

PENGARUH PERMAINAN SEDERHANA TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK DAN MOTORIK KASAR SISWA KELAS BAWAH SDN SURODADI 1 TAHUN AJARAN 2022/2023

Muhammad Hamdan Jaya
hamdanjaya16@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstract

The background of this research is based on the results of observations made at SDN Surodadi 1 which obtained an overview of the not yet optimal ability of students in developing kinesthetic intelligence and gross motor skills. This study aims to determine whether there is an effect of simple games on kinesthetic intelligence and gross motor skills of the lower grade students of SDN Surodadi 1 in the academic year 2022/2023. This type of research is quantitative with the *Quasi Experimental Design* research method used *Non-Equivalent Control Group Design*. Sampling is done by *Probability Sampling* through *Cluster Random Sampling*. In this study, the research instrument used by researchers in collecting data were observations and tests, observations in the form of a *checklist* while the test was in the form of TGMD-2 (*Test of Gross Motor Development-second edition*). Based on the results obtained by the variables $X_1 - X_2$, the highest *pre-test* value was 9, meaning 7.29 and the *post-test* was the highest value, 14, meaning 9.71. Therefore, the *percentage* increase in kinesthetic intelligence results before and after simple game *treatment* was 18%. In the results obtained by the variables $X_1 - X_2$, the largest *pre-test* value was 54, the *mean* 43.94 and the *post-test* the highest value was 60, the *mean* 50.84. Therefore, there was a *percentage* increase in gross motor results after and after being given the application of simple games of 8%. From the results of the research conducted, it shows that there is an increasing effect between before and after being given *treatment* through simple games on the kinesthetic intelligence and gross motor skills of lower grade students at SDN Surodadi 1 in the 2022/2023 academic year. Suggestions for further researchers to be able to develop and modify simple game learning to be more effective and varied to improve kinesthetic intelligence and gross motor skills.

Keywords: *Simple Game, Kinesthetic, Rough motoric.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Surodadi 1 yang diperoleh gambaran tentang belum optimalnya kemampuan siswa dalam pengembangan kecerdasan kinestetik dan motorik kasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan sederhana terhadap kecerdasan kinestetik dan motorik kasar siswa kelas bawah SDN Surodadi 1 tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan metode penelitian *Quasi Exsperimental Design* bentuk desain yang digunakan *Non-Equivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel yang dilakukan dengan *Probability Sampling* melalui *Cluster Random Sampling*. Dalam penelitian ini instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam mengambil data yaitu observasi dan tes, observasi dalam bentuk *Checklist* sedangkan tes dalam bentuk TGMD-2 (*Test of Gross Motor Development-second edition*). Berdasarkan pada hasil yang diperoleh variabel $X_1 - X_2$ *pre-test* nilai tertinggi 9 *mean* 7,29 dan *post-test* nilai tertinggi 14 *mean* 9,71 maka dari itu *presentase* peningkatan hasil kecerdasan kinestetik sebelum dan sesudah *treatment* permainan sederhana sebesar 18%. Pada hasil yang diperoleh variabel $X_1 - X_2$ *pre-test* nilai terbesar 54 *mean* 43,94 dan *post-test* nilai tertinggi 60 *mean* 50,84 maka dari itu terdapat *presentase* peningkatan hasil motorik kasar setelah dan se usai diberikan penerapan permainan sederhana sebesar 8%. Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya pengaruh peningkatan antara sebelum dan setelah diberikan *treatment* melalui permainan sederhana terhadap kecerdasan kinestetik dan motorik kasar siswa kelas bawah di SDN Surodadi 1 tahun ajaran 2022/2023. Saran peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan serta memodifikasi pembelajaran permainan sederhana supaya lebih efektif dan variatif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan motorik kasar.

