

**PENGARUH PERMAINAN BAKIAK DAN KECERDASAN  
INTERPERSONAL TERHADAP PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK  
ANAK TK KHAIRANI ACEH BESAR**

**Riza Oktariana**

STKIP Bina Bangsa Getsempena  
e-mail: riza@stkipgetsempena.ac.id

**Abstract**

*The development of physical motorism in one of the five aspects of early childhood development, to achieve motoric development especially gross motoric is done through play. Play activities can stimulate children's physical motor development, and become one of the other factors that play an important role in children's psychological improvement, namely interpersonal intelligence. Based on this background, the researchers chose the title "The Effect of Bakiak Game and Interpersonal Intelligence on the Motoric Physical Development of Khairani Kindergarten Children in Aceh Besar. The formulation of the problem in this study: Is there clogging of clogs playing on children's physical motor development. Is there an influence of interpersonal intelligence on children's physical motor development, and Is there interaction between clogs and interpersonal intelligence on children's physical motor development. The objectives of the study were: To determine the effect of clogging on children's motoric physical, To determine the effect of interpersonal intelligence on children's physical motor development, To find out the interaction of clogs and interpersonal intelligence on children's physical motor development. The research location was conducted at Khairani Aceh Besar Kindergarten, having its address at Lubok Batee Village, Ingin Jaya Subdistrict, Aceh Besar Regency, the study was conducted on October 15 to December 15 2018. The research subjects were group B children of 30, consisting of B1 (15 people) and B2 (15 people). This research was carried out using the experimental method and the research design was treatment design by level 2 x 2. The instrument of this study used clogged game tests, observation sheets of interpersonal intelligence and tests of motoric physical development. Research procedures are data pretest, treatment, posttest, data processing, data analysis and conclusions. Meet the standards of instrument validity and reliability. Data analysis techniques use descriptive data which includes the Mean, Median, Mode, frequency distribution table and histogram. Testing the analysis prerequisites, namely data on normality and homogeneity. From the results of the analysis of the data obtained this study shows that there is the influence of clog playing and interpersonal intelligence on the physical motor development of Khairani Aceh Besar Kindergarten children.*

**Keywords:** *Bakiak Game, Interpersonal Intelligence, Motoric Physical Development*

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), dan kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (Adalilla, S, 2010).

Khususnya di Taman Kanak-kanak sebagai salah satu bentuk layanan pendidikan yang perlu diperhatikan. Hal ini sesuai dengan UU RI No.20 tahun 2003 BAB I, Pasal 1 Butir 14 yaitu: 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. Taman Kanak-Kanak berfungsi memberikan layanan pendidikan untuk umur 4-6 tahun. Program ini bertujuan membantu mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai agama dan moral, disiplin, sosial-emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik-motorik, dan seni untuk setiap memasuki pendidikan selanjutnya.

Menurut Trianto (2011:14-16) menyatakan “Masa kanak-kanak merupakan masa yang kritis bagi perkembangan motorik”. Oleh karena itu masa kanak-kanak merupakan saat yang tepat untuk mengajarkan anak tentang berbagai keterampilan motorik salah satunya melakukan permainan. Terdapat berbagai cara anak belajar keterampilan motorik yaitu trial and error, meniru, dan pelatihan yang memberikan hasil berbeda. Secara langsung atau tidak langsung perkembangan fisik motorik anak akan mempengaruhi konsep diri dan perilaku anak sehari-hari yang kemungkinan terus dibawa dimasa mendatang. Oleh karena itu diperlukan perhatian yang besar terhadap faktor-faktor yang diduga kuat memiliki pengaruh terhadap perkembangan fisik motorik anak.

Salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan fisik motorik khususnya fisik motorik kasar anak adalah dengan permainan bakiak. Bila anak memiliki keterampilan motorik yang memadai urat syarafnya akan bekerja mengoordinasikan seluruh gerak tubuh dan mengikuti ritme tertentu sehingga anak akan menjadi pribadi yang terampil, lincah dan cekatan.

