THUFULI: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Volume 5 Nomor 1 Tahun 2023
e-ISSN: 2685161X

UPAYA MENGEMBANGKAN KECERDASAN KINESTETIK PADA ANAK USIA DINI MELALUI METODE PERMAINAN TRADISIONAL *SUNDA MANDA*

Anwardiani Iftaqul Janah [1], Nur Cahyati Ngaisah[2]
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
e-mail: [1]21204032015@student.uin-suka.ac.id, [2]21204032023@student.uin-suka.ac.id

Diterima: 16 April 2023 I Direvisi: 9 Mei 2023 I Disetujui: 12 Mei 2023

Abstrak

Kecerdasan kinestetik menjadi bagian penting dalam proses perkembangan motorik anak melalui aktivitas gerak yang saling berkoordinasi dan dapat melatih anak dalam keterampilan, keseimbangan, kekuatan, kelenturan dan kelincahan. Rendahnya kecerdasan kinesterik dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti aktivitas gerak yang tidak optimal, sehingga membutuhkan kegiatan yang menarik anak untuk beraktivitas seperti bermain sunda manda yang menimbulkan beragam gerak bagi yang memainkannya. Metode yangdigunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan subjek penelitian anak usia 5-7 tahun yang berjumlah lima anak. Penelitian dilakukan di daerah Klurak Baru, Bokoharjo, Prambanan, Sleman dengan menggunakan instrumen observasi dan wawancara yang dilakukan kepada orang tua ataupun masyarakat sekitar. Teknik analisis menggunakan kondensasi data, penyajian hasil serta pembuatan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan dengan menggunakan tehnik traingulasi. Temuan dalam penelitian ini bahwa kecerdasan kinesterik dalam permainan tradisional sunda manda dapat melatih gerak koordinasi yang rumit seperti kekuatan kaki saat melompat dengan satu kaki bersamaan dengan melempar dan menangkap gaco menggunakan tangan sambil berjalan berpindah tempat. Selain itu juga dapat melatih keseimbangan anak, kekuatan anggota tubuh, ketangkasan anak dan kelincahan anak dalam beraktivitas gerak. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa keserdasan kinesterik dapat dikembangkan melalui metode permainan tradisional sunda manda.

Kata Kunci : *Kecerdasan Kinestetik, Anak Usia Dini, Sunda manda*

Abstract

Kinesthetic intelligence is an important part of the child's motor development process through coordinated movement activities and can train children in skills, balance, strength, flexibility and agility. The low level of kinesthetic intelligence is influenced by several factors such as motion activity that is not optimal, so it requires activities that attract children to activities such as playing Sundanese which creates a variety

of movements for those who play it. The method used in this study was qualitative with five children aged 5-7 years as the research subjects. The research was conducted in the Klurak Baru area, Bokoharjo, Prambanan, Sleman using observation instruments and interviews conducted with parents or the surrounding community. The analysis technique uses data condensation, presenting the results and making conclusions. The validity of the data was carried out using a training technique. The findings in this study are that kinesthetic intelligence in traditional Sundanese games can train complex coordination movements such as leg strength when jumping on one leg along with throwing and catching gaco using the hands while moving around. Besides that, it can also train children's balance, limb strength, child agility and child agility in moving activities. Therefore it can be concluded that kinesthetic intelligence can be developed through the traditional Sundanese game method.
Keywords*: Kinesthetic Intelligence, Early Childhood, Sunda manda*

A. Pendahuluan

Kecerdasan kinesterik dilatih melalui permainan tradisional yang menciptakan kegiatan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan dalam ketangkasan fisik motorik anak. Permainan tradisional yang masih populer sampai saat ini dan diimplementasikan diberbagai lembaga satuan PAUD yaitu permainan tradisional *sunda manda* dengan khasnya yang membutuhkan ketangkasan kaki, tangan dan seluruh anggota gerak dalam kegiatan bermain.

