

## Efektifitas Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini

Ifniatul Khotimah<sup>1</sup>, Iin Maulina<sup>2\*</sup>, Firdaus Zar'in<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Pontianak

Email. [201610026@unmuhpnk.ac.id](mailto:201610026@unmuhpnk.ac.id)<sup>1</sup>; [iin.maulina@unmuhpnk.ac.id](mailto:iin.maulina@unmuhpnk.ac.id)<sup>2\*</sup>,  
[firdauszarin999@gmail.com](mailto:firdauszarin999@gmail.com)

### Abstrak

Kecerdasan kinestetik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh yang sangat mempengaruhi perkembangan seperti kelincahan, keseimbangan dan kekuatan otot. Permainan engklek dapat melatih kekuatan otot kaki, kelincahan, dan keseimbangan melalui aktivitas melompat-lompat yang bertumpu pada satu kaki serta mempererat pertemanan dan kekompakan. Masa usia dini adalah masa emas atau yang biasa di sebut *golden age*, dimana masa ini penting bagi anak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik. Penelitian ini menggunakan metode pre eksperimen dengan *design one group pretest-posttest*. Populasi penelitian berjumlah 21 anak. Peningkatan rata-rata nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest serta hasil uji t berpasangan yang menunjukkan nilai signifikansi Sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kecerdasan kinestetik anak sebelum dan sesudah diterapkannya permainan engklek.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini, Kecerdasan Kinestetik, *one group pre-posttest*, Permainan Tradisional Engklek.

### Abstract

*Kinesthetic intelligence refers to the development of body movement control that plays a crucial role in physical development, including agility, balance, and muscular strength. The traditional engklek game enhances leg muscle strength, agility, and balance through hopping activities performed on one foot, while also fostering friendship and teamwork among children. Early childhood is widely recognized as the golden age, a critical period for optimizing children's kinesthetic intelligence. This study employed a pre-experimental method using a one-group pretest-posttest design. The research population consisted of 21 children. The findings indicated that the mean posttest score was higher than the mean pretest score. Furthermore, the paired-samples t-test revealed a significance value of Sig. (2-tailed) < 0.05, leading to the rejection of  $H_0$  and the acceptance of  $H_a$ . These results demonstrate a statistically significant difference in children's kinesthetic intelligence before and after the implementation of the engklek game.*

**Keyword: Keywords:** Early Childhood, Kinesthetic Intelligence, One-Group Pretest-Posttest Design, Traditional Engklek Game.

## **PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berlangsung sangat pesat. Periode ini menjadi fase yang sangat penting karena seluruh aspek perkembangan anak berkembang secara optimal sebagai landasan bagi tahap perkembangan selanjutnya (Janharira et al., 2022). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), anak usia dini adalah individu yang berusia 0–6 tahun. Masa ini dikenal sebagai *golden age*, yaitu periode ketika anak memiliki kemampuan yang tinggi dalam mengamati, meniru, dan menyerap berbagai pengalaman dari lingkungan sekitarnya (Aziza & Asti, 2023). Oleh karena itu, stimulasi yang tepat pada masa ini sangat diperlukan untuk mengembangkan seluruh potensi anak, termasuk kecerdasan kinestetik.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berperan penting dalam mengoptimalkan perkembangan anak melalui berbagai kegiatan yang sesuai dengan karakteristik usia dini. Salah satu prinsip utama pembelajaran di PAUD adalah belajar melalui bermain. Bermain tidak hanya memberikan kesenangan bagi anak, tetapi juga menjadi media belajar yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif, sosial-emosional, bahasa, fisik-motorik, serta nilai agama dan moral. Dengan demikian, proses bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses pembelajaran pada anak usia dini.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan perhatian adalah kecerdasan kinestetik. Menurut Armstrong, kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan individu dalam menggunakan tubuh secara terampil untuk mengekspresikan ide, menyelesaikan masalah, serta melakukan aktivitas yang memerlukan koordinasi gerak, keseimbangan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan ketepatan. Kecerdasan ini juga mencakup kemampuan mengendalikan gerakan tubuh, koordinasi mata dan tangan, kepekaan terhadap rangsangan, daya tahan, serta refleks tubuh. Oleh karena itu, pengembangan kecerdasan kinestetik perlu dilakukan melalui aktivitas fisik yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Salah satu bentuk kegiatan yang dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik adalah permainan tradisional engklek. Permainan tradisional ini telah lama dikenal di Indonesia dan dimainkan dengan cara melompat menggunakan satu kaki pada petak-petak yang digambar di atas tanah atau lantai. Permainan dilakukan secara individu maupun berkelompok dengan menggunakan alat bantu berupa gaco, yaitu benda pipih seperti batu, pecahan genteng, atau potongan kayu yang dilemparkan ke salah satu petak permainan. Selama bermain, anak melakukan berbagai aktivitas fisik seperti melompat, menjaga keseimbangan tubuh, mengoordinasikan gerakan, serta mengikuti aturan permainan. Selain melatih kemampuan motorik kasar, permainan engklek juga mengembangkan kerja sama, sportivitas, disiplin, dan kemampuan bersosialisasi.