Bakiak adalah salah satu permainan tradisional. Bahannya dibuat dari kayu panjang seperti seluncur es yang sudah dihaluskan dan diberi beberapa selop di atasnya, biasanya untuk 3-4 orang. Memainkan bakiak biasanya secara berkelompok atau tim, yang masing-masing tim berlomba untuk sampai ke finish. Permainan ini menguji ketangkasan, kepemimpinan, kerja sama, kreatifitas, wawasan serta kejujuran.

Selain aktivitas bermain bakiak yang dapat menstimulasi perkembangan fisik motorik anak, ternyata ada faktor lain yang juga berperan penting dalam peningkatan psikis anak yaitu kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain”. Menurut Armstrong (2013:39), ciri-ciri dari anak yang memiliki kecerdasan interpersonal adalah suka bersosialisasi, berbakat menjadi pemimpin, menjadi anggota organisasi, panitia, atau kelompok informal di antara teman seusianya, mudah bergaul, senang mengajari anak-anak lain secara informal, suka bermain dengan teman seusianya, mempunyai dua atau lebih teman dekat, memiliki empati yang baik atau memberi perhatian lebih kepada orang lain, banyak disukai teman dan dapat memahami maksud orang lain walaupun tersembunyi. Pengembangan kecerdasan interpersonal sangat penting bagi anak sebab akan menjadi dasar saat anak bergaul dengan teman serta lingkungan. Itulah sebabnya mengapa kecerdasan interpersonal berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan menentukan kemampuan anak dalam bersikap dan berperilaku sosial yang selaras dengan norma agama, moral tradisi, moral hukum, dan norma moral lainnya yang berlaku di masyarakat khususnya di Aceh.

Anak yang memiliki kemampuan motorik kasar yang baik maka ia akan memiliki perkembangan mental yang baik pula karena anak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga rasa percaya dirinya akan terus meningkat dan akan berpengaruh positif pada kemampuan motorik kognitifnya.

## **2. KAJIAN LITERATUR DAN PENGEMBANGAN HIPOTESIS**

### **Perkembangan Fisik Motorik**

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Yuliani Nurani Sujiono, 2009:7). Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden*

*age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Menurut Biehler dan Snowman (dalam Patmonodewo, 2000:19) bahwa yang dimaksud dengan anak prasekolah adalah mereka yang berusia 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program prasekolah dan *kindergarten*. Sedangkan di Indonesia umumnya mereka mengikuti program Tempat Penitipan Anak/TPA (3 bulan-5 tahun) dan Kelompok Bermain/KOBER (usia 3 tahun) sedangkan 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak/TK.

Snowman (dalam Patmonodewo, 2000:32) mengemukakan karakteristik fisik anak prasekolah (4-6 tahun) yaitu: penampilan maupun gerak-gerik anak prasekolah mudah dibedakan dengan anak yang berada dalam tahap sebelumnya. Adapun ciri fisik dari anak prasekolah antara lain: (1) anak prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri. Berikan kesempatan kepada anak untuk berlari, memanjat dan melompat.

Snowman (dalam Patmonodewo, 2000:35) "Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya". Pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangannya memiliki peran penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Sel-sel tubuh anak usia dini tumbuh dan berkembang sangat pesat, pertumbuhan otak pun sedang mengalami perkembangan yang sangat luar biasa, demikian halnya dengan pertumbuhan dan perkembangan fisiknya.

Dari pengertian tersebut tergambar bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 28 ayat 1 yaitu pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.

Perkembangan motorik adalah proses tumbuh kembang kemampuan gerak seorang anak. Pada dasarnya, perkembangan ini berkembang sejalan dengan kematangan saraf dan otot anak. Sehingga, setiap gerakan sederhana apapun merupakan hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang dikontrol oleh otak. Kemampuan motorik terbagi dua yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar adalah aktivitas dengan menggunakan otot-otot besar yang meliputi gerak dasar lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif (Widarmi:2008).