Kata kunci: *Permainan Sederhana, Kecerdasan Kinestetik, Motorik Kasar.*

PENDAHULUAN

Pada era modern saat ini kemajuan dibidang teknologi sangatlah berkembang pesat hal ini tentunya menghadirkan kemudahan pada setiap manusia bergantung dengan kebutuhan masing-masing. Teknologi di era modern saat ini juga menghadirkan sebuah hiburan tersendiri salah satunya pada permainan, hadirnya permianan-permainan modern yang berbasis pada internet telah mendominasi pada setiap individu hal ini tentunya berdampak pada minat dan pengetahuan tentang adanya permainan sederhana dan tradisional, hal tersebut juga mengakibatkan anak-anak pada generasi sekarang menjadi kurang memahami tentang adanya permainan sederhana dan tradisional.

Pendidikan merupakan sarana penting untuk memujudkan proses pembelajaran secara efektif dalam pengembangan potensi yang ada dalam diri. Pada hakekatnya pendidikan suatu kebutuhan dasar setiap manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia guna tercapainya tingkat kamajuan dari kesejahteraan pada kehidupan bangsa. Pentingnya suatu pendidikan bagi seluruh warga negara juga dijelaskan pada undang-undang dasar 1945 yang tertuang pada pasal 28b ayat 1 yang berbunyi bahwa setiap individu berhak untuk mendapatkan manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya untuk meningkatkan taraf hidupnya guna kesejahteraan umat manusia. Adapun ketepatan

lainnya pada pasal 32 ayat 1 UUD 1945 menyatakan bahwa semua warga negara berhak atas pendidikan.

Pendidikan jasmani sebuah bentuk implementasi dalam membantu tumbuh kembang siswa melalui peranan aktivitas jasmani, yang tentunya hal ini menjadi sebuah pembeda dengan pendidikan lainnya. Pendidikan jasmani mempunyai karakteristik dalam segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang ada dibidangnya hal ini juga menjadi sebuah gambaran tentang kemampuan kinestetik yang ada dalam diri siswa. Aspek yang terdapat dalam kognitif berupa pada kemampuan berfikir yang berlandaskan kemampuan intelektual pada bidangnya tentunya tidak hanya menyangkut pengetahuan faktual saja akan tetapi meliputi pemahaman terhadap gerak dan prinsipnya. Aspek afektif merupakan bentuk kepribadian seperti perilaku, sikap, emosi, dan nilai konatif, hal tersebut dapat ditinjau dengan kolaborasi pada saat melakukan aktivitasnya. Kemudian aspek psikomotorik mengarah pada pemampuan motorik kasar pengelolaan keterampilan pada gerak anggota tubuh.

Kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan anak untuk mengekspresikan ide dan perasaan dengan keterampilan tangan untuk mengubah ataupun menciptakan sesuatu dengan ketangkasan tubuh terhadap kemampuan fisik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan. Menurut (Sari, 2014) “kecerdasan kinestetik mempengaruhi kembangan motorik anak, perkembangan motorik adalah proses berjalan dengan bertambahnya usia secara bertahap dan berkesinambungan gerakan individu meningkat dari keadaan sederhana, tidak terorganisasi, dan tidak terampil kearah penampilan keterampilan tingkat kecerdasan kinestetik. Hal tersebut juga diperkuat (Laely dkk dalam Amstrong, 2015) “kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan seseorang mampu serta terampil dalam penggunaan anggota tubuhnya untuk membangun, melakukan kegiatan seni, dan karya.”

Kemampuan motorik kasar anak dapat dikembangkan lebih bergantung pada lingkaran sekitar. Menurut (Mahmud dalam Fikriyati, 2019) mengemukakan bahwa “susunan saraf, otot, otak, dan *spinal cord* memiliki kemampuan motorik yang sangat erat dalam perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir. Adapun definisi motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Ada beberapa contoh aktivitas yang melibatkan kemampuan

motorik kasar, yaitu duduk, menendang, berlari, melompat, berjalan, naik turun tangga, dan sebagainya. Anak yang dapat menguasai gerakan motoriknya, maka kondisinya tubuhnya akan semakin sehat karena selalu bergerak. Anak lebih mudah dalam bersosialisasi karena mampu mengimbangi gerakan dan aktivitas yang dilakukan dengan teman-teman sebayanya.

