • | √ |
| 1. Muh. Edit
 | • | • | • |
| 1. A. Widya
 | • | • | • |
| 1. Vira
 | • | • | √ |
| 1. Dimas
 | • | • | • |
| 1. Ryan
 | • | • | • |
| 1. Muh. Ikhsan
 | • | • | • |
| 1. Tiara
 | • | • | • |
| 1. Sasa
 | • | • | • |

Sumber: Hasil Olahan Instrumen Untuk Anak

Tabel di atas menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetik anak semakin meningkat setelah bermain *Massallo* pada siklus II. Dari 11 orang anak umumnya sudah memiliki kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan, lengan, badan dan kaki. Anak yang masih kurang kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan, lengan, badan dan kaki yakni A.Ely, Vira, dan Siska, selebihnya anak sudah memiliki kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan, lengan, dan badan dan kaki.

Untuk melihat kemampuan anak dalam menggerakkan jari tangan setelah pelaksanaan bermain *Massallo* pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut ini:

Tabel 4.11. Frekuensi Jumlah Anak yang memiliki Kemampuan Menggerakkan Jari Tangan Setelah Penerapan Bermain *Massallo* pada Siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Jumlah Anak** |
| 1. | ● | 10 |
| 2. | √ | 1 |
| 3. | ο | - |
|  | Jumlah | 11 |

Dari tabel di atas nampak bahwa kecerdasan kinestetik anak semakin meningkat setelah bermain *Massallo* pada siklus II. Dari 11 orang anak terdapat 10 orang anak yang memiliki kecepatan, ketangkasan dan koordinasi yang bagus dalam menggerakkan jari tangan, 1 orang anak masih kurang dalam kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan, serta tidak ada anak yang tidak mempunyai kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi dalam menggerakkan jari tangan.

Untuk melihat kemampuan anak dalam menggerakkan lengan setelah pelaksanaan bermain *Massallo* pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut ini:

Tabel 4.12. Frekuensi Jumlah Anak yang Memiliki Kemampuan Menggerakkan Lengan Setelah Penerapan Bermain *Massallo* pada Siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Jumlah Anak** |
| 1. | ● | 10 |
| 2. | √ | 1 |
| 3. | ο | - |
|  | Jumlah | 11 |

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa persentase kemampuan anak dalam menggerakkan lengan setelah pelaksanaan bermain *Massallo* dari 11 orang anak terdapat 10 orang anak memiliki kecepatan, ketangkasan dan koordinasi yang bagus dalam menggerakkan lengan, 1 orang anak masih kurang dalam kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan lengan, serta tidak ada anak yang tidak mempunyai kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi dalam menggerakkan lengan.

Untuk melihat kemampuan anak dalam menggerakkan badan dan kaki setelah pelaksanaan bermain *Massallo* pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut ini:

Tabel 4.13 Frekuensi Jumlah Anak yang Memiliki Kemampuan Menggerakkan Lengan Setelah Penerapan Bermain *Massallo* pada Siklus II

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nilai** | **Jumlah Anak** |
| 1. | ● | 9 |
| 2. | √ | 2 |
| 3. | ο | - |
|  | Jumlah | 11 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menggerakkan badan dan kaki setelah pelaksanaan bermain *Massallo,* dari 11 orang anak terdapat 9 orang anak memiliki kecepatan, ketangkasan dan koordinasi yang bagus dalam menggerakkan badan dan kaki, 2 orang anak masih kurang dalam kecepatan, ketangkasan dan koordinasi dalam menggerakkan badan dan kaki, serta tidak ada anak yang tidak mempunyai kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi dalam menggerakkan badan dan kaki.