Gerak Motorik Kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar. Motorik kasar anak akan berkembang sesuai dengan usianya (*age appropriateness*). Orang dewasa tidak perlu melakukan bantuan terhadap kekuatan otot besar anak. Jika anak telah matang, maka dengan sendirinya anak akan melakukan gerakan yang sudah waktunya untuk dilakukan. (Wijaya; 2008) misalnya, seorang anak usia 6 bulan belum siap duduk sendiri, maka orang dewasa tidak perlu memaksakan dia duduk di sebuah kursi. Pada masa kanak-kanak kemampuan motorik berkembang sejalan dengan perkembangan kemampuan kognitif anak.

Lebih jelasnya lagi Anita Yus, mengelompokkan kegiatan yang dapat membantu pengembangan motorik kasar anak pra sekolah dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya: berjalan dengan tangan terayun, berjalan dengan seimbang dan dapat berhenti secara tiba-tiba, melompat untuk menjangkau benda keatas atau kedepan, mengayuh sepeda dengan cepat, menangkap dan melempar bola dengan cepat.

Menurut Gallahue dalam (Albadi Sinulinga, dkk, 2014:73) menguraikan tahapan-tahapan perkembangan motorik yaitu; 1) tahap refleksif, 2) gerakan kasar (rudimentary), 3) tahap gerakan dasar, 4) tahap gerakan spesialis.

Tahap gerakan refleksif ditandai dengan gerakan serba reflex yang meliputi, a) refleks primitif (mekanisme mencari informasi, perlindungan dan untuk diberi makan), b) refleks

anggota badan (postural) yang benar-benar di luar kesadaran misalnya, refleks menggenggam.

Tahap gerakan kasar (rudimentary) ditandai dengan penguasaan gerakan di bawah sadar dalam bentuk gerakan yang dibutuhkan untuk survive, seperti mempertahankan gerakan kepala agar tetap tegak, gerakan togok dan manipulatif serta gerakan lokomotor, seperti menggenggam, merangkak, jalan, menjangkau Tahap gerakan dasar (fundamental skill) pada masa kanak-kanak merupakan kelanjutan gerakan kasar dan adaptasi mulai berkembang misalnya, berjalan, berlari. Gerakan ini tidak sepenuhnya akibat kematangan, tapi kesempatan dan dorongan bagi perkembangannya. Tahap gerakan spesialis merupakan gerakan lebih lanjut yang dipakai sebagai alat untuk berbagai aktivitas khusus seperti dalam kegiatan olahraga. Gerakannya lebih spesifik dan dilakukan dengan gerak yang khas dengan tujuan tertentu dan gerakannya sudah menjadi kompleks karena melibatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

### **Kecerdasan Interpersonal**

Kecerdasan interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain, serta kemampuan memberi respons secara tepat terhadap suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain (Amstrong, 2003).

Kecerdasan interpersonal lebih dari kecerdasan-kecerdasan lain, kecerdasan interpersonal yang kuat menempatkan kita untuk kesuksesan, sebaliknya kecerdasan interpersonal yang lemah akan menghadapkan kita pada rasa frustrasi dan kegagalan terus-menerus dan keberhasilan kita, walaupun ada terjadi kebetulan saja (Hoerr, 2007:172). Kecerdasan interpersonal memungkinkan kita untuk bisa memahami berkomunikasi dengan orang lain, melihat perbedaan dalam *mood*, temperamen, motivasi, dan kemampuan. Termasuk juga kemampuan untuk membentuk dan juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai perasaan yang terdapat dalam suatu kelompok, baik sebagai anggota maupun sebagai pemimpin (Cambell, 2006:172)

Williams (2005:162) mengungkapkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Kemampuan ini melibatkan kemampuan verbal dan non verbal, kemampuan kerjasama, manajemen konflik, strategi membangun consensus, kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum. Gordon dan Huggins-Cooper (2013:57) menyebut kecerdasan interpersonal sebagai kecerdasan sosial, dengan memiliki kecerdasan social membantu kita untuk memahami perasaan, motivasi, dan *intense* orang lain.