Pentingnya kecerdasan kinestetik untuk semua anak sangat diperlukan, hal tersebut guna membantu anak untuk mengatasi berbagai masalah yang muncul. Merangsang panca indera dan melakukannya sejak usia dini dapat membantu anak mengembangkan kecerdasannya dengan lebih baik. Selain itu, kecerdasan ialah pola pikir manusia guna menjadikan tolak ukur pembelajaran. Selain itu, kecerdasan kinestetik membantu anak belajar dalam arti praktis. Kecerdasan ini memungkinkan anak belajar sesuai dengan tingkat kenyamanan, tingkat kepercayaan diri, dan potensi kreatifnya. Mereka dapat terlibat dalam interaksi sosial yang positif, mahir dalam memecahkan masalah, dan meningkatkan kreativitasnya mereka dengan mengekspresikan diri. Sama halnya dengan kecerdasan kinestetik pentingnya kemampuan motorik kasar akan mampu mempengaruhi aktivitas anak sehari-hari, gerakan-gerakan pada motorik kasar juga berfungsi untuk membuat tubuh menjadi sehat dan bugar hal tersebut akan berdampak pada tingkat kreatifitasnya dan imajinasi anak serta dapat mempermudah untuk berinteraksi pada lingkungan sekitar. Selain itu kemampuan motorik kasar juga dapat mempengaruhi motorik halus seperti postur tubuh saat duduk dikelas.

Pada umumnya secara sederhana siswa kelas bawah masih dalam proses pengenalan lingkungan sekolah salah satunya di SDN Surodadi 1, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Surodadi 1 Tahun Ajaran 2021/2022 semester ganjil pada tanggal 15 sampai 19 November 2021 diperoleh gambaran tentang situasi dan kondisi di lapangan, dari hasil tersebut didapatkan identifikasi masalah yaitu tidak adanya analisis kecerdasan kinestetik dan motorik kasar dalam proses pembelajaran, serta tidak adanya klasifikasi dalam perkembangan kecerdasan kinestetik dan motorik kasar di sekolah tersebut, maka dari peneliti mendalami dan mengkaji lebih dalam serta melakukan observasi pada penelitian terdahulu salah satunya dalam penelitian (Pulungan, 2019) yang membahas kecerdasan kinestetik yang didalamnya terdapat motorik kasar, penggunaan model pembelajaran pada aktivitas jasmani dengan intensitas sederhana dengan menggunakan analisis kinestetik pada siswa untuk menyikapi permasalahan tersebut yang tentunya mencakup aspek kognitif dalam kecerdasan bermain,

aspek afektif pada kolaborasi dalam tim dan aspek psikomotorik dalam keterampilan, dari kajian tersebut membuktikan bahwa penerapan pembelajaran permainan sangat efektif untuk perkembangan anak. Kemudian peneliti mengangkat serta merumuskan pembelajaran permainan sederhana sebagai *treatment* untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan motorik kasar.

Untuk itulah penerapan model pembelajaran permainan sederhana untuk mengetahui tingkat perkembangan dan peningkatan kecerdasan kinestetik dan motorik kasar pada siswa. Perlakuan dan pembinaan harus diperhatikan dan dilaksanakan sebaik mungkin agar mendapatkan hasil yang optimal dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan juga dapat menjadi acuan ataupun teknis pembelajaran di sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, menurut (Sugiyono, 2015) “kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai uji perhitungan, berkaitan dengan masalah yang menghasilkan suatu kesimpulan. Metode penelitian ini menggunakan *Quasi Exsperimental Desiagn* pada model desain *Non-equipvalent Control Group Design*. Penelitian tersebut dilakukan pada dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen pada penelitian ini diberikan perlakuan kegiatan pembelajaran permainan sederhana sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Populasi yang digunakan yaitu peserta didik SDN Surodadi 1 Tahun Ajaran 2022/2023 yang berjumlah 208 siswa. Menurut (Sugiyono, 2015) “populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri tentang subyek dan objek yang mempunyai karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti dipelajari yang kemudian dapat ditarik kesimpulan.”