Anak usia dini rata-rata di daftarkan orang tuanya untuk mengikuti kegiatan les privat membaca, menulis dan berhitung. Selain itu, anak cenderung menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* yang ada di ponsel orang tuanya ataupun milik pribadi (Ngaisah: 2023). Hal ini memicu anak memiliki kecerdasan kinestetik yang rendah karena aktivitas fisik yang tidak optimal (Brusseau et al., 2018). Perkembangan anak yang distimulasi di sekolahan tidak dikembangkan lebih optimal di lingkungan rumah (Aulia, 2023). Anak di sekolahan sibuk belajar kemudian pulang sekolazzh masih lanjut belajar mandiri, kegiatan ini awal yang buruk bagi perkembangan anak. Made Ayu Anggreni et al menemukan hasil penelitiannya bahwa rendahnya kecerdasan kinestetik dikarenakan kesibukan orang tua dalam bekerja dan smembebaskan anak untuk bermain gadget tanpa membatasinya (Anggreni, 2022). Akibatnya anak menjadi pasif dan terhambat dalam perkembangan motorik anak.

Penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa kecerdasan kinestetik yang dimiliki anak dapat dilihat melalui keterampilan anak dalam mengontrol koordinasi gerak tubuh melalui motorik kasar dan halus dengan seluruh potensi tubuh dalam mengekspresikan ide dan perasaan (Septianto et al., 2022). Semua gerakan yang dilakukan dikontrol langsung oleh otak yang saling berkoordinasi dengan otot dan saraf. Kecerdasan kinestetik yang dikembangkan secara optimal

dengan koordinasi tubuh yang optimal akan menciptakan orang yang ahli gerak dibidangnya seperti atlet, penari, pemain akrobat dan lain-lain.

Parenting orang tua di sekolah membuat beberapa orang tua menyadari pentingnya perkembangan motorik kasar anak. Perkembangan motorik kasar merupakan salah satu perkembangan yang membutuhkan stimulus lebih intens agar dapat menghasilkan kemampuan dan perkembangan yang maksimal. Motorik kasar memiliki arti gerakan yang membutuhkan keseimbangan dalam melakukan stimulus, baik sebagian dari tubuh atau seluruh tubuh (Fajzrina et al., 2022). Stimulasi dalam perkembangan motorik kasar anak dapat dilakukan dengan cara kegiatan bermain yang menghasilkan banyak gerakan seperti kegiatan permainan tradisional yang sederhana dan mudah dimainkan anak.

Hakikatnya proses belajar pada anak usia dini yaitu melalui bermain bermakna yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak secara optimal (Ngaisah, 2023). Kegiatan bermain yang menghasilkan aktivitas gerakan-gerakan anggota tubuh yang saling berkoordinasi satu sama lain dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak. Kecerdasan kinestetik disebut juga dengan kecerdasan fisik yang dimiliki anak dengan ditandai adanya kemampuan atau keterampilan diri dalam menggunkan anggota tubuhnya untuk melakukan gerak.

Kegiatan bermain menimbulkan makna dalam bagi anak dalam prosesnya terdapat cara bermain yang menyenangkan sehingga melibatkan seluruh aspek perkembangannya (Ngaisah, 2023). Permainan yang ditujukan untuk anak yaitu permainan yang merangsang kreativitas dan berakhir memberikan kesan yang tidak terlupakan bagi anak (Munawaroh, 2017). Permainan dimaksud bukan permainan yang mengharuskan kita menyisapkan banyak dana, melainkan kembali mengulang masa lampau yaitu permainan tradisional yang saat ini mulai terlupakan oleh zaman (Suryawan, 2020). Permainan tradisional sebenarnya sangat bagus bagi perkembangan motorik anak usia dini, dengan permainan tersebut semua anggota tubuh anak berkembang mulai dari keseimbangan, ketepatan dalam melompat, ketangkasan, serta kemampuan lain yang anak miliki (Munawaroh, 2017). Keunggulan permainan tradisional memiliki banyak kelebihan yaitu memperkenalkan, melestarikan budaya, dan meningkatkan kecintaan terhadap warisan budaya bangsa serta nilai-nilai luhur yang ada didalamnya (Pratiwi, 2015).