Dariyo (2013:95) menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami interaksi sosial dan mampu memanfaatkan secara efektif kemampuannya untuk berhubungan interaksi dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal menurut Safaria (2005, dalam Sari,2009), merupakan kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi sosialnya sehingga kedua beah pihak berada pada situasi menang sama atau menang saling menguntungkan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membangun suatu hubungan yang meliputi kepekaan sosial yang ditandai dengan anak memiliki perhatian terhadap semua teman tanpa memilih-milih teman, pemahaman sosial yang ditandai dengan anak dapat menyelesaikan konflik atau masalah walaupun dengan dibimbing oleh pendidik, dan komunikasi sosial yang ditandai dengan anak dapat mengemukakan pendapat kepada teman tanpa didekati oleh teman terlebih dahulu.

Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal menurut Amstrong (2002:33) adalah sebagai berikut: (a) mempunyai banyak teman, (b) banyak bersosialisasi di sekolah atau di lingkungan, terlibat dalam kelompok di luar jam sekolah, (c) berperan sebagai penengah keluarga ketika terjadi pertikaian, (d) menikmati permainan kelompok, (e) berempati besar terhadap perasaan orang lain, (f) dicari sebagai penasehat atau pemecah

masalah oleh teman-temannya, (g) menikmati mengajari orang lain, (h) tampak mempunyai bakat memimpin.

Dengan mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak sejak dini akan memberi manfaat baik bagi anak. Menurut Adi W. Gunawan (2006: 119), kecerdasan interpersonal yang dikembangkan dengan baik akan sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam hidupnya setelah dia menyelesaikan pendidikan formal, memungkinkan berkomunikasi dan memahami orang lain, mengerti kondisi pikiran dan suasana hati yang berbeda, memiliki kemampuan untuk membentuk dan mempertahankan suatu hubungan, dan dapat memiliki kemampuan untuk mempengaruhi kawannya dan biasanya sangat menonjol dalam melakukan kerja kelompok.

#### **Permainan Bakiak**

Piaget dalam Benson (2004:143), “melihat bahwa bermain sebagai kegiatan penyesuaian diri yang melibatkan proses asimilasi: anak berusaha mencocokkan dunia nyata dengan keinginan dan pengalamannya sendiri. Kemudian terdapat proses imitasi ada proses peniruan untuk kesenangannya sendiri (berhasil meniru)”.

Parten Mayesty dalam Sujiono (2010:34) “memandang bahwa kegiatan bermain sebagai sarana bersosialisasi, dimana melalui bermain dapat memberi kesempatan anak beresplorasi, menemukan, mengekskoresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal dirinya sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat dimana ia hidup”.

Menurut Piaget dalam Benson (2004:75) terdapat tiga tingkatan bermain; a). Bermain penguasaan, merupakan pengulangan tingkah laku, b). Bermain simbolik, bermain pura-pura karena melibatkan khayalan, bermain peran dan penggunaan simbol, c). Bermain dengan aturan, permainan ini penting dalam proses belajar menentukan mana yang benar dan mana yang salah.

Menurut Moeslichaton (2004:37), ada beberapa penggolongan kegiatan bermain yang sesuai dengan anak usia dini, yaitu kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangannya sosial anak dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak. Kegiatan bermain sesuai dengan dimensi perkembangan sosial anak: (a). Bermain secara Soliter, yaitu anak bermain sendiri atau dapat juga dibantu oleh guru. Para peneliti menganggap bermain secara soliter memiliki fungsi yang penting karena setiap kegiatan bermain jenis ini 50% menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot kasar, (b). Bermain secara Pararel, yaitu bermain sendiri-sendiri secara berdampingan, jadi tidak ada interaksi antara mereka, namun ada peniruan, (c). Bermain Asosiatif, ini terjadi ketika anak-anak bermain secara bersama, bermain bola bersama, bermain pasir bersama, dan sebagainya.