Menurut (Sugiyono, 2015) “sampel merupakan bagian yang terdiri dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative*.” Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengambilan sampel yang dilakukan dengan *Probability Sampling* melalui *Cluster Random Sampling*. Menurut (Sugiyono, 2015) “untuk

menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data yang luas, teknik ini sering digunakan melalui dua tahap yaitu tahap pertama penentuan sampel keseluruhan dan tahap berikutnya penentuan sampel yang akan diteliti secara random.” Dalam penelitian ini sampel digunakan berjumlah 69 siswa, terbagi 31 anak (kelas eksperimen) dan 38 anak (kelas kontrol).

Teknik pengumpulan data merupakan salah satu cara untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk mendukung penelitian, pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan berupa *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, *pre-test* dilakukan sebanyak dua kali untuk mengetahui data awal dari tingkat kecerdasan kinestetik dan motorik kasar. *Treatment* diterapkan tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen, kemudian *post-test* dilakukan sebanyak dua kali untuk mengetahui data akhir dari tingkat kecerdasan kinestetik dan motorik kasar. *Instrument* pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan test, observasi dalam bentuk *Checklist* untuk kecerdasan kinestetik, dan tes menggunakan *TGMD-2 (Test of Gross Motor Development-second edition)* untuk motorik kasar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif untuk menjelaskan data yang terkumpul dalam bentuk deskripsi, kemudian dilakukan uji prasyarat analisis dengan memakai uji normalis guna mengetahui data berdistribusi normal ataupun tidak, uji homogenitas guna mengetahui varian dalam kelompok sama atau homegen. Pada penelitian ini uji statistik parametrik menggunakan uji t test (*paired sample t test*) yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh pada variabel yang diteliti, dalam pengambilan keputusan uji t test menggunakan dua metode yaitu membandingkan nilai signifikansi yaitu jika nilai $P < 0,05$ maka H_0 ditolak H_a diterima, sedangkan jika nilai $P > 0,05$ maka H_0 diterima H_a ditolak. Metode yang kedua membandingkan nilai T_{hitung} dengan T_{tabel} , yang artinya apabila nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak H_a diterima, sebaliknya jika nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak.

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilakukan untuk memperoleh data hasil kecerdasan kinestetik dan motorik kasar yang berupa *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa kelas bawah SDN Surodadi 1, melalui *pre-test* (tahap pertama) dilaksanakan dua kali guna mengetahui data awal dari

tingkat kecerdasan kinestetik dan motorik kasar. *Treatment* diterapkan sejumlah tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen, pada *post-test* dilakukan sebanyak dua kali untuk mengetahui data akhir dari tingkat kecerdasan kinestetik dan motorik kasar kelas eksperimen dan kontrol. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh data uji-t (*paired sample t test*) sebagai berikut:

Table 1 Uji t (Paired Sample Test)

Uji Hipotesis							
No	Variabel	N	DF	T_{hitung}	T_{tabel}	P	Sig 5%
1	Kecerdasan kinestetik	31	30	-10,700	2,042	0,00	0,05
2	Motorik Kasar	31	30	-9,537	2,042	0,00	0,05

Berdasarkan data uji-t pada kecerdasan kinestetik dan motorik kasar, diketahui data signifikansi pada penelitian tersebut memperoleh hasil hasil P kecerdasan kinestetik $0,00 < 0,05$ sedangkan nilai P motorik kasar $0,00 < 0,05$. Kemudian nilai T_{hitung} bernilai negative pada kecerdasan kinestetik dan motorik kasar. T_{hitung} bernilai negatif disebabkan karena nilai rata-rata hasil *pre-test* lebih rendah dari pada nilai rata-rata *post-test*, dalam konteks kasus tersebut maka nilai T_{hitung} negatif dapat bermakna positif. Sehingga nilai T_{hitung} pada kecerdasan kinestetik 10,700 sedangkan pada motorik kasar 9,537. Maka hasil nilai T_{hitung} kecerdasan kinestetik $> T_{tabel}$ dan nilai T_{hitung} motorik kasar $> T_{tabel}$.