Permainan tradisional yang mengasah kecerdasan kinestetik dalam motorik kasar anak yaitu salah satunya permainan *sunda manda.* Permainan *sunda manda* di jawa timur terkenal dengan nama permainan *engklek* yang dimainkan dengan menggunkan kekuatan kaki dan melakukan lompatan-lompatan disetiap petakan permainan (Anita, 2020). Seperti penelitisan sebelumnya yang dipaparkan Nur Cahyati Ngaisah et al bahwa permainan tradisional *sunda manda* atau engklek

yang dimainkan dengan satu kaki untuk melatih keseimbangan anak yang pada umumnya dilakukan di tempat yang lapang dan luas seperti lapangan ataupun halaman sekolahan (Ngaisah et al., 2023). Media yang digunakan yaitu sketsa berupa petakan-petakan *sunda manda* yang digunakan untuk anak melompat. Kegiatan melompat dengan satu kaki tidak semua anak dapat melakukannya dengan sempurna bahkan ada yang tertatih-tatih dan akhirnya terjatuh maka pentingnya kecerdasan kinestetik dalam perkembangan anak usia dini.

Permainan tradisional *sunda manda* dilakukan sesuai dengan aturan dalam permainan yang dilakukan secara bersama namun dalam prakteknya kemenangan permainan didapat secara individu. Permaian tidak hanya melakukan lompatan dengan satu kaki namun juga melempar *gaco* kedalam petakaan sketsa sebagai media permainan. Permainan dapat dimulai dengan hompimpa dan memainkannya secara bergiliran yang dilakukan dua orang atau lebih.

Tujuan dalam penelitian berdasarkan temuan dan pendapat peneliti sebelumnya yaitu rendahnya kecerdasan kinesterik yang dialami anak dalam tahap perkembangan motorik disebabkan oleh beberapa aspek salah satunya lingkungan sekitar yang membuat anak jarang melakukan gerak secara optimal. Maka berawal dari itu perlu adanya stimulasi agar perkembangan anak tetap optimal yaitu melalui permainan sederhana yang mudah dimainkan anak yaitu permainan sunda manda yang menghasilkan gerak keseluruhan anggota tubuh bagi orang yang melakukannya.

B. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Klurak Baru, Bokoharjo, Prambanan, Sleman. Informan pada penelitian ini adalah warga Klurak Baru serta orang tua dari anak yang mengikuti permainan tradisional *sunda manda* tersebut. Anak-anak yang mengikuti permainan sunda manda berjumlah lima orang yaitu tiga perempuan dan dua laki-laki. Pengumpulan data dilakukan dengan proses observasi dan wawancara. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti di daerah Klurak Baru yang melihat beberapa anak memainkan permainan tradisional sunda manda di lapangan desa. Wawancara dilakukan kepada beberapa masyarakat sekitar terkait aktivitas anak sehari-hari dan peran permainsan sunda manda efektif atau tidak untuk melatih anak bergerak optimal untuk mencipkan kecerdasan kinestetik anak. Teknik analisis yang dilakukan dengan kondensasi data, penyajian hasil serta pembuatan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan dengan menggunakan tehnik traingulasi (Rohmah, 2020).

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil dalam penelitian yang dilakukan di Klurak Baru, Bokoharjo, Prambanan, Sleman dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik melalui permainan sunda manda antara lain sebagai berikut:

Perkembangan Kecerdasan Kinestetik di Klurak Baru

Kecerdasan kinestetik berkaitan dengan perkembangan anak usia dini, melalui pendidikan anak dapat mengeksplorasi kemampuan yang anak miliki secara bebas dan pengajaran yang dilakukan oleh orang tua atau pendidik didalam sebuah lembaga (Munawaroh, 2017). Hasil observasi menunjukan bahwa di desa klurak baru anak usia dini disibukan dengan kegiatan akademik dan pengembangan kognitif pada anak dengan melupakan aspek perkembangan yang lainnya. Orang tua rata-rata tidak memberi kebebasan pada anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Anak diatur orang tua dengan disibukan mengikuti kegiatan-kegiatan yang berbasis akademik seperti mengikuti kegiatan les privat membaca, menulis dan berhitung. Anak mengalami rasa kecapean dalam berpikir dan mudah merasa bosan sehingga beberapa anak harus mengalami paksaan dari orang tua. Selain itu, orang tua juga membebaskan anak bermain *gadget* dengan alasan agar anak nurut dan diam sehingga tidak menganggu kegiatan orang tua.