Soebandiyah dalam Soejiono (2010:18), ada beberapa prinsip yang berkaitan dengan perkembangan program kegiatan bermain: a) relevansi, kurikulum yang ada, relevan dengan perkembangan anak, b) adaptasi, kurikulum memperhatikan dan mengadaptasi bahan ilmu, ada harus dapat diteliti dan seni yang sedang berkembang, c) kontinuitas, kurikulum disusun secara berkelanjutan, tahap demi tahap, d) fleksibilitas, kurikulum yang ada harus dapat dipahami, dipergunakan dan dikembangkan secara luwes, e) kepraktisan dan akseptabilitas, kurikulum dapat memberikan kemudahan bagi praktisi dan masyarakat dalam melaksanakan kegiatan pendidikan, f) kelayakan, rumusan yang ada harus menunjukkan kelayakan dan keberpihakan pada anak, g) akuntabilitas, kurikulum yang ada harus bisa dipertanggungjawabkan pada masyarakat.

Selain itu, secara khusus, pengembangan program kegiatan bermain harus: 1) Didasarkan pada prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini, seperti prinsip belajar melalui bermain. 2) Proses kegiatan belajar anak usia dini dilaksanakan dalam lingkungan yang kondusif baik dalam ruangan ataupun diluar ruangan. 3) Prosesnya dilaksanakan dengan pendekatan tematik dan terpadu. 4) Proses atau aktivitasnya diarahkan pada pengembangan potensi kecerdasan secara menyeluruh dan terpadu. Dekdikbud (2000: 32-33). Sehingga program pembelajaran dapat berfungsi sebagai berikut (Sujiono, 2009:139): 1) Mengembangkan seluruh kemampuan anak. 2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar. 3)

Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak. 4) Memberikan kesempatan pada anak menikmati masa bermainnya.

Pengembangan Program Kegiatan Bermain Sujiono (2010:71-76) menyebutkan dasar pengembangan model program kegiatan bermain, diantaranya: perencanaan kegiatan bermain dan pengembangan tema. Penjelasannya dijabarkan sebagai berikut; Perencanaan kegiatan bermain dan pengembangan tema. Perencanaan di implementasikan dalam suatu strategi kegiatan bermain yang aktif, kreatif dan menyenangkan bagi anak. Suparman dalam Sujiono (2010: 72) mengungkapkan bahwa dalam pengembangan strategi pembelajaran telah ditentukan urutan kegiatan pembelajaran (bermain), metode, media serta penentuan waktu yang akan digunakan. Pengembangan tema, pengembangan tematik merupakan sesuatu strategi pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang pengembangan untuk memberikan pengalaman yang berbeda bagi anak. Sujiono (2010:76) mengemukakan prinsip pengembangan tema yakni: a) menyediakan kesempatan pada anak untuk terlibat langsung; b) kegiatan melibatkan seluruh indera; c) membangun pengetahuan baru dan: d) memberikan kesempatan menggunakan permainan untuk menterjemahkan pengalaman kepada pemahaman.

Desain pembelajaran dibuat sedemikian rupa dengan mempertimbangkan berbagai hal. Peneliti melakukan sebuah observasi yang jeli terhadap segala hal atau respon yang tampak selama proses pembelajaran berlangsung. Langkah berikutnya adalah menganalisis peserta didik (anak-anak) peneliti. Beberapa hal yang menjadi objek analisa misalnya: 1) respon anak-anak yang juga merupakan produk pembelajaran; 2) metode 3) materi belajar, 4) guru dan sebagainya. Sehingga hasil analisis dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan atau peningkatan dari segala aspek dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Setelah hal tersebut dilakukan maka, peninjauan kembali, merumuskan tujuan pembelajaran dengan memperhatikan berbagai kompetensi yang hendak dicapai dari proses pembelajaran tersebut.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, ada tindakan evaluasi. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh, mulai dari guru, anak didik, metode, materi dan bahan ajar. Semua aspek tersebut akan menentukan hasil pembelajaran yang dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan dari proses pembelajaran. Maka, diperlukan sebuah evaluasi untuk mengukur hasil proses tersebut. Evaluasi ini secara terus menerus dilakukan hingga terjadi peningkatan atau perubahan positif pada perkembangan anak didik dan tercapaian tujuan dari proses pembelajaran (bermain) tersebut.