Aktivitas fisik yang dilakukan dalam permainan engklek sejalan dengan teori kecerdasan majemuk Gardner yang menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan tubuh secara efektif melalui keterampilan motorik kasar maupun motorik halus (Afdhila & Mahendra, 2020). Dengan demikian, permainan tradisional engklek berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Negeri 1 Kayan Hilir, Desa Melingkat, Kecamatan Kayan Hilir, Kabupaten Sintang, terhadap 21 anak usia 4–6 tahun, diperoleh informasi bahwa kemampuan kecerdasan kinestetik anak masih bervariasi. Sebagian anak berada pada kategori belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan,

Efektifitas Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan (Khotimah; Maulina; Zar'in) 20

dan berkembang sangat baik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa stimulasi terhadap kecerdasan kinestetik masih perlu ditingkatkan melalui kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Penerapan konsep belajar sambil bermain melalui permainan tradisional engklek diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar secara langsung sehingga anak lebih aktif, antusias, dan tidak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran (Rosiana Putri et al.).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas permainan tradisional engklek dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini di TK Negeri 1 Kayan Hilir. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dalam menstimulasi perkembangan fisik motorik, khususnya kecerdasan kinestetik pada anak usia dini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental menggunakan desain *One-Group Pretest–Posttest Design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *engklek* terhadap kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui perbandingan hasil sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Penelitian dilakukan pada satu kelompok tanpa kelompok kontrol dan tanpa pemilihan sampel secara acak, sehingga hasil perlakuan diperoleh dari perubahan skor sebelum dan sesudah intervensi (Sugiyono, 2015).

| Pretest        | Variabel Terikat | Posttest       |
|----------------|------------------|----------------|
| O <sub>1</sub> | X                | O <sub>2</sub> |

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X : Treatment yang diberikan (Variabel independen)

O<sub>2</sub> : Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Metode penelitian eksperimen dipilih oleh peneliti karena dalam penelitian peneliti akan mengukur pengaruh dari permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak. Sedangkan desain penelitian yang dipilih peneliti adalah desain penelitian pre-eksperimental, dikarenakan penelitian yang dilakukan peneliti tidak menggunakan kelas kontrol. Selain itu dalam penelitian ini tidak menggunakan sampel random melainkan menggunakan sampel jenuh yaitu semua sampel digunakan tidak dipilih secara acak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Perlakuan yang diberikan berupa penerapan permainan tradisional engklek untuk melatih kecerdasan kinestetik anak dilakukan sebanyak dua kali sebelum perlakuan (*treatment*) diberikan. Subyek penelitian diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan. Setelah perlakuan selesai diberikan kepada anak, maka dilakukan penilaian akhir (*posttest*) dengan menggunakan instrumen yang sama, yaitu instrumen observasi untuk melihat perkembangan

kecerdasan kinestetik anak usia dini.

Oleh karena itu permasalahan yang akan diteliti maka penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *penelitian Pre-Eksperimental Designs* yang dapat menguji secara benar hipotesis dalam menyangkut hubungan dengan sebab dan akibat. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *One Group Pretest-posttest design*, merupakan desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi tindakan. Oleh karena itu, dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum tindakan. Terdapat satu kelompok diberi pretest sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Adapun penjelasan hasil *pretest* dan *posttest* pada Tabel 4.1 sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini**

| <b>Responden</b> | <b>Pretest</b> | <b>Posttest</b> |
|------------------|----------------|-----------------|
| AN               | 22             | 57              |
| AS               | 30             | 55              |
| AV               | 25             | 48              |
| MZ               | 22             | 45              |
| MR               | 28             | 50              |
| NZ               | 35             | 53              |
| RA               | 29             | 47              |
| NA               | 32             | 54              |
| RT               | 24             | 56              |
| RW               | 33             | 49              |
| NI               | 29             | 48              |
| AQ               | 33             | 52              |
| CN               | 35             | 50              |
| HA               | 22             | 49              |
| SA               | 24             | 57              |
| SH               | 28             | 48              |
| VP               | 27             | 55              |
| TA               | 33             | 47              |
| WA               | 37             | 45              |
| MR               | 29             | 45              |
| PA               | 31             | 59              |