Anak yang terlalu diatur dan dibebaskan dalam kegiatan yang kurang bermakna membuat anak merasa tertekan. Anak cenderung menjadi karakter yang pendiam, sakit-sakitan dan penakut yang disebabkan salah satunya karena minimnya aktivitas gerak yang dilakukan anak. Sehingga menimbulkan kecerdasan kinestetik yang rendah dan perkembangan fisik motorik anak yang terhambat dalam perkembangannya. Kecerdasan kinestetik dimanfaatkan untuk mendapatkan kemampuan yang bersifat psikomotorik, kecerdasan ini adalah kecerdasan yang erat kaitannya dengan perkembangan fisik-motorik pada anak usia dini, dimana kemampuan yang dimiliki seseorang dalam mengontrol gerakan atau mengolah gerak tubuhnya. Selain gerakan, pada kecerdasan ini sering digunakan untuk mengeluarkan gagasan atau emosi melalui gerakan tubuh (Suhaimi, 2017).

Sonawat & Gogri dalam (Anggraini, 2014) berpendapat bahwa kecerdasan kinestetik yaitu kemampuan seseorang untuk menggerakkan anggota tubuh bertujuan untuk mengekspresikan perasaan serta menggunakan kedua tangan untuk melakukan sesuatu. Kecerdasan kinestetik ini meliputi keterampilan untuk dapat melakukan koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, serta kecepatan kecerdasan ini meliputi keterampilan dalam mengontrol anggota tubuh serta

memanipulasi objek. Menurut Permendikbud RI No. 137/2014 indikator perkembangan kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan dalam melakukan gerakan tubuh yang dilakukan sesuai koordinasi dalam melatih keseimbangan dan kelenturan serta dapat melakukan gerakan tangan, kaki, kepala, serta melakukan gerakan tari menggunakan kaki dan tangan (Karim, 2011). Menurut Sujiono, 2009 mengutarakan pendapat bahwa potensi serta kecerdasan adalah kemampuan dalam menyelesaikan masalah, melakukan inovasi dilingkungan masyarakat sekitar (Karim, 2011). Waktu yang tepat untuk melatih kemampuan gerak pada anak dengan memberikan kegiatan yang melibatkan gerakan tubuh, karena usia tersebut merupakan usia kritis untuk anak menyerap ilmu yang ada di sekita. Menurut Sudijandoko (2011) menyatakan bahwa semakin banyak anak memiliki pengalaman yang anak dapat saat masih kecil maka semakin besar anak dapat menggali dan menemukan kemampuan atau potensi yang dapat dikembangkan (Annisa, 2021).

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik pada anak usia dini dapat distimulasi melalui aktivitas gerak yang optimal dengan keterampilan dalam melakukan koordinasi, keseimbangan, ketangkasan dengan mengontrol anggota tubuh dalam aktivitas gerak. Sehingga anak membutuhkan kebebasan dalam mengembangkan potensi diri dalam ahli gerak seperti atlit, penari dan lain-lain.