1. Refleksi II/Kesimpulan

Setelah pelaksanaan siklus II dengan adanya perbaikan pada siklus I, maka peneliti dapat melihat ada beberapa kemajuan yang telah dicapai oleh anak dalam bermain *Massallo*, yakni :

1. Kemampuan dalam kecepatan, ketangkasan, dan koordinasi anak dalam menggerakkan jari, lengan, badan dan kaki menunjukkan hasil yang meningkat. Hal tersebut dapat dilihat dari meningkatnya persentase dalam hasil observasi pada saat anak bermain *Massallo.*
2. Kebanyakan anak meminta lagi untuk bermain *Massallo* bahkan ada yang menolak untuk berhenti bermain karena masih ingin bermain *Massallo.*
3. Anak lebih antusias dalam bermain apalagi mereka bermain langsung dengan Ibu Guru.
4. **Pembahasan**

Penggunaan bermain *Massallo* merupakan penerapan permainan tradisional lokal *Bugis-Makassar* dalam rangka untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak serta dapat mengembangkan dan merangsang pertumbuhan fungsi-motorik tangan, lengan, dan kaki anak secara optimal.

Penggunaan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak diarahkan agar anak dapat menggerakkan jari tangan, lengan, badan dan kaki. Hal ini dimungkinkan karena jenis permainan tradisional *Massallo* dapat menstimulasi/merangsang dengan baik kemampuan fisik anak yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan dan tekstur.

 TK PKK Sitampai Kabupaten Soppeng menerapkan bermain *Massallo* dalam rangka meningkatkan kecerdasan kinestetik (gerak) anak. Pelaksanaan tindakan bermain *Massallo* menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kecerdasan kinestetik anak. hasil ini menggambarkan bahwa stimulasi kecerdasan kinestetik terjadi dengan baik pada saat anak bermain, karena pada saat bermain itulah anak berusaha melatih koordinasi otot dan geraknya. Hal ini sejalan dengan pendapat Catron dan Allen (dalam Musfiroh, 2008: 51) bahwa stimulasi kinestetik terjadi dalam wilayah-wilayah berikut:

* Koordiansi mata-tangan dan mata-kaki, seperti: menggambar, menulis, melempar, menangkap;
* Keterampilan lokomotor, seperti: berjalan, berlari, melompat;
* Keterampilan nonlokomotor, seperti: membungkuk, memutar tubuh, duduk, berdiri, jongkok;
* Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh, seperti menunjukkan keasadaran tubuh, kesadaran ruang, keseimbanagan, mengambil *start*, menghentikan gerak.

Disamping itu, hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Gardner (2001: 56) yang mengatakan bahwa :

Kecerdasan kinestetik difokus pada kemampuan gerak berupa kecepatan, kakuatan, kelentukan, koordinasi, kecepatan, serta keseimbangan. Berbagai macam kemampuan gerak tersebut digunakan untuk memecahkan persoalan-persoalan sehari-hari yang dihadapi anak melalui gerakan-gerakannya.

Berdasarkan hasil penelitian di TK PKK Sitampai Kab. Soppeng ditemukan bahwa melalui bermain tradisional *Massallo*, guru telah mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak sebagai salah satu kecerdasan yang semestinya dikembangkan sejak dini. Hal ini menjadi penting dalam pendidikan, khususnya PAUD, karena melalui bermain, guru sesungguhnya memiliki kesempatan yang seluas-luasnya untuk memberikan stimulasi dini secara optimal terhadap perkembangan kecerdasan anak melalui berbagai aktivitas bermain. Kegiatan bermain anak sangatlah bervariasi dan bukan hanya untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak saja, akan tetapi diharapkan juga melalui permainan yang bervariasi, menyenangkan dan disukai oleh anak, dapat dipilih materi dan cara yang tepat untuk menstimulasi pula jenis keceradasan anak yang lain.

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil temuan penelitian di lapangan mengenai penerapan perrmainan tradisional *massallo* untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di TK PKK Sitampai Kec. Lilirilau Kab. Soppeng, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pelaksanaan tindakan bermain *Massallo* di TK PKK Sitampai menunjukkan hasil peningkatan yang signifikan (meyakinkan), dimana setelah penerapan permainan tradisional tersebut, anak menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggerakkan jari tangan, lengan, badan dan kaki sebagai bentuk peningkatan kecerdasan kinestetik.