Dari hasil uji-t (*paired sample t test*) tersebut dapat disimpulkan bahwa telah diketahui nilai signifikansi P kecerdasan kinestetik $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima pada nilai signifikansi P motorik kasar $0,00 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan pada metode kedua nilai T_{hitung} pada kecerdasan kinestetik 10,700 maka H_0 ditolak dan H_a diterima pada nilai T_{hitung} pada motorik kasar 9,537 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan sederhana terhadap kecerdasan kinestetik dan motorik kasar pada siswa kelas bawah SDN Surodadi 1 Tahun Ajaran 2022/2023.

Table 2 Hasil Presentase Peningkatan

Variabel		Rata-rata	Pembulatan	Rata-rata(%)	Peningkatan(%)
X1-Y1	Pre-test	7,29	7	41%	
	Post-test	9,71	10	59%	18%
	total	17	17	100%	

Variabel		Rata-rata	Pembulatan	Rata-rata(%)	Peningkatan(%)
X1-Y2	Pre-test	43,94	44	46%	
	Post-test	50,87	51	54%	8%
	total	94,81	95	100%	

Dari tabel hasil *presentase* peningkatan dapat diketahui bahwa rata-rata (%) *pre-test* 41% dan *post-test* 59% pada variabel $X_1 - Y_1$ dengan peningkatan sebesar 18%. Sedangkan rata-rata (%) pada variabel $X_1 - Y_2$ hasil *pre-test* 46% dan hasil *post-test* 54% dengan peningkatan sebesar 8%. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan variabel $X_1 - Y_1$ lebih tinggi dari pada variabel $X_1 - Y_2$.

PEMBAHASAN

Diketahui data uji- t (*paired sample t test*) pada kecerdasan kinestetik dan motorik kasar, data signifikansi pada penelitian tersebut memperoleh nilai hasil P kecerdasan kinestetik $0,00 < 0,05$ pada nilai P motorik kasar $0,00 < 0,05$. Sedangkan nilai T_{hitung} pada kecerdasan kinestetik $10,700 > T_{tabel}$, pada nilai T_{hitung} pada motorik kasar $9,537 > T_{tabel}$. Dari data uji – t (*paired sample t test*) dengan dua metode tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kemudian untuk membandingkan hasil peningkatan pengaruh antara variabel $X_1 - Y_1$ (pengaruh permainan sederhana terhadap kecerdasan kinestetik) dengan variabel $X_1 - Y_2$ (pengaruh permainan sederhana terhadap motorik kasar). Hasilnya yaitu diketahui bahwa peningkatan variabel $X_1 - Y_1$ sebesar 18% sedangkan pada variabel $X_1 - Y_2$ peningkatan sebesar 8%, dari hasil *presentase* tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan variabel $X_1 - Y_1$ lebih tinggi dari pada variabel $X_1 - Y_2$.

Dari hasil analisis data tersebut peneliti berpendapat bahwa peningkatan pada kecerdasan kinestetik dan motorik kasar dapat ditingkatkan dengan melakukan *treatment* permainan sederhana akan tetapi terdapat perbedaan pengaruh peningkatan bahwa penerapan *treatment* permainan sederhana terhadap kecerdasan lebih besar dari penerapan *treatment* permainan sederhana terhadap motorik kasar, hal itu dikarenakan *instrument* yang diterapkan hampir sama pada aspek indikator lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Oleh sebab itu kriteria penilaian lebih tinggi *instrument*

kecerdasan kinestetik dari pada *instrument* tes motorik kasar sehingga terjadi perbedaan pengaruh peningkatan.

KESIMPULAN

Dari data yang telah dikumpulkan dari penelitian “Pengaruh Permainan Sederhana Terhadap Kecerdasan Kinestetik dan Motorik Kasar Siwa Kelas Bawah SDN Surodadi 1 Tahun Ajaran 2022/2023.” Bisa diambil kesimpulan antara lain:

1. Terdapat pengaruh permainan sederhana terhadap kecerdasan kinestetik kelas bawah SDN Surodadi 1 Tahun Ajaran 2022/2023.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan permainan sederhana terhadap motorik kasar kelas bawah SDN Surodadi 1 Tahun Ajaran 2022/2023.
3. Terdapat perbedaan pengaruh peningkatan pada penerapan *treatment* permainan sederhana terhadap kecerdasan kinestetik dengan presentase sebesar 18% lebih besar dari pada penerapan *treatment* permainan sederhana terhadap motorik kasar dengan *presentase* sebesar 8%.