Permainan Tradisional *Sunda Manda*

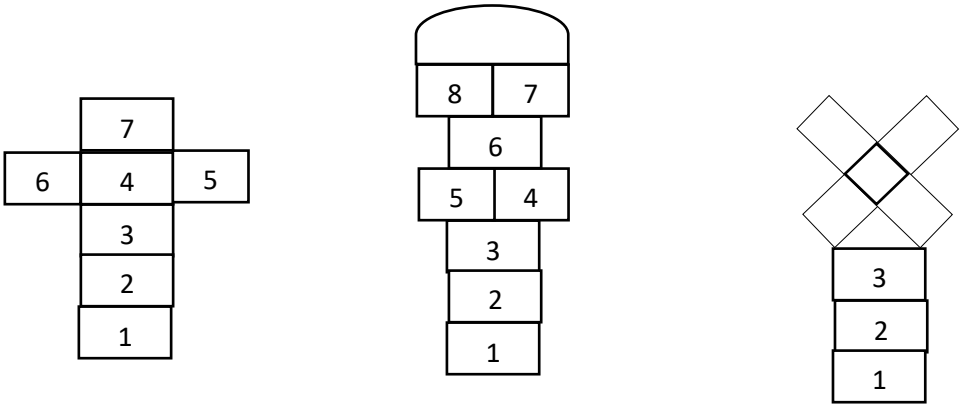
Permainan tradisional sering juga disebut permainan yang ada pada zaman dahulu, merupakan permainan yang ada lalu berkembang di masyarakat khususnya di perdesaan (Karina et al., 2021). Permainan ini ada karena tumbuh serta berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat di pedesaan lebih condong menjadi sebuah permainan yang memiliki tempat diciptakannya (Nadziroh et al., 2019). Permainan tradisional bersifat rekreatif karena banyak muncul dari ide kreasi anak (Aqobah, 2020). Menurut Mahendra (2005) berpendapat bahwa permainan tradisional hasil budaya yang ada di masyarakat yang akan tumbuh dan hidup hingga saat ini dan nanti, permainan tradisional ini merupakan hasil peninggalan nenek moyak yang dilakukan dengan suka rela dan memiliki ciri khas (Pratiwi, 2015). Selain itu A. Husna (2009) berpendapat bahwa terdapat jenis permainan tradisional dimana permainan tersebut memiliki keunggulan untuk meningkatkan kreatifitasi, kerjasama, keakraban, serta kepemimpinan. Permainan tradisional yang dapat dilakukan oleh anak usia dini ialah permainan Sundamanda, gobak sodor, ular naga, bentengan, dan lain sebagainya. Permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang sederhana, tidak terikat peraturan yang banyak, serta permainan yang memberikan kesan menyenangkan bagi anak (Aqobah, 2020).

Permainan sunda manda adalah salah satu permainan anak yang cukup populer dikalangan masyarakat khususnya pada anak-anak. Dolanan ini bersifat kompetitif, dimana permainan ini dilakukan dua orang atau lebih. Di Indonesia permainan sunda manda mempunyai istilah yang berbeda beda diantaranya *engklek, ciplek gunung, jlongjling, dende dan dampu* (Karina et al., 2021). Permainan yang populer dengan istilah sunda manda diyakini berasal dari Belanda yang awal mulanya bernama *zondag mandaag* (Pujiati et al., 2020). Permainan ini pada umumnya dimainkan oleh anak perempuan namun beberapa anak laki-laki juga tertarik mengikutinya (Ngaisah et al., 2023). Sunda manda permainan yang dimainkan di tempat yang lapang dan luas sehingga anak bebas dalam melakukan permain.

Cara memainkan permainan tradisional sunda manda di Klurak Baru sesuai dengan tata aturan permainan yang setiap daerah memiliki ciri tersendiri, berikut tadapan permainan sunda manda sebagai berikut:

Pertama, sebelum permainan sunda manda dimulai dengan desain terlebih dahulu dengan membuat sketsa petakan-petakan yang menjadi media dalam permainan *sunda manda.*

Gambar 1. Sketsa Permainan Sunda Manda



Pesawat Gunung Kitiran/ Baling-baling

Sketsa *sunda manda* di atas yang sering digunakan di berbagai daerah yang terbagi menjadi tiga model yaitu pesawat, gunung dan baling-baling (Wiranti, 2018).

Masyarakat Klurak Baru, Bokoharjo, Prambanan dalam permainan *sunda manda* sering menggunakan model sketsa gunung yang dianggapnya lebih mudah dibandingkan dengan sketsa pesawat dan baling-baling. Setiap petakan dibuat dengan ukuran kira-kira sebesar 30x30 cm. Permainan ini dimainkan oleh lima anak di halaman rumah yang dilapisi tanah liat. Menurut hasil wawancara menyatakan bahwa lima anak tersebut berusia 5-7 tahun yang terdiri dari tiga perempuan dan satu laki-laki. Pada dasarnya permainan *sunda manda* sering dimainkan oleh anak perempuan namun ada kemungkinan besar anak laki-laki juga tertarik untuk melakukan permainan tersebut.