1. **Saran**

Sehubungan dengan kesimpulan penelitian di atas maka diajukan saran kepada :

1. Kepada guru, diharapkan agar senantiasa menerapkan perrmainan tradisional, khususnya yang sesuai dengan tradisi atau budaya etnik setempat, khususnya permainan *Massallo* dalam rangka meningkatkan kecerdasan kinestetik anak pada TK di Kab. Soppeng.
2. Kepada kepala TK, agar meningkatkan pembinaannya kepada guru dalam upaya peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional yang lebih variatif.
3. Bagi orang tua, hendaknya bekerja sama dengan guru-guru dalam rangka pendidikan anaknya di TK, khususnya berkaitan dengan stimulasi dini perkembangan anak secara lebih optimal dalam rangka peningkatan kecerdasan kinestetik anaknya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abimanyu, Soli, dan Sulaiman Samad. 2003. *Pedoman Penulisan Skripsi.* Makassar: FIP UNM.

Chatib, Munif. 2010. *Sekolahnya Manusia: Sekolah Berbasis Multiple Intelligences di Indonesia*, Bandung: Kaifa.

Christianti, Marta. 2008. *Anak dan Bermain.* www.wordpress.com. diakses 29 Mei. 2008

Depdiknas. 2004. *Standar Kompetensi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

\_\_\_\_\_\_\_\_. 2005. Kurikulum 2004 TK/RA Standar Kompetensi. Jakarta: Dirjenpendasmen.

\_\_\_\_\_\_\_\_. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini,* Jakarta: Direktorat PAUD Direktorat Jenderal PNF dan Informal Kemendiknas.

Depdikbud. 1999. *Penelitian Tindakan (Action Research),* Jakarta: Dir. Pendidikan Menegah Umum, Dirjend. Pendidikan Dasar dan Menengah, Depdikbud.

DePorter, Bobby dan Mike Hernachi. 2004. *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.

Gardner, Howard. 2001. *Kecerdasan Majemuk; Teori dan Praktek*. Bandung: Mizan.

Hurlock, B Elizabeth. 1988. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga.

Jalal, Fasli, 2005. *Kebijakan Pemerintah dalam Revitalisasi Program-Program Layanan Anak Usia Dini*  (Buletin PADU - Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia Vol. 4 No.1). Jakarta: Direktotarat PAUD Depdiknas.

Machmud, A. Hasan, 1976. *SILASA, Setetes Embun di Tanah Gersang (Jilid I)*. Ujung Pandang: Yayasan Kebudayaan Sul-Sel.

Madya, Suwarsih. 2006. *Teori dan Praktek Penelitian Tindakan (Action Research),* Bandung: Alfabeta.

Monoharto, Gunawan, dkk. 2003. *Permainan Rakyat Sulsel*. Ujung Pandang: Lamacca Press.

Munandar, S.C. Utami. 1985. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah.* Jakarta: PT. Gramedia.

Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* *(Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia TK).* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. 2008. *Cerdas Melalui Bermain – Cara Mengasah Multiple Intelligences pada Anak Usia Dini.* Jakarta: PT. Grasindo.

Putranto, Erwin Adi, 2007. *Ensiklopedi Permainan Tradisional Indonesia; Sulawesi, Maluku, dan Halmahera.* Jakarta: CV. Sinar Cemerlang Abadi.

Rahim, Abdul. 2009. *Permainan Rakyat Daerah Sulawesi Selatan.* Makassar: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Sulawesi Selatan.

Rahmat, Jalaluddin. 2007. *Belajar Cerdas, Belajar Berbasis Otak.* Bandung: Penerbit Mizan Learning Center.

Sofia, Ananda. 2009. *Permainan Tradisional*. [www.anneahira.com](http://www.anneahira.com)., diakses 3 September 2010.

Sudibyo, Retno S., 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini yang Ideal* (Buletin PADU-Jurnal Ilmiah Anak Dini Usia Edisi Khusus). Jakarta: Direktorat PAUD Depdiknas.

Sudono, 2008. *Permainan Tradisional.* [www.anneahira.com](http://www.anneahira.com).Diakses 3 Oktober 2010.

Sugono, Dendi, dkk. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Keempat; Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas RI.

Suyanto, Slamet, 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dir. Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan PT Depdiknas.

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. 2005. *Sistem Pendidikan Nasional.* Surabaya: Media Centre.