



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS
MATARAM FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN

Jl. Majapahit 62 Mataram NTB 83125 Telp. (0370) 623873

Hal : Rekomendasi Tidak Ujian Skripsi

Mataram, 25 Agustus 2023

Kepada Yth,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan
Anak Usia Dini
FKIP Universitas Mataram

Dengan hormat,

Berdasarkan Pedoman Akademik tahun 2020 FKIP Universitas Mataram halaman 28 pasal 39 (Pelaksanaan Skripsi) butir 8 dinyatakan *Jika sudah mempublikasikan artikel hasil penelitian skripsi minimal sinta 4 diperbolehkan tidak mengikuti ujian skripsi.* Untuk itu kami Pembimbing I (Muhammad Tahir, S.Pd M.Sn.) dan Pembimbing II (Dr. M.A. Muazar Habibi, S.Psi., M.Pd) merekomendasikan mahasiswa dengan identitas:

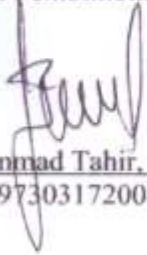
Nama : Sri Latifa Zahrawi
NIM : E1F019081
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi Artikel : Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Mataram Tahun Ajaran 2022/2023
Nama Jurnal : Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan (JIPP)
Periode Terbit : Volume 8, Nomor 3, Agustus 2023
Status Jurnal : Terakreditasi Nasional Sinta 4


Merekomendasikan untuk tidak melaksanakan ujian skripsi, nilai ujian disesuaikan dengan nilai jurnal publikasi sinta 4 (artikel jurnal dan laporan skripsi terlampir). Demikian surat rekomendasi ini untuk dapat dimaklumi. Terimakasih.

Mengetahui

Dosen Pembimbing Skripsi I

Dosen Pembimbing Skripsi II


Muhammad Tahir, S.Pd M.Sn.
NIP. 197303172008011007


Dr. M.A. Muazar Habibi, S.Psi., M.Pd.
NIP. 197408252003121001

Tembusan:

- Yth. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Unram



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURNAL ILMIAH PROFESI PENDIDIKAN

Jln. Majapahit No. 62 Telp. (0370) 623873, WhatsApp 082339952352

Nomor : 090/JIPP/FKIP-UNRAM/VIII/2023
Lampiran : 1 eks
Prihal : Accepted Jurnal

Dear author: **Sri Latifa Zahrawi¹, Muhammad Tahir², Muazar Habibi³**
FKIP Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

Dewan redaksi **Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan** menyampaikan ucapan selamat bahwa paper dengan judul:

“Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Mataram Tahun Ajaran 2022/2023”

Setelah melalui proses review oleh ahli dapat diterima (accepted) untuk dipublikasikan pada Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume 8 Nomor 3, Edisi Agustus 2023. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan terakreditasi Nasional **Sinta 4** dengan link <https://sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/7053>

Demikian, atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Mataram, 21 Agustus 2023

Mengetahui,



JURNAL ILMIAH PROFESI PENDIDIKAN



Tim Editor

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK UNTUK
MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA
PERWANIDA II MATARAM TAHUN AJARAN 2022/2023**

Sri Latifa Zahrawi¹, Muhammad Tahir², Muazar Habibi³

¹Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: srilatifazahrawi02@gmail.com

Article History

Received :

Revised :

Accepted :

Published :

Abstract: Dalam upaya mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, permainan memiliki peranan penting di dalam Pendidikan Anak Usia Dini, salah satu permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak yaitu permainan tradisional bakiak. Di RA Perwanida II Mataram, kurang diperagakan permainan tradisional bakiak, permainan yang sering dilakukan yaitu permainan modern seperti jungkat-jungkit, ayunan dan lainnya. Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, guru dapat menggunakan permainan tradisional lainnya. Permainan tradisional bakiak dapat dimanfaatkan sebagai alternatif sarana permainan anak yang beragam. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development, subjek dalam penelitian ini peserta didik kelas B1 RA Perwanida II Mataram, dengan instrumen pengumpulan data berupa observasi, angket, dan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti. Jenis data yang dihasilkan adalah kualitatif yang dianalisis dengan pedoman kriteria penilaian untuk menentukan kualitas permainan tradisional bakiak yang dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Desain produk alat permainan tradisional bakiak ini dibuat dengan menggunakan kayu. Selanjutnya, pengait kaki menggunakan ban bagian dalam, sehingga memberikan rasa nyaman di kaki dan tidak menimbulkan rasa sakit pada kaki. Selain itu, diberikan sentuhan warna dari pilox pada pengait kaki, sehingga dapat menarik minat anak untuk memainkannya dan lintasan yang berbentuk zig zag. Berdasarkan penilaian validator yang terdiri dari Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Guru RA Perwanida II Mataram, mendapatkan presentase kelayakan sebesar 90% dan 92% sehingga penilaian yang dicapai validator mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Uji coba pertama hasil kegiatan pengembangan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan yaitu dengan presentase nilai 69,79%. Uji coba kedua hasil kegiatan pengembangan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun masuk dalam kategori berkembang sangat baik yaitu dengan presentase nilai 88,54%.