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa seluruh responden mengalami peningkatan skor kecerdasan kinestetik setelah mengikuti rangkaian permainan tradisional engklek. Nilai pretest yang berada dalam rentang 22–37 menunjukkan bahwa kemampuan kinestetik anak sebelum perlakuan masih pada kategori rendah hingga sedang. Setelah diberikan intervensi, nilai posttest meningkat menjadi 45–59, yang menunjukkan perkembangan signifikan dalam aspek motorik kasar anak, terutama pada kemampuan keseimbangan, kelincahan, koordinasi, dan kontrol gerak tubuh.

Peningkatan yang sangat mencolok terlihat pada responden dengan kemampuan awal rendah. Misalnya, responden AN, MZ, dan HA yang memiliki skor pretest 22 mampu meningkat hingga Efektifitas Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan (Khotimah; Maulina; Zar'in) 22

mencapai 45–57 pada posttest. Hal ini menandakan bahwa permainan engklek tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan stimulasi motorik yang kuat pada anak yang sebelumnya memiliki kemampuan kinestetik terbatas. Aktivitas melompat dengan satu kaki, menggerakkan kotak, menjaga keseimbangan, dan mengambil gacuk merupakan rangkaian gerak yang efektif untuk memperkuat otot-otot pelatihan dan melatih koordinasi tubuh.

**Tabel 4.2 Distribusi Kategori Pretest**

| Kategori     | Rentang Skor | Jumlah Anak | Presesntase |
|--------------|--------------|-------------|-------------|
| BB           | 0 – 25       | 6           | 28,6%       |
| MB           | 26 – 40      | 15          | 71,4%       |
| BSH          | 41 – 55      | 0           | 0%          |
| BSB          | 56 – 75      | 0           | 0%          |
| <b>Total</b> |              | <b>21</b>   | <b>100%</b> |

Sumber : (Suminah et al., 2018)

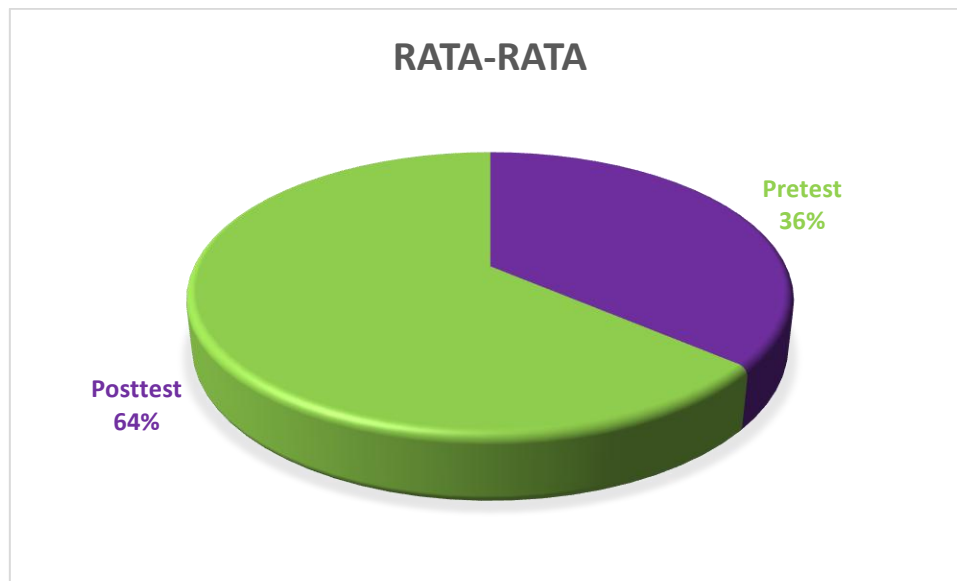
**Tabel 4.3 Distribusi Kategori Posttest**

| Kategori     | Rentang Skor | Jumlah Anak | Presesntase |
|--------------|--------------|-------------|-------------|
| BB           | 0 – 25       | 0           | 0%          |
| MB           | 26 – 40      | 0           | 0%          |
| BSH          | 41 – 55      | 17          | 81.0%       |
| BSB          | 56 – 75      | 4           | 19.0%       |
| <b>Total</b> |              | <b>21</b>   | <b>100%</b> |

Sumber : (Suminah et al., 2018)

Dengan demikian berdasarkan hasil kategori penilaian kecerdasan kinestetik pada nilai pretest, sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), yaitu sebanyak 15 anak (71,4%), dan masih terdapat 6 anak (28,6%) yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB). Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan melalui permainan engklek, kecerdasan kinestetik anak masih berada pada tahap awal perkembangan.

Setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional engklek, hasil posttest menunjukkan perubahan yang signifikan. Sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 17 anak (81,0%), dan 4 anak (19,0%) telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek mampu meningkatkan dan menggambarkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini secara positif.



**Gambar 4.1 Rata-rata hasil *pretest-posttest***

Gambar 4.1 menunjukkan bahwa hasil observasi dari 21 anak terkait kemampuan kecerdasan kinestetik, rata-rata untuk pretest yaitu 28,96 persen dan rata-rata untuk posttest yaitu 50,91 persen. Pada rata-rata hasil observasi mengalami peningkatan sebesar 21,95 persen. Hasil peningkatan pada gambar 4.1 ditunjukkan oleh adanya peningkatan pada data pretest dan posttest menunjukkan adanya perubahan yang sangat signifikan pada kemampuan kecerdasan kinestetik anak usia dini setelah diberikan perlakuan melalui permainan tradisional engklek. Pada hasil pretest, sebagian besar anak berada pada kategori kemampuan rendah hingga sedang, terlihat dari nilai yang berada pada rentang 22–37.

Kondisi ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, anak masih belum optimal dalam aspek keseimbangan, koordinasi, kelincahan, serta kontrol gerak tubuh. Namun setelah perlakuan yang diberikan, seluruh anak mengalami peningkatan yang sangat jelas, dimana pada hasil nilai posttest anak meningkat menjadi rentang 45–59. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemberian permainan tradisional engklek mampu meningkatkan kemampuan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Hal tersebut dikarenakan faktor anak itu sendiri seperti yang diungkapkan oleh Hurlock (1987) bahwa anak yang memiliki kesempatan belajar termasuk dalam melakukan berbagai aktivitas yang berhubungan dengan kemampuan kecerdasan kinestetiknya, maka kemampuannya pun akan berkembang lebih pesat daripada anak yang tidak memiliki kesempatan berpraktik sebelumnya.

Setelah diketahui hasil observasi yang dilakukan dilakukan pengujian normalitas untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak normal. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Liliefors dikarenakan subjek penelitian berjumlah kurang dari 30 anak.

**Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Liliefors**

| Variabel | L <sub>Hitung</sub> | L <sub>Tabel</sub> | $\alpha$ (0,05) | Kriteria |
|----------|---------------------|--------------------|-----------------|----------|
| Pretest  | 0.009               | 0.845              | 0.05            | Normal   |
| Posttest | 0.153               | 0.225              | 0.05            | Normal   |

Variabel Pretest dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai  $L_{hitung} < L_{tabel}$ . Berdasarkan Efektifitas Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan (Khotimah; Maulina; Zar'in)

hasil uji normalitas Liliefors pada variabel Pretest dengan taraf signifikansi 0,05 dan jumlah sampel sebanyak 21 responden, diperoleh nilai Lhitung < Ltabel tertinggi sebesar 0,099, sedangkan nilai Lhitung < Ltabel sebesar 0,249. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima. Artinya, data Pretest berdistribusi normal.