Skenario pembelajaran dibuat dengan menggunakan kegiatan pembukaan sampai pada penutupan. Kegiatan pembuka berfungsi sebagai pemanasan, diisi dengan kegiatan-kegiatan yang memberi semangat anak untuk memulai berinteraksi dengan warga sekolah. Biasanya kegiatan tersebut dilakukan diluar ruangan. Setelah itu, kegiatan berlanjut di dalam ruangan untuk bermain inti dan sekaligus penutupan.

Pontjopoetro, S. Dkk (2002:3) "Bakiak" sebenarnya permainan tradisional anak-anak di Sumatera Barat. Anak-anak dari Sumatera Barat yang dilahirkan hingga pertengahan tahun 1970-an, sering dan biasa memainkan bakiak atau bakiak panjang ini. Bakiak panjang atau yang sering disebut terompah galuak di Sumatera Barat adalah bakiak deret dari papan bertali karet yang panjang. Sepasang bakiak minimal memiliki tiga pasang sandal atau dimainkan tiga anak secara berkelompok. Berbeda halnya dengan didaerah Sumatera Barat, bakiak merupakan sebutan di Jawa Tengah untuk sejenis sandal yang telapaknya terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari ban bekas yang dipaku dikedua sisinya. Di Jawa Timur dikenal dengan sebutan Bangkiak. Sangat populer karena murah terutama dimasa ekonomi susah sedangkan dengan bahan kayu dan ban bekas membuat bakiak tahan air serta suhu panas dan dingin.

Adapun permainan sejenis bakiak yaitu bakiak batok, jika di Jawa dikenal dengan nama jejangkungan, masyarakat sunda bogor menyebutnya dengan nama bakiak batok. Bakiak batok merupakan permainan tradisional yang lahir dari budaya masyarakat sunda bogor yang agraris. Permainan tradisional ini menggunakan alat peraga berupa batok kering

yang sudah dibelah dua. Pembuatan alat peraga bakiak batok tidak sulit, mulanya batok kelapa yang sudah tua dibelah menjadi dua bagian. Disetiap bagian diberi lubang tepat dibagian tengahnya untuk kemudian dikaitkan pada seutas tali dan dihubungkan pada batok yang lain. Tali yang digunakan adalah tali yang mempunyai sifat lentur sehingga memudahkan saat digunakan. Bakiak batok dimainkan secara individu. Biasanya juga untuk diperlombakan di tingkat kecamatan dan kelurahan pada 17 Agustusan.

Permainan tradisional berfungsi untuk mempertahankan nilai-nilai dengan cara memasukkan makna dalam berbagai sifat, bentuk, dan jenis permainan. Terobosan-terobosan yang dapat dilakukan melalui pertama memasukkan dalam kurikulum PAUD sebagai pembentuk jiwa anak. Anak cenderung lebih mudah memahami sesuatu yang diajarkan melalui media permainan, daripada hanya mendengarkan guru berceramah. Karakteristik permainan tradisional yaitu cenderung menggunakan atau memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan kita tanpa harus membelinya. Salah satu syaratnya ialah daya imajinasi dan kreativitas yang tinggi.

### **3. METODE PENELITIAN**

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen yang menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar untuk diberikan perlakuan.

#### **Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Khairani Aceh Besar yang beralamat di Desa Lubok Batee Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar. Adapun waktu penelitian dilakukan pada tanggal 15 Oktober 2018 sampai dengan tanggal 15 Desember 2018.