Keywords: Permainan Tradisional, Permainan Bakiak Kecerdasan Kinestetik

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah pribadi yang sedang melalui satu mekanisme perkembangan yang cepat dalam melalui proses kehidupan berikutnya. Di Indonesia pengertian anak usia dini difokuskan bagi anak yang berumur 0-6 tahun. (Masnival, 2013). Di dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya 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.

Fase anak usia dini adalah saat-saat yang berharga buat seorang anak untuk tumbuh dan berkembang dengan baik. Ketika fase usia dini, semua bagian perkembangan anak akan berkembang sebanding dengan tingkatan usia anak. Melalui adanya pemberian bantuan rangsangan stimulasi dari orang tua ataupun guru, perkembangan anak akan bertambah ideal. Tiba di fase inilah perkembangan anak terus diasah dengan baik, dan salah satunya ialah perkembangan fisik anak yang di kelompokkan di dalam kecerdasan kinestetik, karena kecerdasan kinestetik berhubungan dengan kemampuan yang dipunyai anak dalam menggunakan dan mengendalikan gerakan tubuh anak, inilah yang menjadi salah satu hal penting dalam proses pertumbuhan anak.

Dengan ditetapkannya Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, di Indonesia Pendidikan terdiri dari Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, dan Pendidikan Tinggi yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistematis. Pendidikan Anak Usia Dini dilakukan sebelum jenjang pendidikan dasar.

Bermain adalah cara yang sangat luar biasa untuk merangsang kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Bermain ialah perangkat

yang perlu ada di dalam kehidupan manusia, dimulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa, maupun jenis permainan saat masa kanak-kanak dan dewasa berbeda, akan tetapi kita tetap memerlukan waktu untuk bermain. Bermain ialah suatu gambaran kegiatan yang dilaksanakan bagi anak-anak yang bermaksud untuk memperoleh kegembiraan, keceriaan, dan kebahagiaan, dan baik bagi perkembangan motorik serta kognitifnya, bermain juga dapat menambah kencang stimulasi perkembangan anak sehingga dapat menambah kecerdasan anak.

Akan tetapi, efek dari minimnya berbagai fasilitas bermain di sekolah yang menarik yaitu dapat mengurangi anak dalam melatih kecerdasan kinestetiknya, hal ini menjadi sesuatu yang sangat penting yang harus diperhatikan. Anak-anak dapat menjadi tertarik untuk bergerak ketika ada banyak aktivitas bermain yang menarik dan mengasyikkan yang tersedia di sekolah.

Beriringan dengan kemajuan abad, cara bermain yang dipakai oleh anak-anak mengalami perkembangan yang cepat dan signifikan, semakin meningkatnya banyak variasi permainan yang ada baik yang menggunakan listrik maupun elektronik, ditambah lagi dengan hadirnya permainan modern seperti video game, remote control, dan permainan yang menggunakan baterai. Permainan modern mempunyai akibat positif dan negatif untuk perkembangan anak, dalam hal perkembangan fisik, kreativitas, maupun sikap sosial anak.

Pada dasarnya, permainan tradisional ialah jenis permainan yang sederhana dan mengutamakan kekompakan antar peserta saat bermain. Dalam beberapa dekade terakhir, permainan tradisional telah mengalami penurunan popularitasnya, penurunan ini disebabkan oleh perubahan pola pikir masyarakat yang semakin maju, yang lebih memilih kebiasaan-kebiasaan modern yang lebih mudah dan instan daripada mempertahankan kebiasaan tradisional yang telah lama ada. (Ismatul, 2011).

Menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum populer

dalam kegiatan mengajar pada anak usia dini, boleh jadi hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran mengenai manfaat positif yang dapat diperoleh anak dalam mengembangkan keterampilan mereka melalui permainan tradisional (Sujarno, 2011). Salah satu permainan tradisional yang belum optimal digunakan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini yakni permainan tradisional bakiak.

Permainan bakiak yaitu sebuah permainan yang sudah familiar dikalangan anak-anak, namun tidak banyak dari mereka yang memainkannya karena di era sekarang anak-anak lebih cenderung memilih permainan yang lebih praktis dan instan.