Selanjutnya, variabel Posttest dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Lhitung < Ltabel. Berdasarkan hasil uji normalitas Liliefors pada variabel Posttest dengan taraf signifikansi 0,05 dan jumlah sampel sebanyak 21 responden, diperoleh nilai Lhitung < Ltabel tertinggi sebesar 0,153, sedangkan nilai Lhitung < Ltabel sebesar 0,249. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya, data variabel Posttest berdistribusi normal. sehingga persyaratan terpenuhi dan dapat melanjutkan pengolahan data menggunakan uji-t. Uji t menggunakan uji homogenitas dan uji linieritas.

$$F = \frac{S_{\text{maks}}^2}{S_{\text{min}}^2}$$

Keterangan :

$S_{\text{maks}}$  : Hasil tertinggi

$S_{\text{min}}$  : Hasil terendah

**Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas *Prestet-Posttest***

| Variabel     | Varians Terbesar | Varians Terkecil | $F_{\text{hitung}}$ | $F_{\text{tabel}}$ | Kesimpulan |
|--------------|------------------|------------------|---------------------|--------------------|------------|
| Pre-Posttest | 23.30            | 14.75            | 1.58                | 2.98               | Homogen    |

Hasil uji homogenitas, menunjukkan bahwa nilai  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ , yaitu  $1,58 \leq 2,98$  pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian,  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data Pretest dan Posttest memiliki varians yang sama atau homogen. Oleh karena itu, data tersebut dapat dilanjutkan untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji linieritas, diperoleh nilai  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  sebesar 0,29 dan  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$  sebesar 3,29 pada taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut, menunjukkan bahwa  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ , sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berpolakan linier.

Oleh karena itu berdasarkan hasil uji homogenitas dan uji linieritas tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh persyaratan analisis statistik telah terpenuhi, sehingga analisis korelasi dan uji t dapat dilaksanakan.

Sebelum masuk pada uji-t, peneliti terlebih dahulu menganalisis data menggunakan korelasi product moment. Uji ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana nilai korelasi antara dua sampel dengan menghitung nilai r terlebih dahulu dengan menggunakan rumus Korelasi Pearson Product Moment sebagai berikut :



$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

- $r$  : koefisien korelasi Pearson  
 $N$  : banyak pasangan nilai X dan Y  
 $\sum XY$  : jumlah dari hasil kali nilai X dan nilai Y  
 $\sum X$  : jumlah nilai X  
 $\sum Y$  : jumlah nilai Y  
 $\sum X^2$  : jumlah dari kuadrat nilai X  
 $\sum Y^2$  : jumlah dari kuadrat nilai Y

**Tabel 4.6 Hasil Uji-t Berpasangan**

|          | Mean    | N  | Std.Deviation | Std.Error Mean |
|----------|---------|----|---------------|----------------|
| Pretest  | 28.9524 | 21 | 4.5660        | 0.9966         |
| Posttest | 50.9048 | 21 | 4.3810        | 0.9560         |

Hasil analisis uji t berpasangan, menunjukkan nilai rata-rata Pretest sebesar 28,95 dan rata-rata Posttest sebesar 50,90. Selisih rata-rata antara Posttest dan Pretest adalah 21,95. Hasil perhitungan uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 14,743 dengan derajat kebebasan (df) = 20 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001.

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji t adalah sebagai berikut :

Jika Sig. (2-tailed)  $\leq$  0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Jika Sig. (2-tailed)  $>$  0,05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Dengan demikian, hasil uji t berpasangan, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai Pretest dan Posttest. Artinya, hasil Posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil Pretest.

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui permainan tradisional engklek serta mengetahui efektivitas permainan engklek dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Data penelitian diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang dianalisis secara deskriptif dan inferensial, setelah sebelumnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional engklek, kecerdasan kinestetik anak usia dini masih berada pada tahap awal perkembangan. Hal ini terlihat dari hasil pretest yang menunjukkan sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), yaitu sebanyak 15 anak (71,4%), serta masih terdapat 6 anak (28,6%) dalam kategori Belum Berkembang (BB). Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa kemampuan anak dalam mengkoordinasikan gerak tubuh, menjaga keseimbangan, serta mengontrol

|                                                                                          |    |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Efektifitas Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan (Khotimah; Maulina; Zar'in) | 26 |
|------------------------------------------------------------------------------------------|----|



gerakan masih belum optimal dan memerlukan stimulasi yang tepat.

Setelah diberikan perlakuan melalui permainan tradisional engklek, terjadi perubahan yang signifikan pada perkembangan kecerdasan kinestetik anak. Hasil posttest menunjukkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 17 anak (81,0%), dan 4 anak (19,0%) telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Tidak ditemukan lagi anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB) maupun Mulai Berkembang (MB). Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan engklek mampu memberikan stimulasi gerak yang efektif sehingga kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan perkembangan yang diharapkan.