#### **Subyek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B yaitu kelompok B1 dan kelompok B2 dengan jumlah 30 orang anak, kelompok B1 terdiri dari 15 anak, dan kelompok B2 terdiri dari 15 orang anak. Jumlah anak tersebut langsung ditetapkan sebagai subjek penelitian.

#### **Metode dan Rancangan Penelitian**

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen. Penelitian eksperimen yang menggunakan seluruh subjek dalam kelompok belajar untuk diberikan perlakuan.

#### **Instrument Penelitian**

- a. Instrumen Tes Perkembangan Fisik Motorik
- b. Instrumen Tes Permainan Bakiak
- c. Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal

### **4. HASIL PENELITIAN**

Setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran yang telah terprogram, maka diperoleh data perkembangan fisik motorik yang berupa skor yang digunakan dan dianalisis dari rata-rata hasil penilaian ketiga evaluator. Dalam masing-masing kelompok terdapat anak yang memiliki kecerdasan interpersonal sudah baik dan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal belum baik. Sudah dan belum baiknya kecerdasan interpersonal yang dimiliki anak diukur dengan cara melakukan observasi kecerdasan interpersonal.

#### **Perkembangan Fisik Motorik**

Data Perkembangan fisik motorik pada anak kelompok B yang berjumlah 30 orang, diperoleh skor antara 20 sampai 24, dan distribusi frekuensi sebagaimana tampak dalam tabel dibawah ini.

No	Skor	Kriteria	F	Persentase (%)
1	20	BSH	2	6,7
2	21	BSH	5	16,7
3	22	BSB	6	20,0
4	23	BSB	12	40,0
5	24	BSB	5	16,7
<b>Total</b>			<b>30</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas didapatkan gambaran bahwa 23,4% (7 anak) memperoleh skor perkembangan fisik motorik dengan kriteria penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 76,7% (23 anak) memperoleh skor perkembangan fisik motorik dengan kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

### Kecerdasan Interpersonal

Data kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B yang berjumlah 30 orang, diperoleh skor antara 13 sampai 14, dan distribusi frekuensi sebagaimana tampak dalam tabel dibawah ini.

No	Skor	Kriteria	F	Persentase (%)
1	13	Ya/Mampu	26	86,7
2	14	Ya/Mampu	4	13,3
<b>Total</b>			<b>30</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas didapatkan gambaran bahwa 86,7% (26 anak) memperoleh skor 13 dan 13,3% (4 anak) memperoleh skor 14 dengan kriteria memiliki kemampuan kecerdasan interpersonal baik dan mampu mempengaruhi perkembangan fisik motorik anak.

### Permainan Bakiak

Data permainan bakiak pada anak kelompok B yang berjumlah 30 orang, diperoleh skor antara 23 sampai 27. Distribusi frekuensi sebagaimana tampak dalam tabel dibawah ini.

No	Skor	Kriteria	F	Persentase (%)
1	23	BSH	2	6,7
2	24	BSH	10	33,3
3	25	BSB	8	26,7
4	26	BSB	4	13,3
5	27	BSB	6	20,0
<b>Total</b>			<b>30</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel diatas didapatkan gambaran bahwa 40% (12 anak) memperoleh skor permainan bakiak dengan kriteria penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 60% (18 anak) memperoleh skor permainan bakiak dengan kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

### Uji Regresi Permainan Bakiak dan Kecerdasan Interpersonal terhadap Perkembangan Fisik Motorik

#### ANOVA<sup>b</sup>

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1.511	2	.755	.539	.590 <sup>a</sup>
Residual	37.856	27	1.402		
Total	39.367	29			

a. Predictors: (Constant), Data Postest Permainan Bakiak, Data Postest Kecerdasan Interpersonal

ANOVA<sup>b</sup>

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	1.511	2	.755	.539	.590 <sup>a</sup>
Residual	37.856	27	1.402		
Total	39.367	29			

a. Predictors: (Constant), Data Postest Permainan Bakiak, Data Postest Kecerdasan Interpersonal

b. Dependent Variable: Data Postest Perkembangan Fisik Motorik

Penggabungan antar variabel di atas nilai sig. (2-tailed) adalah 5,90. Hal ini menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) < 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima, artinya variabel permainan bakiak dan kecerdasan interpersonal berpengaruh terhadap perkembangan fisik motorik anak kelompok B TK Khairani Aceh Besar.