Kedua, untuk menentukan giliran dalam bermain maka dilakukan hompimpa antar pemain terlebih dahulu dengan ketentuan yang menang mendapat giliran pertama dan seterusnya (Supriyono, 2018). Permainan sunda manda menggunkan media kerapik atau batu bata berukuran sekitar 3x2 meter sebagai gaco atau nyawa pemain dalam permainan. *Gaco* yang digunakan memiliki beberapa bentuk seperti segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain. Anak bebas menggunakan *gaco* yang mana saja, agar antar pemain memiliki perbedaan disetiap *gaco* sehingga berkemungkinan kecil untuk tertukar dengan temannya.

Ketiga, pemain mulai melakukan permainan dengan melompat satu persatu ketakan yang ada dengan menggunakan satu kaki. Peraturan permainan jika berada didua petakan maka kedua kaki menginjaknya, seperti petakan yang di angka empat dan lima atau tujuh dan delapan. Anak mulai melompat dari angka satu sampai angka tujuh dan delapan dengan catatan petakan yang terdapat gaco milik pemain sendiri maka petakan tersebut tidak boleh di lompati dan harus dilewati. Permainan dimuali dengan menaruk *gaco* diangka satu kemudian melompat dengan tidak menginjak petakan angka satu, kemudia setelah sampai angka delapan setiap pemain balik arah untuk menuju angka satu dan mengambil *gaco* yang ada di petakan satu kembali. Kemudian untuk selanjutnya, pemain melempar *gaco* ke dalam petakan kedua, jika tidak masuk kedalam petakan maka pemain berhenti tidak melakukan permainan lagi dan berganti giliran dengan pemain lain dan seterusnya.

Keempat, permainan sunda manda dilakukan oleh dua orang atau lebih namun dalam pelaksanaannya tetap perorangan dalam bermain. Dari kelima pemain saling bersaing untuk memenangkan permainan, pemenangan permainan *sunda manda* di tandai dengan yang paling pertama sampai puncak sketsa petakan yaitu jika model gunung berarti sampai bentuk setengah lingkaran. Pada saat puncak gunung ini menjadi penentu dan sulit untuk dilakukan, pemain melempar *gaco* ke puncak dan hal itu tidak semua anak mampu melakukannya. Kemudian setelah masuk ke dalam petakan puncak maka pemain mengambil *gaco* dengan badan terbalik sehingga hanya tangan yang mencari tanpa melihat.

Kelima, tata bermain sunda manda berikutnya yaitu anak melompat setiap petakan dengan membolak-balikan *gaco* yang ada di tangan dibarengi dengan lompatan menggunakan satu kaki. Pemain dikatakan kalah jika belum sampai puncak gunung sketsa *gaco* yang dibawa pemain jatuh ke tanah.

Berdasarkan pendapat di atas dalam permainan *sunda manda* dapat mengguakan tiga model sketsa, namun pada umumnya menggunakan yang model gunung karena dianggap yang paling mudah dibandingkan dengan model yang lain. Tata cara permainan *sunda manda* terdiri dari empat tahapan yang diawali dengan menentukan sketsa petakan dengan model yang ada, kemudian hompimpa untuk menentukan giliran pemain yang bermain pertama dan seterusnya. Permainan dilakukan dengan menggunakan satu kaki dan melompati setiap petakan-petakan. Pemenang dalam permainan sunda manda ditandai dengan mampu sampai puncak gunung sketsa dan mampu membolak-balikan *gaco* di atas tangan dan telapak tangan tanpa terjauh.

Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan *Sunda Manda*

Kecerdasan kinestetik yang dikembangkan dari permainan sunda manda, yaitu permainan dengan menggunakan gerakan kaki satu dan melompat kedepan atau kebelakang di dalam petakan yang dibuat agar dapat melatih keseimbangan pada tubuh (Pratiwi, 2015). Permainan tradisional *sunda manda* ini membutuhkan gerakan motorik kasar, menurut Sujiono dalam (Pratiwi & Kristanto, 2015) menyatakan bahwa kemampuan yang dimiliki seseorang dimana dalam melakukannya membutuhkan koordinasi merupakan definisi gerakan motorik kasar. Maka dari itu kegiatan dilakukan membutuhkan tenaga karena gerakan tersebut melibatkan otot-otot tertentu dimana gerakan tersebut anak dapat meloncat, memanjat, berlari, serta berdiri menggunakan satu kaki (Perreault et al., 2021). Sedangkan menurut Rahyubi (2012) dalam (Pratiwi, 2015) mengutarakan pendapat gerakan tubuh yang menggunakan otot besar sebagai dasar utama gerakan merupakan aktivitas motorik kasar menggunakan otot besar sebagai dasar utama gerakannya.