Permainan engklek melibatkan berbagai aspek motorik, antara lain keseimbangan tubuh saat melakukan lompatan dengan satu kaki, koordinasi gerak antara kaki dan tangan, kelincahan dalam berpindah petak, serta kekuatan otot kaki untuk menopang tubuh. Aktivitas ini juga melatih kontrol gerak dan kesadaran tubuh anak terhadap ruang (body awareness). Keterlibatan aspek-aspek motorik tersebut menjadi indikator berkembangnya kecerdasan kinestetik anak selama proses pembelajaran berbasis permainan tradisional.

Efektivitas permainan engklek, diketahui melalui uji t berpasangan terhadap nilai pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 28,95, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 50,90. Selisih rata-rata sebesar 21,95 menunjukkan adanya peningkatan skor kecerdasan kinestetik setelah penerapan permainan engklek.

Hasil uji t berpasangan menghasilkan nilai thitung sebesar 14,743 dengan derajat kebebasan (df) = 20 serta nilai signifikansi Sig. (2-tailed) < 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, dengan nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini.

Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional sebagai metode pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Anak dapat belajar melalui aktivitas gerak langsung, sehingga lebih mudah mengembangkan kemampuan fisik dan koordinasi tubuhnya. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain dan aktivitas konkret.

Tujuan pertama, yaitu mendeskripsikan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui permainan engklek, dapat dijelaskan melalui hasil analisis deskriptif nilai pretest dan posttest serta kategori perkembangan kinestetik anak (BB, MB, BSH, dan BSB). Tujuan kedua, yaitu mengetahui efektivitas permainan engklek dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini, terbukti melalui hasil uji t berpasangan yang menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan permainan engklek. Sementara itu, tujuan ketiga, yaitu mendeskripsikan permainan tradisional engklek, dijelaskan secara deskriptif melalui uraian langkah-langkah permainan, aturan permainan, serta aspek motorik yang dilibatkan dalam kegiatan bermain engklek. Dengan demikian, keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek tidak hanya mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), sedangkan setelah penerapan permainan engklek, kemampuan kinestetik anak meningkat ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Peningkatan tersebut didukung oleh hasil uji paired-samples t-test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan engklek, yang melibatkan aktivitas keseimbangan, koordinasi gerak, kelincihan, kekuatan otot, dan kontrol tubuh, dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menstimulasi perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik (BPS). (2022). *Statistik pendidikan anak usia dini Indonesia*. BPS.
- Hadiyanto, & Suryana, D. (2020). *Pendidikan anak usia dini berbasis kecerdasan majemuk*. Citra Pustaka Media Perintis.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). (2020). *Kurikulum pendidikan anak usia dini*. Kemendikbud.
- Kevin, W. (2025). *Permainan tradisional*. LPPM Universitas Jambi.
- Maulina, I. (2025). The Practice of Traditional Game “ Galah Kepong ” to Develop Bodily-Kinesthetic and Interpersonal Intelligence Among Students. 3 (1), 24–31.
- Sari, D. P., & Wijayanti, A. (2020). Pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan motorik anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14(2), 140-150. <https://doi.org/10.15294/jpaud.v14i2.12345>
- Susanto, A. (2022). Permainan tradisional dalam pendidikan anak usia dini: Studi kasus engklek di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(2), 45-60.
- Suminah, Gunawan, I. Murdiah, S. (2018). Peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan. 3 .
- Suyadi. (2022). *Psikologi anak: Pendekatan multiple intelligences dalam perkembangan holistik*. Remaja Rosdakarya.
- Yin, R. K. (2023). *Case study research and applications: Design and methods* (7th ed.). Sage Publications.
- Achroni, Keen. 2012. Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Yogyakarta: Javalitera.
- Kurniati, Euis. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: Prenamedia Group.
- Rahmawati, Ami. (2009). Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 3-4 Tahun. Bandung: Sandiarta Sukses.
- Rosiana Putri, Iin Maulina, Siti Nugroho jati, Y. Pengaruh modifikasi permainan tradisional engklek terhadap kemampuan motorik kasar anak usia dini 1,2,4). 34–42.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Bambang Dkk. (2005). Metode Pengembangan Fisik. Jakarta: UT.
- Wulandari, Ari. (2012). Kisah 1001 Game/Permainan Paling Seru Di Dunia. Jakarta: PT.Grasindo