Permainan bakiak dapat melatih koordinasi dan dapat pula melatih keseimbangan dan sosial anak dengan sesama temannya. Permainan bakiak adalah sejenis sandal yang telapaknya terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari ban yang dipaku pada kedua sisinya. Jenis bakiak ini dibedakan dengan beberapa jenis diantaranya ada bakiak 2 anak, 3 anak, bakiak 4 anak dan bakiak dewasa. Permainan ini membutuhkan 2 sampai 4 anak untuk melangkah secara bersamaan. Dalam permainan ini juga dibutuhkan kekompakan dan kerja sama antara kelompok, untuk mencapai tempat yang sudah ditentukan. Permainan bakiak sekarang ini sering dimainkan pada saat peringatan hari kemerdekaan Republik Indonesia 17 Agustus 1945. Banyak dari kalangan anak-anak, bahkan orang dewasa banyak memainkan permainan bakiak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di RA Perwanida II Mataram, bahwa kurang diperagakan permainan tradisional bakiak. Permainan yang sering dilakukan di sekolah ini adalah permainan-permainan modern seperti ayunan, jungkat-jungkit dan lain-lain yang sifatnya permainan modern.

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggabungkan pikiran dengan tubuh sehingga apa yang dipikirkan akan diwujudkan dalam Gerakan tubuh yang indah, kreatif, dan bermakna (Linda, Bruce dan Dee, 2002).

Kecerdasan kinestetik adalah jenis kecerdasan di mana kita mampu melakukan gerakan-gerakan yang baik dalam berlari, menari, membangun sesuatu, serta dalam segala seni dan karya manual. Dengan kecerdasan kinestetik ini, anak memiliki kemampuan untuk melakukan berbagai aktivitas fisik seperti bergerak, berlari, dan berkomunikasi melalui tubuhnya. Keterampilan ini sangat berarti dalam kehidupannya dan membantu anak menjadi individu yang baik (Pertiwi, 2014).

Kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk menggerakkan sesuatu (Musfiroh dalam Majidah, 2018).

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan individu untuk menghubungkan pikiran dengan tubuh, sehingga memungkinkan tubuh untuk memanipulasi objek atau melakukan gerakan. Kecerdasan ini ditandai oleh keterampilan motorik seperti keseimbangan (*balance*), kecepatan, kekuatan, koordinasi, dan ketangkasan (Elindra dan Indah, 2016).

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan tubuh secara keseluruhan untuk mengungkapkan ide dan perasaan, serta menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Jenis kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan (Sonowat dan Gogri, 2008)

Salah satu kecerdasan yang penting di stimulasi kepada anak yaitu kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik adalah jenis kecerdasan di mana kita mampu melakukan gerakan dengan baik, seperti berlari, menari, membangun sesuatu, dan juga dalam bidang seni dan keterampilan tangan. Kecerdasan ini memungkinkan anak untuk melakukan berbagai aktivitas fisik, termasuk bergerak, berlari, dan berkomunikasi melalui tubuhnya. (Pertiwi dalam Respati, 2018)

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan anak untuk memecahkan masalah dengan menggunakan seluruh tubuh atau bagian

tubuh tertentu dalam gerakan (Gardner, 1987).

Kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah jenis kecerdasan di mana seseorang memiliki kemampuan atau keterampilan untuk menggunakan bagian tubuhnya dalam melakukan gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, seni, dan keterampilan tangan (Amstrong, 2002).

Permainan adalah kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan dengan tujuan untuk bersenang-senang (Santrock, 2007).

Menurut (Kurnia Rita, 2012) bermain adalah sebuah aktivitas yang menyenangkan dan spontan, sehingga dapat memberikan perasaan aman secara psikologis pada anak.

Permainan tradisional adalah permainan anak-anak yang menggunakan bahan-bahan yang sederhana dan sesuai dengan aspek budaya di berbagai daerah tempat tinggal mereka. Tak hanya itu, permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan kegiatan kreatif. Tujuan utama permainan tradisional bukan hanya sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai alat untuk mempererat ikatan sosial dan menciptakan kenyamanan dalam bermasyarakat (Sukirman dalam Hasanah, 2016).

Permainan tradisional bakiak atau terompa gulung merupakan permainan yang berasal dari Sumatera Barat. Permainan ini menggunakan dua papan kayu tebal yang berbentuk seperti sandal dengan panjang sekitar 125 cm (Setiawan, 2016). Udh (2012) juga menyatakan bahwa bakiak adalah permainan tradisional yang sudah ada sejak tahun 1970-an, mirip dengan alas kaki berbahan kayu yang ketika digunakan mengeluarkan suara yang nyaring dan memiliki tali karet berwarna hitam. Menurut Hidayati (2013), ada pandangan lain tentang permainan sandal bakiak yang terbuat dari kayu dengan bagian atas yang menggunakan ban bekas sebagai tali sandal. Dalam permainan ini, setiap bakiak dapat digunakan oleh 2-3 anak, dan cara memainkannya dimulai dari garis *start* hingga mencapai garis *finish*. Untuk mencapai garis *finish*, setiap

anggota harus bekerja sama, bertanggung jawab, dan mengeluarkan banyak tenaga untuk melangkah, sehingga permainan ini dapat menanamkan rasa tanggung jawab (Hayati & Fatimah, 2019).

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) model yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2014).