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan bakiak dan kecerdasan interpersonal terhadap perkembangan fisik motorik anak TK Khairani Aceh Besar.

Hasil analisis awal terhadap pelaksanaan pengembangan fisik motorik anak selama ini di TK cenderung dilaksanakan tidak sistematis dan tidak holistik. Kegiatan lebih berorientasi pada hasil pembelajaran yang dilakukan didalam ruangan saja dan kurang memperhatikan proses perkembangan fisik motorik anak. Akibatnya perkembangan fisik motorik anak tidak berlangsung simultan sehingga ada bagian dari perkembangan tersebut yang terlewatkan serta kurang mendapat perhatian dari pendidik/guru.

Melihat kondisi perkembangan fisik motorik anak yang belum terlaksana secara simultan, sistemik dan holistik ini maka perlu adanya rancangan aktivitas fisik yang dapat mengakomodasi kebutuhan perkembangan fisik motorik tersebut. Penguasaan keterampilan motorik tidak terjadi secara otomatis atau mendadak namun merupakan akumulasi dari pengalaman dan dipengaruhi oleh proses pematangan. Artinya, kalau anak sudah matang, anak dapat dilatih dengan mudah dan cepat karena system syaraf-otot anak sudah siap melakukan respons secara normal.

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan bakiak terhadap fisik motorik (khususnya perkembangan fisik motorik kasar) anak. Dilihat dari adanya perubahan skor sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Data awal/sebelum diberi perlakuan rata-rata skor perkembangan fisik motorik anak berada pada kategori Belum Berkembang (MB) dan setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan hingga perkembangan fisik motorik anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

## 5. SIMPULAN

Penelitian menggunakan metode eksperimen yang terdiri dari variabel terikat yaitu perkembangan fisik motorik dan variabel bebas yaitu permainan bakiak dan kecerdasan interpersonal. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis dan pengujian hipotesis penelitian maka dapat disimpulkan:

1. Terdapat pengaruh permainan bakiak terhadap perkembangan fisik motorik anak kelompok B TK Khairani Aceh Besar.
2. Terdapat pengaruh kecerdasan interpersonal terhadap perkembangan fisik motorik anak kelompok B TK Khairani.
3. Terdapat interaksi yang signifikan antara permainan bakiak dan kecerdasan interpersonal terhadap perkembangan fisik motorik anak kelompok B TK Khairani.

## 6. REFERENSI

- Adalilla, S. (2010). *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya
- Armstrong, Thomas. 2013. *Kecerdasan Multifel di Dalam Kelas*. Edisi Ketiga. Diterjemahkan oleh Widya Prabaningrum, Dyah. Jakarta: Permata PuriMedia.
- Amstrong. (2003), *The art of HRD: Strategic Human Resource Management a Guide to Action Manajemen Sumber Daya Manusia Strategik Panduan Praktis untuk bertindak, alih bahasa oleh Ati cahayani*. Jakarta: PT Gramedia.
- Abidin, Yusuf. (2009). *Guru dan pembelajaran bermutu*. Bandung: Rizqi Press.
- Sinulinga Albadi. 2014. *Teori Dasar*. Medan: Unimed Press
- Soemiarti Patmonodewo. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PEDAGOGIA
- Widarmi D, dkk, 2008, *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiyani, Ardy. (2012). *Save Our Children From School Bullying*. Jogjakarta : Ar-ruzz Media.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Inovasi Pembelajaran* . Jakarta : Gaung Persada Press Group
- Yus, Anita. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana