
**PENGARUH PERMAINAN EGRANG TEMPURUNG KELAPA
TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK**

**(Penelitian Pada Siswa BA ‘Aisyiyah Kalinegoro Kec. Mertoyudan Kabupaten
Magelang)**

¹Khusnul Laely, ²Dede Yudi

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Magelang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional egrang tempurung kelapa terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak BA ‘Aisyiyah Kalinegoro Kecamatan Mertoyudan Kabupten Magelang. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pre-Postest Design* dengan melakukan pengukuran awal dan pengukuran akhir. Variabel dalam penelitian ini adalah kelompok A di BA ‘Aisyiah Kalinegoro Tahun Ajaran 2014/2015 sebanyak 15 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik Total Sampling. Metode pengumpulan data dengan menggunakan lembarobservasi dan unjuk kerja. Teknik analisis data yang dipergunakan yaitu teknik analisis uji peringkat bertanda Wilcoxon dengan bantuan komputer program SPSS *for Windows* versi 19.00. Hasil penelitian diperoleh kolom *asympt.sig. (2-tailed)/asymptotic significance* untuk uji dua sisi adalah 0,001. Oleh karena kasus adalah uji satu sisi, maka probabilitas menjadi $0,001 / 2 = 0,0005$. Di sini didapat probabilitas bahwa $0,05 (0,0005 < 0,05)$. Maka H_0 ditolak, atau Ada perbedaan kecerdasan kinestetik anak pada pegukuran awal dan pengukuran akhir setelah diberikan kegiatan pembelajaran dengan permainan tradisional egrang tempurung kelapa.

Kata Kunci : Kecerdasan Kinestetik Anak, Permainan Egrang Tempurung Kelapa

Pendahuluan

Akhir-akhir ini kegiatan bermain tradisional berbasis kearifan lokal mulai tergerus dengan hadirnya permainan-permainan modern yang siap pakai dan cenderung individualis. Padahal permainan tradisional sangat erat dengan nilai etika, moral, dan budaya masyarakat pendukungnya. Bahkan model permainan semacam ini banyak menstimulasi kecerdasan jamak, merangsang system panca indra anak, menyerap berbagai informasi, melatih kemampuan dan proses berpikir serta memahami berbagai aturan.

Belum lagi munculnya kebijakan pemerintah mengenai kabupaten dan kota layak anak yang bertujuan untuk mengintegrasikan sumber daya pembangunan dalam upaya pemenuhan hak-hak anak. Pendidikan untuk semua sebagai salah satu prinsip terselenggaranya kabupaten layak anak dipandang masih perlu ditinjau dan dibenahi yaitu dengan menerapkan permainan egrang tempurung kelapa untuk mengoptimalkan kecerdasan kinestetik anak yang diharapkan mampu membantu program pemerintah dan mengoptimalkan kecerdasan kinestetik pada berbagai tataran pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi di BA ‘Aisyiyah Kalinegoro Kec. Mertoyudan Kab. Magelang, kecerdasan kinestetik anak masih rendah. Anak cenderung enggan untuk melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; enggan melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam; enggan melakukan permainan fisik dengan aturan; serta kurang terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Disisi lain permainan tradisional di BA ‘Aisyiyah Kalinegoro Kec. Mertoyudan Kab. Magelang jarang digunakan, diantaranya Permainan Egrang Tempurung Kelapa. Padahal permainan tersebut sangat bagus untuk diperkenalkan pada anak usia dini, dan manfaatnya sangat banyak, diantaranya yaitu terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik.

Bertitik tolak dari persoalan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Tempurung Kelapa terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak BA ‘Aisyiyah Kalinegoro Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang”.

Peningkatan Kecerdasan Kinestetik

Amstrong (2002:3) berpendapat bahwa kecerdasan kinestetik atau kecerdasan fisik adalah kecerdasan di mana saat menggunakannya seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti, berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni, dan hasta karya.

Kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan dalam hal melakukan gerakan-gerakan yang bagus seperti berlari, menari, membuat berbagai karya seni. Banyak orang berbakat secara fisik dan terampil menggunakan tangan tidak menyadari bahwa mereka menunjukkan bentuk kecerdasan yang tinggi. Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan fisik diantaranya pantomim, menari, gerak tubuh (Kemdiknas, 2010: 12).