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan desain produk yang terkait dengan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun, hasil dari penelitian ini akan diuji validitasnya untuk memastikan efektivitas produk yang dihasilkan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, dengan 10 langkah yaitu: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, dan (10) Produksi Masal (Sugiyono, 2014). Namun, penelitian ini hanya menggunakan tujuh langkah saja, karena tidak memungkinkan untuk meneliti pada lembaga pendidikan yang lebih luas, Penelitian ini dilaksanakan di RA Perwanida II Mataram. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas B1 dengan usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Mataram.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi.

Kriteria instrumen validasi kelayakan permainan ada 10, yaitu Kesesuaian permainan tradisional bakiak sebagai pembelajaran di TK, ketepatan dan kenyamanan desain pengikat kaki pada alat permainan tradisional bakiak, ketepatan

pengembangan permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik, kesesuaian desain warna penutup pada pengait kaki alat permainan tradisional bakiak, kesesuaian berat kayu sebagai alas pada alat permainan tradisional bakiak, kesesuaian jumlah pemain pada alat permainan tradisional bakiak, ketepatan inovasi pengembangan yang dapat menarik minat dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak, kesesuaian ukuran pada pengait yang memberikan rasa nyaman pada pemain bakiak, kesesuaian desain bentuk, panjang alat, dan jauh lintasan permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan, dan kesesuaian lebar kayu alat permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan kemudian penilaian dilakukan dengan menggunakan skala likert yang terdiri dari lima alternatif jawaban yaitu: (Sangat baik) = 5, (Baik) = 4, (Cukup) = 3, (Kurang) = 2, dan (Sangat kurang) = 1 (Sugiyono, 2014)

Indikator penilaian instrumen observasi yaitu berjalan zig zag menggunakan bakiak sejauh 10 meter, berjalan sambil memutar arah menggunakan bakiak, menjaga keseimbangan tubuh (tidak terjatuh) saat bermain bakiak, dan berjalan pada lintasan yang sudah ditentukan kemudia penilaian dilakukan dengan menggunakan *rating scale* yang terdiri dari empat alternatif jawaban yaitu: (Sangat baik) = 4, (Baik) = 3, (Cukup) = 2, (Kurang) = 1, dan (Sangat kurang) = 1 (Sugiyono, 2014).

Perhitungan presentase dari data instrument validasi kelayan permainan yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentasi kelayakan

$\sum x$: Jumlah jawaban nilai yang diperoleh

$\sum xi$: Jumlah jawaban nilai tertinggi

Setelah presentase skor ditemukan, selanjutnya menentukan kriteria validasi, jika mendapat hasil presentase lebih dari 61% produk yang dikembangkan dikatakan layak.

Perhitungan presentase dari data instrument observasi yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

Keterangan:

P: Angka Presentase

F: Skor yang diperoleh

n: Skor Maksimal

Setelah presentase skor ditemukan, selanjutnya menentukan kriteria jika 100%-76% yaitu berkembang sangat baik (BSB), 75%-51% yaitu berkembang sesuai harapan (BSH), 50%-26% yaitu mulai berkembang (MB), dan 25%-0% yaitu belum berkembang (BB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

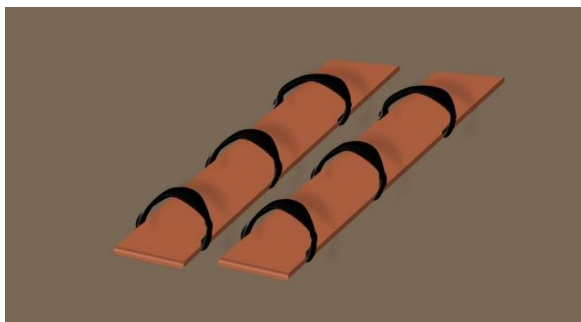
Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini yaitu permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Pengembangan produk yang dihasilkan merupakan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di TK. Dalam pengembangan permainan tradisional ini di uji cobakan di RA Perwanida II Mataram.

Langkah-langkah yang digunakan dalam menguji kelayakan permainan tradisional bakiak ini, disesuaikan dengan prosedur pengembangan model Sugiyono dijelaskan yakni Potensi dan masalah. Pada penelitian ini potensi dan masalah yang didapat dilapangan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan wali murid di RA Perwanida II Mataram bahwa permainan tradisional bakiak masih sangat jarang dimainkan. Selain itu permainan tradisional bakiak belum ada di RA Perwanida II Mataram. Dari potensi dan masalah yang ada, peneliti ingin mengembangkan permainan tradisional bakiak yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini.