Permainan *sunda manda* yang dimainkan anak-anak di daerah Klurak Baru Perambanan dapat membantu stimulasi anak dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak yang penakut, pendiam, dan jarang melakukan aktivitas gerak yang optimal. Permainan sunda manda membutuhkan banyak gerak dan saling berkoordinasi dengan seluruh tubuh. Terlihat dalam tahapan-tahap dalam bermain sunda manda mulai dari mengerakan tangan pada saat hompimpa, melempar *gaco* kedalam petakan, membolak-balikan *gaco* di atas tangan dan telapak tangan. Selain itu juga kekuatan pada kaki yangmelompat dari angka satu sampai akhir menggunakan satu kaki dan melompat jauh untuk tidak menginjak petakan yang ada *gaco*-nya. Dan terdapat gerakan koordinasi antara tangan, kaki

dan sebagian anggota tubuh ataupun seluruhnya. Hal tersebut terbukti ketika anak melompat dengan membolak-balikan *gaco* di tangan dengan melembar menangkap dalam keadaan melompat dengan satu kaki. Hasil observasi menunjukan bahwa dari lima anak yang mengikuti permainan sunda manda ada dua anak yang mengalami kesulitan dalam koordinasi gerak antara membolak-balikan *gaco* di tangan dengan melompat menggunakan satu kaki. Untuk tiga anak lainnya masih bisa meskipun *gaco* nya jatuh ke tanah, namun untuk ditahap tersebut ada SS dan DZ yang berusia 5 tahun belum dapat melakukannya sesuai aturan yang ditentukan.

Berdasarkan pendapat di atas bahwa kecerdasan kinestetik dapat distimulasi menggunakan permainan tradisional sunda manda yang sifatnya mudah dimainkan dan ramah anak sehingga untuk anak yang pendiam penakut masih dapat mengikuti dengan baik. Permainan ini memici untuk melakukan gerakan-gerakan secara optimal yang melibatkan seluruh anggota tubuh sehingga dapat menumbuhkan kecerdasan kinesterik yang baik sehingga anak yang penakut dan pendiam mulai lincah dalam dalam bergerak meskipun dalam permainan kurang dalam bersosial dengan teman sebayanya.

D. Simpulan

Permainan tradisional s*unda manda* memiliki peran atau cara tersendiri agar dapat mengembangkan kemampuan kecerdasan kinestetik yang bertumpu pada gerakan tubuh anak. Temuan dalam penelitian ini yang dilakukan di daerah Klurak Baru, Bokoharjo, Prambanan, Sleman memiliki empat tahapan dalam tata cara permain sunda manda yaitu (1) membuat sketsa petakan model pesawat yang digunakan dalam permainan karena dianggaplebih mudah dibandingkan model pesawat dan baling-baling. (2) menentukan giliran pemain dengan hompimpa. (3) permainan dimulai dengan melompat menggunakan satu kaki. (4) membolak-balik *gaco* dengan melempar dan menangkap sambil melakukan lompatan dengan satu kaki. Tahapan tersebut sangat penting dan berpengaruh terhadap kecerdasan kinesterik pada anak. Rendahnya kecerdasan kinesterik pada anak dapat distimulasi menggunakan permainan sunda manda yang menghasilkan gerakan-gerakan fisik yang optimal, seperti dapat menjaga keseimbangan, kekuatan kaki, kelincahan dan kelentutan tubuh.

Daftar Rujukan

Anggraini, D. D. (2014). Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Sirkuit Dengan Bola (Penelitian Tindakan di Kelompok A TK Al Muhajirin Malang Jawa Timur, Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *2*(2), 67.

Anggreni, M. A. (2022). Untuk Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah STIKES Yarsi Mataram*, 1–9

Anita, D. (2020). Strategi Pemberdayaan Masyarakat Dalam Pengembangan Pembangunan Pedesaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Scholastic*, *4*(2), 29–33. https://doi.org/10.36057/jips.v4i2.409

Annisa, A. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Natural Messy Play sebagai Optimalisasi Kecerdasan Kinestetik Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 410–419. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.914

Aulia, R., & Ngaisah, N. C. (2023). Peran Pendidikan Anak Usia Dini dalam Fungsi Sosialisasi Keluarga di Kelurahan Teluk Merarti. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 49–62.

Brusseau, T. A., Hannon, J. C., Fu, Y., Fang, Y., Nam, K., Goodrum, S., & Burns, R. D. (2018). Trends in physical activity, health-related fitness, and gross motor skills in children during a two-year comprehensive school physical activity program. *Journal of Science and Medicine in Sport*, *21*(8), 828–832. https://doi.org/10.1016/j.jsams.2017.12.015

Fajzrina, L. N. W., Ngaisah, N. C., & Pratamasari, I. (2022). Analysis of Detection of Growth and Development In Gross Motor Toddlers (Case Study of Babies Aged 6 Months Cannot Pronning, Roll and Crooked). *JOYCED: Journal of Early Childhood Education*, *2*(2), 206–217. https://doi.org/10.14421/joyced.2022.22-10

Karim, A. (2011). Pengaruh Pembelajaran Gerak dan Lagu Dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal dan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *Edisi Khus*(2), 154–163

Karina, C. D., U.S, S., & L.A, S. (2021). Eksplorasi Etnomatematika Pada Permainan Tradisional Indonesia Komunitas TGR (Traditional Games Return). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *5*(2), 1599–1615. https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.674

Munawaroh, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 86. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.19

Nadziroh, N., Chairiyah, C., & Pratomo, W. (2019). Nilai-Nilai Karakter Dalam Permainan Tradisional. In *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* (Vol. 5, Issue 3). https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6119

Ngaisah, N. C., & Aulia, R. (2023). Perkembangan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 1–25. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22373/bunayya.v9i1.16890

Ngaisah, N. C., Janah, A. I., & Azizah, S. N. (2023). Permainan Tradisional Engklek sebagai Mengembangkan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Upaya. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 74–85. https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.159

Nur Cahyati Ngaisah, Muhammad Al Ayyubi, Lati Nurliana Wati Fajzrina, Reza Aulia, Munawarah, Chairun Nisa Fadillah, N. P. Z. (2023). Permainan Tradisional Kelereng dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *8*(1), 103–113

Perreault, M., Haibach-Beach, P., Lieberman, L., & Foster, E. (2021). Motor Competence in Children with CHARGE Syndrome. *Research and Practice for Persons with Severe Disabilities*, *46*(2), 67–76. https://doi.org/10.1177/1540796921998011

Pratiwi, Y., & Kristanto, M. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Keseimbangan Tubuh Anak Melalui Permainan Tradisonal Engklek Di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 18–39

Pujiati, S., Kurniawati, Y., & Kustiono, K. (2020). The Effectiveness of Zondag Mandaag's Game on the Improvement of Basic Movement and Early Childhood Character. *Journal of Primary Education*, *9*(5), 493–500. https://doi.org/10.15294/jpe.v9i5.43056

Aqobah, Qory Jumrotul, Masnur Ali, G. D., & Raharja, A. T. (2020). Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisonal. *Untirta*, *5 (2)*(2), 134–142

Rohmah, A. A., & Jauhari. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Multiple Intelligences. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 32–41. https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.9

Septianto, I., Arif, M., & Nugraha, H. (2022). Penerapan permainan modfikasi engklek untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini 6-8 tahu n diperumahan regency1 tangerang. *Journal Olahrga Rekat (Rekreasi Masyarakat)*, *1*(1), 53–60

Suhaimi, I. (2017). Memberdayakan Kecerdasan Kinestetik Anak. *Jurnal Illmiyah Bahasa Dan Sastra*, *1*(1), 72–90

Supriyono, A. (2018). Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*

Suryawan, I. . A. J. (2020). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*, *2*(2), 1–10

Wiranti, D. A., & Mawarti, D. A. (2018). Keefektiffan Permainan Engklek Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *9*(1). https://doi.org/10.24176/re.v9i1.2810