SARAN

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi pengajar dapat melakukan analisis dan klasifikasi pada aspek kecerdasan kinestetik dan motorik kasar, sehingga dapat mengathui peningkatan dalam aspek tersebut.
2. Bagi peneliti yang kain supaya dapat mengkaji lebih dalam pada aspek *treatment* yang akan diterapkan dan juga dapat melakukan modifikasi serta pengembangan permainan sederhana yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119–129.
- Arif Hidayat. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* (9) 23-24.

- Asri, P. (2020). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar*. Palembang: Bening Publishing.
- Andriani Durri. (2019). *Metode Penelitian*. Tangerang Selatan: CV. Gerina Prima.
- Chatib, M. (2019). Sekolahnya Manusia. In B. R.H, *Sekolah Berbasis Multiple Intellegences Di Indonesia* (pp. 61-94). Bandung: Mizan Media Utama.
- Fahmil Haris, Fahd Mukhtarsyaf, L. (2019). "Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Berbasis Media Audio visual Bagi Siswa SDN di Kecamatan Kuranji Padang". *Jurnal Stamina*, 53(9), 11.
- Fitri, H. A. (2013). *Survei Pembelajaran Permainan Tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa di Sekolah dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hildayani. (2015). *Perkembangan Manusia*. 1–34.
- Indah Nuraini. (2020). *Pengaruh Permainan Tradisional (Congklak) Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Khairu Ummah Desa Purwodadi Kec. Sunggal Tahun Ajaran 2019 / 2020* Skripsi. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Irwan, M. (2020). *Keterlaksanaan Permainan Sederhana Dan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar Di Kecamatan Andong*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Irvan, H. (2015). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. Nomor 1 Tahun 2015: Hlm. 17-1.
- Laely, K., & Yudi, D. (2015). "Pengaruh Permainan Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak". *Jurnal Empowerment*, 3(1), 32–41.
- Mahmud, B. (2019). "Urgensi Stimulasi Kemampuan Motorik Kasar Pada Anak Usia Dini". *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(1), 76–87.
- Marpaung, J. (2017). "Pengaruh Pola Asuh Terhadap Kecerdasan Majemuk Anak". *Jurnal Kopasta* 4(1), 7–15.
- Pambudi, A. F. (2015). "Teaching Games for Understanding (TGfU)". *Journal of Physical Education New Zealand*, 17–20.
- Prasetya, S. A., & Komaini, A. (2019). "Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar Negeri 166/III Cutmutia Kerinci".

Jurnal Stamina, 2(6), 65–78.

Pulungan, M. S. (2019). *Pengaruh Perapan Permainan Sirkuit Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra (Raudhatul Athfal) Al-Washliyah Desa Janji Matogu Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi. Medan: Universitas Islam Sumatera Utara.

Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suherman, A. (2018). *Kurikulum pendidikan Penjas*. Bandung: UPI Sumedang press.

Sapri, Fauziah, N., & Sihati. (2021). "Kecerdasan Kinestetik dan Perkembangan Motorik Kasar Anak di RA Karya Panca Budi". *Jurnal Raudhah*, 9(1), 28–39.

Sari, M. (2014). "Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui Kegiatan Bermain Air". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8, 373–382.

Syahputri, A. M. (2020). *Pengembangan Permainan Berbasis Persepsi Kinestetik Untuk Meningkatkan Persepsi Kinestetik, Kecerdasan Bermain, Kerjasama Anak Sekolah Dasar*. Tesis. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Wahyuni, S. (2017). *Pengaruh Bermain Engklek Tradisional Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini*. Skripsi. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang.

Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). "Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak". *Jurnal Unesa*, 02, 1–5.

Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). "Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1848.