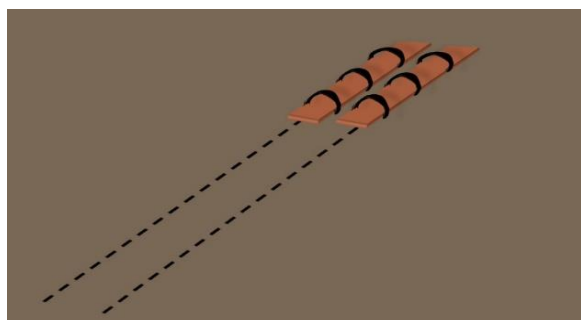
Desain dari produk yang akan dikembangkan berupa pengembangan produk yang sudah ada yaitu permainan bakiak dengan beberapa

bagian yang dimodifikasi. Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan serta bahan yang akan digunakan dalam membuat permainan.

Gambar 1. Model Awal Alat Permainan Tradisional Bakiak

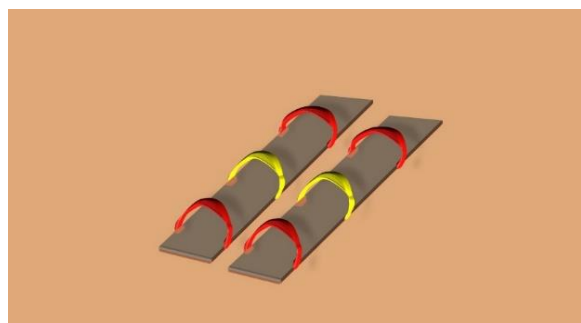


Gambar 2. Lintasan dan Model Awal Alat Permainan Tradisional Bakiak

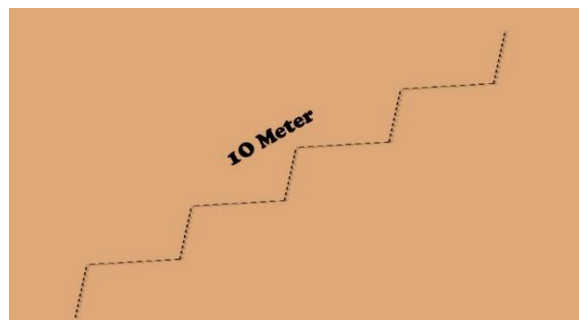


Pada gambar 1 dan gambar 2 lintasan dan alat permainan tradisional bakiak masih dalam model awal dan belum dikembangkan, peneliti mengembangkan permainan tradisional bakiak mulai dari alat permainan dan lintasan bermain, pada alat permainan tradisional bakiak model awal kayu yang digunakan tidak di cat, pada pengikat kaki menggunakan ban bekas bagian luar atau yang disebut dengan tread, dan pada lintasan permainan hanya mengikuti garis lurus saja.

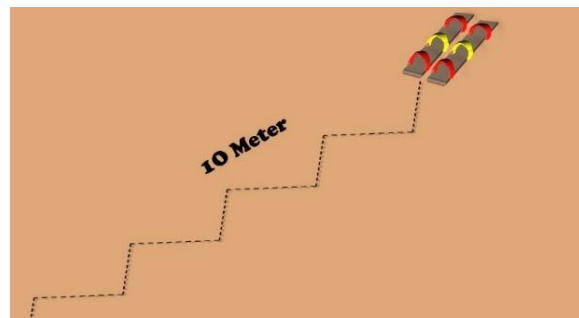
Gambar 3. Modifikasi Alat Permainan Tradisional Bakiak



Gambar 4. Modifikasi Lintasan Permainan Tradisional Bakiak



Gambar 5. Modifikasi Alat dan Lintasan Permainan Tradisional Bakiak



Pada gambar 3, gambar 4, dan gambar 5 peneliti sudah mengembangkan alat permainan tradisional bakiak mulai dari kayu bakiak dengan panjang 70 cm dan lebar 8 cm terbuat dari kayu kemudian di cat dengan warna abu, pada pengikat kaki menggunakan ban bekas bagian dalam agar kaki tidak lecet saat digunakan, kemudian di desain dengan pilox menggunakan warna merah dan kuning, pada lintasan permainan menggunakan garis zig-zag, dan pada langkah-langkah permainan tradisional bakiak pada dasarnya sama dengan permainan tradisional bakiak pada umumnya, namun perbedaannya setelah dikembangkan terdapat tambahan pada langkah-langkah permainan tradisional bakiak, antara lain:

- Menyiapkan permainan tradisional bakiak untuk proses pembelajaran.
- Peneliti menyiapkan tempat atau lapangan yang bersih dan aman untuk bermain permainan tradisional bakiak.
- Peneliti memperkenalkan terlebih dahulu permainan tradisional bakiak yang telah dibuat dan dikembangkan.
- Peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara bermain, aturan bermain, dan langkah-langkah permainan tradisional bakiak sebelum peserta didik mulai bermain.

- e. Peneliti mencontohkan cara bermain permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan.
- f. Peneliti membagi peserta didik didalam regu yang terdiri dari tiga orang.
- g. Peneliti meminta peserta didik untuk memulai bermain permainan tradisional bakiak dan peneliti memberikan aba-aba atau menghitung satu, dua, dan tiga kepada peserta didik.
- h. Peserta didik didampingi saat permainan berlangsung.
- i. Peserta didik berjalan menggunakan bakiak pada lintasan yang sudah dibuat.
- j. Peneliti mengamati peserta didik saat bermain.
- k. Kemudian, guru menanyakan kepada peserta didik pengalaman setelah bermain permainan tradisional bakiak.

Hasil dari validator yaitu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sebesar 90% yaitu berarti desain permainan tradisional bakiak sangat layak dan tidak perlu direvisi. Hasil dari validator yaitu Guru RA Perwanida II Mataram sebesar 92% yaitu berarti desain permainan tradisional sangat layak dan tidak perlu di revisi.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Perwanida II Mataram pada peserta didik kelas B1 dengan usia 5-6 tahun tentang pengembangan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun meningkat dikarenakan pada dasarnya perkembangan kecerdasan kinestetik peserta didik di RA Perwanida II Mataram berkembang sesuai harapan pada uji coba pertama.

PEMBAHASAN

Pada potensi dan masalah yaitu melalui kegiatan wawancara pada guru dan orang tua permasalahan yang ditemukan yaitu menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional dibandingkan permainan modern atau *game online*. Media dan alat permainan tradisional yang kurang menarik, kurangnya pemahaman tentang dampak positif dari permainan tradisional terhadap perkembangan kemampuan anak, serta keprihatinan peneliti terkait kurangnya

interaksi kelompok dan aktivitas bermain fisik, anak-anak cenderung bermain sendiri di dalam rumah dengan menggunakan *gadget*, hal ini mengakibatkan kurangnya stimulasi dalam perkembangan motorik dan sosial anak. Namun, masalah ini mendorong peneliti untuk mengembangkan permainan tradisional bakiak, mengingat jarangya anak-anak zaman sekarang yang mengenal dan bermain permainan tradisional. Padahal, permainan ini memiliki potensi untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Berdasarkan permasalahan ini, beberapa pakar berpendapat bahwa hal ini dapat menyebabkan anak-anak melupakan permainan tradisional, yang tentu tidak boleh terjadi pada generasi penerus bangsa. Pada saat kegiatan mengumpulkan data sekolah RA Perwanida II Mataram sangat menunjang untuk bermain permainan tradisional mulai dari lapangan yang luas, bersih, dan aman yang membuat anak dalam bermain sangat menyenangkan namun hanya saja guru yang kurang dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada peserta didik. Desain produk permainan tradisional bakiak yang telah dimodifikasi oleh peneliti yaitu mengembangkan alat permainan tradisional bakiak mulai dari kayu bakiak dengan panjang 70 cm dan lebar 8 cm terbuat dari kayu waru kemudian di cat dengan warna abu, pada pengikat kaki menggunakan ban bekas bagian dalam agar kaki tidak lecet saat digunakan, kemudian di desain dengan pilox menggunakan warna merah dan kuning, dan pada lintasan permainan menggunakan garis zig-zag, pada alat permainan tradisional bakiak model awal kayu yang digunakan tidak di cat, pada pengikat kaki menggunakan ban bekas bagian luar atau yang disebut dengan tread, dan pada lintasan permainan hanya mengikuti garis lurus saja. Hasil validasi desain dari validator Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dengan kriteria pertama kesesuaian alat permainan tradisional bakiak sebagai media pembelajaran di TK yang mendapatkan skala penilaian empat yaitu baik, kriteria kedua ketepatan dan kenyamanan desain pengikat kaki pada alat permainan tradisional bakiak

mendapatkan skala penilaian lima yaitu sangat baik, pada kriteria ketiga ketepatan pengembangan alat permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik mendapatkan skala penilaian lima yaitu sangat baik, pada kriteria keempat kesesuaian desain warna penutup pada pengait kaki alat permainan tradisional bakiak mendapatkan skala penilaian empat yaitu baik, pada kriteria kelima kesesuaian berat kayu sebagai alas pada alat permainan tradisional bakiak mendapatkan skala penilaian lima yaitu sangat baik, pada kriteria keenam kesesuaian jumlah pemain pada alat permainan tradisional bakiak mendapatkan skala penilaian empat yaitu baik, pada kriteria ketujuh ketepatan inovasi pengembangan alat yang dapat menarik minat dalam menstimulasi motorik kasar anak mendapatkan skala penilaian lima yaitu sangat baik, pada kriteria kedelapan kesesuaian ukuran pada pengait yang memberikan rasa nyaman pada pemain bakiak mendapatkan skala penilaian empat yaitu baik, pada kriteria kesembilan kesesuaian desain bentuk dan panjang alat permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan mendapatkan skala penilaian empat yaitu baik, dan pada kriteria kesepuluh kesesuaian lebar kayu alat permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan mendapatkan skala penilaian lima yaitu sangat baik. Jadi hasil validasi dari penjelasan diatas oleh validator Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yaitu sebesar 90% yaitu sangat layak dan tidak perlu direvisi. Hasil validasi desain dari validator Guru RA Perwanida II Mataram dengan kriteria pertama kesesuaian alat permainan tradisional bakiak sebagai media pembelajaran di TK yang mendapatkan skala penilaian empat yaitu baik, kriteria kedua ketepatan dan kenyamanan desain pengikat kaki pada alat permainan tradisional bakiak mendapatkan skala penilaian empat yaitu baik, pada kriteria ketiga ketepatan pengembangan alat permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik mendapatkan skala penilaian lima yaitu sangat baik, pada kriteria keempat

kesesuaian desain warna penutup pada pengait kaki alat permainan tradisional bakiak mendapatkan skala penilaian empat yaitu baik, pada kriteria kelima kesesuaian berat kayu sebagai alas pada alat permainan tradisional bakiak mendapatkan skala penilaian lima yaitu sangat baik, pada kriteria keenam kesesuaian jumlah pemain pada alat permainan tradisional bakiak mendapatkan skala penilaian lima yaitu sangat baik, pada kriteria ketujuh ketepatan inovasi pengembangan alat yang dapat menarik minat dalam menstimulasi motorik kasar anak mendapatkan skala penilaian lima yaitu sangat baik, pada kriteria kedelapan kesesuaian ukuran pada pengait yang memberikan rasa nyaman pada pemain bakiak mendapatkan skala penilaian empat yaitu baik, pada kriteria kesembilan kesesuaian desain bentuk dan panjang alat permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan mendapatkan skala penilaian lima yaitu sangat baik, dan pada kriteria kesepuluh kesesuaian lebar kayu alat permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan mendapatkan skala penilaian lima yaitu sangat baik. Jadi hasil validasi dari penjelasan diatas oleh validator Guru RA Perwanida II Mataram yaitu sebesar 92% yaitu sangat layak dan tidak perlu direvisi. Uji coba atau penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk pengembangan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Mataram tahun 2023 uji coba atau penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali.

Pada uji coba pertama hasil kegiatan pengembangan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan yaitu dengan presentase nilai 69,79%.

Pada uji coba kedua hasil kegiatan pengembangan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun masuk dalam kategori berkembang sangat baik yaitu dengan presentase nilai 88,54%.

Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba pertama dan uji coba kedua kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan meningkat. Hal ini dikarenakan perolehan pada uji coba pertama dan uji coba kedua mengalami peningkatan dari 69,79% meningkat menjadi 88,54%.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat diberikan kesimpulan bahwa hasil dari penelitian tentang pengembangan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Mataram dapat disimpulkan bahwa pada penerapan pengembangan permainan tradisional bakiak menunjukkan pada hasil uji coba pertama masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, dilihat pada saat peneliti melakukan observasi. Adapun hasil uji coba kedua mengalami peningkatan dan masuk dalam kategori berkembang sangat baik.

Jadi dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dengan menggunakan pengembangan permainan tradisional bakiak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Mataram. Dari hasil penelitian menunjukkan anak mampu berjalan zig zag menggunakan bakiak sejauh 10 meter, berjalan sambil memutar arah menggunakan bakiak, menjaga keseimbangan tubuh (tidak terjatuh) saat bermain bakiak, dan berjalan pada lintasan yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian akhir pada uji coba pertama nilai sebesar 69,79% dan hasil uji coba kedua mendapatkan nilai sebesar 88,54%, sehingga hasil nilai akhir yang didapatkan oleh anak kelompok usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Mataram masuk dalam kategori berkembang sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada dosen pembimbing, dosen penguji, dosen validasi permainan, kepala sekolah dan guru RA Perwanida II Mataram yang sudah ikut berpartisipasi dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti

berharap hasil penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat.

REFERENCES

- Afrianti, N. (2014). *PERMAINAN TRADISIONAL, ALTERNATIF MEDIA PENGEMBANGAN KOMPETENSI SOSIAL-EMOSI ANAK USIA DINI*.
- Amridha, & Rahyuddin JS. (2020). Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak. In *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulsel* (Vol. 1, Issue 1).
- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Denok¹, M., Istiklaili², F., Nuryati, C., Prodi,³ Guru, P., Anak, P., Dini, U., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2021). *PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI KB TUNAS MARENGGENG DESA SINDANGWANGI KABUPATEN BREBES* *Info Articles* (Issue 2). <http://e-journal.ivet.ac.id/index.php/sc>
- Dhieni, N., & Yuliantina, I. (2020). *Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Dwi Tresna Santana, F., Hasan, R. AL, & Siliwangi, I. (2019). *JURNAL CERIA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA TARI MAPAG LAYUNG*. 2(6), 2714–4107.
- Fitriana, A. A., Azizah, E. N., & Dwi Tanto, O. (2021). PENGARUH MEDIA SOSIAL TIK TOK TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA DINI. *Journal of Childhood Education*, 5(1), 147–158. <https://doi.org/10.xxxxx>
- Hasanah, U., & STAIN Jurai Siwo Metro Lampung, Mp. (2016). *PENGEMBANGAN KEMAMPUAN*

- FISIK MOTORIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL BAGI ANAK USIA DINI.*
- Hayati, F., Fatimah, D., Bina, S., Getsempena, B., Tk,), & Tijue, R. I. (2019). PENINGKATAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN BAKIAK DI KELOMPOK B TK RAUDHATUL ILMU TIJUE KECAMATAN PIDIE KABUPATEN PIDIE. In *Jurnal Buah Hati* (Vol. 6, Issue 1).
- Istati Rahayu, D., Muazar Habibi, M., Dwi Amalina Wahab, A., & Author, C. (2019). *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini.*
- Laely Khusnul, & Yudi Dede. (2017). *Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Peningkatan Kecerdasan Motorik Kasar Anak Usia Dini.*
- M. Makbul. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.*
- Maghfiroh, Y. (2020). *Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun* (Vol. 6, Issue 1).
- Matulesy, A., & Muhid, A. (2022). *Efektivitas permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan matematika siswa: literature review* (Vol. 13, Issue 1).
- Mayang Fauni, A., Bukman Lian, H., & Novianti SSos, R. (2019). *PENGARUH PERMAINAN BAKIAK TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B (USIA 5-6 TAHUN) DI TK NUSA INDAH PALEMBANG* (Vol. 2, Issue 1).
- Mayar, F., & Putri, Y. D. (2021). *Kegiatan Senam Otak (Brain Gym) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah III Alang Sungkai.* 5(3).
- Novita, M., Ayi Teiri Nurtiani, dan, & Bina Bangsa Getsempena, U. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak di TK Cut Meutia Banda Aceh.* In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* (Vol. 2, Issue 1).
- Oktariana Riza. (2019). *Pengaruh Permainan Bakiak dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak TK Khairani Aceh Besar.* *Visipena*, 10(1).
- Pada, P., Ba ', S., Kalinegoro, A., Mertoyudan, K., Magelang, K., Laely, K., & Yudi, D. (2015). *PENGARUH PERMAINAN EGRANG TEMPURUNG KELAPA TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK.* *Jurnal EMPOWERMENT*, 3.
- Pendidikan, J. A., & Irwansyah, D. (2015). *HUBUNGAN KECERDASAN KINESTETIK DAN INTERPERSONAL SERTA INTRAPERSONAL DENGAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI DI MTsN KUTA BARO ACEH BESAR.* *Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, 16(1), 2015–2092.
- Permendikbud137-2014Standar Nasional PAUD.* (n.d.).
- Puspitasari, E., Nurkholishoh, S., & Da'warul Choir, U. (2022). *PERAN PERMAINAN TRADISIONAL BAKIAK DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 3-4 TAHUN.* *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 142–152. <https://doi.org/10.32665/abata.v1i1.340>
- Rahman, Y., & Ningsih, A. (2021). *MANFAAT PERMAINAN TRADISIONAL BOLA BEKEL TERHADAP PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI.* 8(1). http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jppp_aud/index
- Ramdani Zuhut, Fitriani Rohayana, & Adawiyah. (2021). *Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Ular Tangga Untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak.* *Golden Age*, 5(2), 1–14.
- Respati, R., Nur, L., & Rahman, T. (2018). *GERAK DAN LAGU SEBAGAI MODEL STIMULASI*

- PENGEMBANGAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA DINI. *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 12(2). <https://doi.org/10.21009/JPUD.122>
- Rizkika Sari, G., Habibi, M., Made Suwasa Astawa, I., Kunci, K., Tangan, B., Bercerita, M., & Berbicara, P. (2022). *PENGARUH METODE BERCERITA MENGGUNAKAN MEDIA BONEKA TANGAN TERHADAP PERKEMBANGAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN KELOMPOK B TK ASMAUL HUSNA DESA EMBUNG*. 2(1). <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/index>
- Salsabila, A., Chusnah, A., Damanik, H., Parwati, I., & Sitorus, M. (2023). *PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 17(1). <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16035>
- Suparti, & Susanti Mariana. (2017). Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Kwangsan*, 5(2), 101–114.
- Sutini, A. (2013). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL*.
- Wiranta Agung lanang, I. G. (2022). *Penerapan Tari Bali Untuk Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini*.
- Yetti, E., Juniasih, I., & Jakarta, N. (2016). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN TARI PENDIDIKAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA DINI MELALUI METODE PEMBELAJARAN AKTIF (Pengembangan Model di Taman Kanak-Kanak Labschool Jakarta pada Kelompok B)*. *PENDIDIKAN ANAK*