Campbell, Campbell dan Dickinson (2002:77-96) menjelaskan bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan fisik antara lain : berbagai aktifitas fisik, berbagai jenis olahraga, modeling, dansa, menari, *body language*. Sujiono dan Sujiono (2004:290-292) menguraikan cara menstimulasi kecerdasan fisik pada anak, antara lain sebagai berikut.

- a. Menari. Anak anak pada dasarnya menyukai musik dan tari. Untuk mengasah kecerdasan fisik ini dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk menari bersama karena menari menuntut keseimbangan, keselarasan gerak tubuh, kekuatan, dan kelenturan otot,
- b. Bermain peran/drama. Melalui kegiatan bermain peran, kecerdasan gerakan tubuh anak juga dapat terangsang. Kegiatan ini menuntut bagaimana anak menggunakan tubuhnya menyesuaikan dengan perannya, bagaimana ia harus berekspresi, termasuk juga gerakan tangan. Kemampuan sosialisasinya pun berkembang karena ia dituntut bekerja sama dengan orang lain,
- c. Latihan ketrampilan fisik. Berbagai latihan fisik dapat membantu meningkatkan ketrampilan motorik anak, tentunya latihan tersebut disesuaikan dengan usia anak. Misalnya, aktifitas berjalan di atas papan titian. Aktifitas ini dapat

dilakukan saat anak berusia 3-4 tahun. Selain melatih kekuatan otot, aktifitas ini juga melatih untuk belajar keseimbangan,

- d. Olahraga. Berbagai kegiatan olah raga dapat meningkatkan kesehatan dan juga pertumbuhan. Olahraga harus dilakukan sesuai dengan perkembangan motorik anak, seperti berenang, sepakbola mini, main tenis, bulu tangkis ataupun senam. Seluruh cabang olahraga pada dasarnya merangsang kecerdasan gerakan tubuh, mengingat hampir semuanya menggunakan anggota tubuh.

Beberapa indikator tingkat pencapaian perkembangan fisik dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 (2009:10) untuk anak usia 5-6 tahun diantaranya yaitu:

Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan; Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala; Melakukan permainan fisik dengan aturan; serta terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.

Permainan Egrang Tempurung Kelapa

Egrang Tempurung kelapa adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari mana asalnya, tetapi dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama berbeda-beda, seperti Tengkek- tengkek (Sumatera Barat), Ingkau (Bengkulu), Jangkungan (Jawa Tengah), atau Batungkau (Kalimantan Selatan). Kata Egrang sendiri berasal dari bahasa Lampung yang berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Egrang terbuat dari batang bambu dengan panjang kurang lebih 2,5 meter. Sekitar 50 cm dari bawah dibuat tempat berpijak kaki yang rata dengan lebar kurang lebih 20 cm. Sedangkan Egrang Tempurung Kelapa terbuat dari dua tempurung kelapa yang dihubungkan dengan tali. Cara memainkannya dengan berlomba berjalan menggunakan egrang tempurung kelapa tersebut dari satu sisi lapangan ke sisi lainnya. Pemain yang paling cepat dan tidak terjatuh dialah pemenangnya (Madyawati, 2014:4).

Permainan tradisional Egrang Tempurung Kelapa ini dimainkan sebagai pengisi waktu luang, bermain-main sambil mempertahankan budaya permainan

rakyat serta meningkatkan kemampuan motorik. Permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak dan remaja ini muncul sebelum kemerdekaan Republik Indonesia, tepatnya di masa penjajahan Belanda.

Egrang Tempurung Kelapa tidak memerlukan tempat (lapangan) yang khusus, dapat dimainkan di mana saja, asalkan di atas tanah. Dapat dimainkan di tepi pantai, di tanah lapang, atau di tepian jalan. Permainan tradisional ini hanya memerlukan arena seluas 7- 15 meter dengan lebar 3- 4 meter.

Permainan ini dapat dilakukan oleh pria dan wanita dengan memakai pakaian olah raga yang pantas. Permainan Egrang Tempurung Kelapa dapat dikategorikan sebagai permainan anak-anak. Bila permainan berupa adu kecepatan (lomba lari), permainan ini diawali dengan berdirinya 3-4 pemain di garis *start* sambil menaiki bambu / alat permainan masing-masing. Bagi pemain yang kurang tinggi atau sebagai pemain egrang pemula, mereka dapat menaikinya dari tempat yang agak tinggi atau menggunakan tangga dan baru berjalan ke arah garis *start*. Jika telah siap, orang lain yang tidak ikut bermain akan memberikan aba-aba untuk segera memulai permainan. Mendengar aba-aba itu, para pemain akan berlari menuju garis *finish*. Pemain yang lebih dahulu mencapai garis *finish* dinyatakan sebagai pemenangnya.

Adapun prosedur dalam permainan ini sebagai berikut: (a) Adanya peserta yang akan ikut bermain, (b) Setiap pemain disertai tempurung kelapa yang dihubungkan tali sebagai penyambung kaki mereka, (c) Membuat garis batas tempat dimulainya bermain dan garis *finish* tempat berakhirnya perlombaan, (d) Bila pemain terdiri dari 10 orang anak, maka tahap bermain dibagi ke dalam beberapa kelompok (misalnya menjadi 2 buah kelompok), (e) Melakukan pengundian pemain/ kelompok yang terlebih dahulu mengikuti perlombaan.

Tahap-tahap permainan diantaranya yaitu: (a) Perkelompok diperlombakan dalam seri, dari garis *start* hingga garis *finish* dipimpin oleh juri star dan waktu yang digunakan bermain dicatat oleh petugas pencatat waktu, (b) Sebelum perlombaan dimulai, para pemain berdiri di belakang garis *start* dengan memegang egrang, (c)

Aba-aba perlombaan oleh wasit/ juri *start* adalah: 'bersedia, siap, ya'. Pada aba-aba bersedia, tangan memegang egrang tempurung kelapa (kanan dan kiri), aba-aba siap dua kaki (kanan atau kiri) di atas tempat berpijak dan setelah aba-aba 'ya' lari, (d) Para pemain dinyatakan gugur bila menginjak garis lintas lebih dari dua kali dan kaki jatuh menyentuh tanah/ lantai lebih dari dua kali, dan dengan sengaja mengganggu atlet lain.

Pengaruh Permainan Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik.

Penggunaan permainan sangat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh kreatifitas seorang guru dalam mengemas proses pembelajaran dalam bentuk permainan. Bermain merupakan kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagia anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan (Mayesti, 1990:196-197). Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Kenyataan yang terjadi dilapangan menunjukkan bahwa dalam peningkatan kecerdasan khususnya kecerdasan kinestetik, guru hanya mengajak anaknya dengan bermain lempar tangkap bola secara terus menerus sehingga anak merasa bosan. Selain itu pada saat ini minat anak hanya tertuju pada keinginan bermain di depan komputer saja.

Melalui permainan egrang tempurung kelapa, kecerdasan kinestetik anak akan terlatih dan permainan ini mengajak anak untuk bermain di luar ruangan sehingga akan memberikan semangat yang berbeda dari biasanya serta anak akan tertarik dan merasa senang. Adanya ketertarikan dan anak merasa senang dengan permainan egrang tempurung kelapa ini, kecerdasan kinestetik anak akan terlatih dan meningkat.

Metode Penelitian

penelitian ini menggunakan rancangan penelitian eksperimen dengan desain penelitian *One Group Pre-Posttest Design*. Eksperimen dilakukan pada suatu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. Kelompok eksperimen pada penelitian ini diberikan perlakuan selama jangka waktu tertentu dan selanjutnya dilakukan pengukuran kembali untuk melihat hasil penelitian. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

One Group Pre-Posttest Design

T ₁	X	T ₂
----------------	---	----------------

Tabel 1

Desain Penelitian Eksperimen

Keterangan:

T₁ : Pengukuran awal kecerdasan kinestetik sebelum diberi perlakuan permainan egrang tempurung kelapa

X : Perlakuan/ Treatment, berupa permainan egrang tempurung kelapa

T₂ : Pengukuran akhir kecerdasan kinestetik setelah diberi perlakuan permainan egrang tempurung kelapa

Variabel dalam penelitian ini adalah kelompok A di BA 'Aisyiah Kalinegoro Tahun Ajaran 2014/2015 sebanyak 15 siswa. Pengambilan sampel menggunakan teknik Total Sampling. Metode pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi dan unjuk kerja. Teknik analisis data yang dipergunakan yaitu teknik analisis uji peringkat bertanda Wilcoxon dengan bantuan komputer program SPSS *for Windows* versi 19.00.

Hasil dan Pembahasan

Dapat diketahui bahwa ke 15 subyek pada pengukuran awal kemampuan berhitung *mean* mencapai 11,6, nilai minimal mencapai 8 dan nilai maksimal hanya mencapai 14, selanjutnya setelah diberikan tindakan pembelajaran dengan permainan tradisional egrang tempurung kelapa pada pengukuran akhir maka *mean*

mencapai 23, nilai minimal sebesar 8, serta nilai maksimal mencapai 27. Dengan demikian kecerdasan kinestetik pada anak meningkat. Hal itu menunjukkan bahwa pembelajaran dengan permainan tradisional egrang tempurung kelapa telah mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

Banyak faktor yang mempengaruhi kecerdasan kinestetik anak, pembelajaran di sekolah dengan peran serta dari guru menjadi salah satu faktor berkembangnya kecerdasan kinestetik anak, salah satu pembelajaran yang terbukti dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak adalah pembelajaran dengan permainan tradisional egrang tempurung kelapa.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan kinestetik anak setelah diberikan pembelajaran dengan permainan tradisional egrang tempurung kelapa. Dimulai dari kondisi awal dimana semua subyek penelitian mempunyai kecerdasan kinestetik rendah kemudian diberikan perlakuan pembelajaran dengan permainan tradisional egrang tempurung kelapa, selanjutnya dilakukan pengukuran akhir, untuk membandingkan dengan kondisi awal. Berikut akan dijelaskan perbandingan kondisi awal dan akhir setelah diberi pembelajaran dengan permainan tradisional egrang tempurung kelapa.

Pada kondisi awal subyek memiliki kecerdasan kinestetik dengan nilai tertinggi hanya mencapai 14. Hal ini menunjukkan kecerdasan kinestetik subyek rendah, akan tetapi setelah dilakukan perlakuan pembelajaran dengan permainan tradisional egrang tempurung kelapa telah terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil pengukuran akhir subyek dengan nilai tertinggi sebesar 27.

Hasil penelitian menggunakan pembelajaran dengan permainan tradisional egrang tempurung kelapa benar-benar dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Karena dalam pembelajaran dengan permainan tradisional egrang tempurung kelapa dengan prosedur subyek diminta langsung untuk mampu melakukan tarik ulur tali egrang, mampu berjalan dengan seimbang dengan egrang tempurung kelapa tanpa jatuh, mampu melakukan koordinasi kaki kanan dan kaki kiri, mampu melakukan koordinasi tangan kiri dan tangan kanan, mampu berjalan dengan egrang 10 m tanpa jatuh, mampu berjalan dengan egrang 20 m tanpa jatuh, dan tangan kanan dan tangan kiri tidak lepas dari egrang saat

Hasil penelitian diatas meyakini bahwasanya permainan tradisional egrang tempurung kelapa mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Campbell, Campbell dan Dickinson (2002 : 77-96) bahwa tujuan materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan fisik antara lain : berbagai aktifitas fisik, berbagai jenis olahraga, modeling, dansa, menari, *body language*. Dan dalam tataran operasionalnya permainan egrang tempurung kelapa ini menstimulan berbagai aktifitas fisik.

Sementara itu, sebagaimana diutarakan oleh Sujiono dan Sujiono (2004 : 290-292) terdapat berbagai cara dan upaya dalam meningkatkan kecerdasan fisik pada anak, diantaranya melalui menari, bermain peran, latihan keterampilan fisik dan olahraga. Permainan tradisional egrang tempurung kelapa ini masuk pada latihan keterampilan fisik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas. 2002. *Sekolah Sang Juara: Menerapkan Multiple Intelligence di Dunia Pendidikan 2nd*, Terjemahan Yudhi Murtanto. Bandung: Kaifa.
- Campbell, Linda, Bruce Campbell dan Dee Dickinson.2002. *Teaching and Learning through Multiple Intelligences (terjemahan Tim Inisiasi)*. Depok: Inisiasi Press.
- Madyawati, Lilis. 2002. *Bermain dan Permainan I (untuk anak)*. Jakarta: Prenada Group
- Mayesty, Mary. 1990. *Creative Activities For Young Children 4 th Ed: Play, Development, and Creativity*. New York: Delmar Publishers Inc.,
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Santoso, Singgih, 2009. *Panduan Lengkap Menguasai Statistik Dengan SPSS 17*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sujiono, bambang dan Yuliani Nurani Sujiono.2004. *Mencerdaskan Perilaku Anak Usia Dini*. Jakarta: Elexmedia Computindo.

Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak*. Direktorat Jendral manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Tomkins, Patricia K. 1997. *Role Playing/ Simulation*. Journal TESL. Vol. IV No.8.