

THE EFFECT OF GAMES THEME SONG WITH ANIMALS TO KINESTHETIC
INTELLIGENCE DEVELOPMENT 5-6 YEARS OLD CHILDREN IN PEMBINA
KINDERGARTEN DISTRICT PANGEAN
KUANTAN SINGINGI REGENCY

Elsa Yonanda Hasibuan, Daviq Chairilsyah, Yeni Solfiah
Elsayonanda@yahoo.com 085374971959, Psiko_power@yahoo.com
Habildaulaey@yahoo.co.id

Teacher Education Program In Early Childhood Education
Faculty Of Teacher Training And Education Sciences
University Of Riau

Abstract: *The research is to know the the effect of games theme song with animals to kinesthetic Intelligence development 5-6 years old children in pembina kindergarten district pangean Kuantan singingi regency. The sample of population in this research is 5-6 years old to amount to 21 person's. to collect the data is observasion technis. To analysis data used in this research is test-t. the result of research is obtained from the correlation $r^2=0,370$ and the value of significance is 0,000. Because $0,370>0,05$ then H_0 rejected. The means of research the effect of games theme song with animals to kinesthetic intelligencedevelopment 5-6 years old children's. the receive or reject hypothesis based on SPSS data windows for version 17 then can be seen from a comparison t value and t table is calculation of the test-t, seen that result t value -17,714 from the partiesof absolutely price, so the minus (-) price cannot be used (Sugiyono, 2010). Then value 17,714. $Dk=38$ and the fault stage $5\%=2,101$, it can be seen the t price count greaterthan t table the first fault 5% ($17,714>2,101$). The mean $H_0=$ were rejected and $H_a=$ accepted. From the research I have conclusion that the games theme song with animals is be alternative to the teacher kinesthetic intelligence. Games theme song with animals to kinesthetic Intelligence development 5-6 years old children in pembina kindergarten district pangean Kuantan singingi regency the effect as big as 37% . which can be defined that developing a kinesthetic child intelligence be affected be other factors.*

Keyword: *Kinesthetic Intelligence, Games Theme Song With Animals*

PENGARUH PERMAINAN LAGU DENGAN TEMA BINATANG TERHADAP
PENGEMBANGAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN PANGEAN KABUPATEN
KUANTAN SINGINGI

Elsa Yonanda Hasibuan, Daviq Chairilisyah, Yeni Solfiah
Elsayonanda@yahoo.com 085374971959, Psiko_power@yahoo.com
[Habidaulaey@yahoo.co.id](mailto:Habdaulaey@yahoo.co.id)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS RIAU

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lagu dengan tema binatang terhadap pengembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Adapun populasi dan sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 20 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji-t. Dari hasil penelitian diperoleh koefisien korelasi sebesar (r^2) = 0,370 dan nilai signifikannya adalah 0,000. Oleh karena $0,370 < 0,05$ maka H_0 ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh permainan lagu dengan tema binatang terhadap pengembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data SPSS *windows for version 17* maka dapat dilihat dari perbandingan t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu dari hasil perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} -17,714 uji dua pihak harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dapat dipakai (Sugiyono, 2010). Maka harga t_{hitung} (17,714). Dengan $dk=38$ dan taraf kesalahan 5%=2,101, maka dapat dilihat harga t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} pada taraf kesalahan 5% ($17,714 > 2,101$). Dengan demikian H_0 =ditolak dan H_a =diterima. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan lagu dengan tema binatang dapat menjadi permainan alternatif bagi guru dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan lagu dengan tema binatang terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina kecamatan Pangean Kabupaten kuantan Singingi berpengaruh sebesar 37%. Yang dapat diartikan bahwa pengembangan kecerdasan kinestetik anak dipengaruhi oleh faktor lain sebesar 63%.

Kata Kunci: Kecerdasan Kinestetik, Permainan Lagu Dengan Tema Binatang

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak usia lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan secara menyeluruh mencakup semua aspek perkembangan dengan memberikan stimulasi terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak, agar anak tumbuh berkembang secara optimal. Dalam UU NO 21 tentang sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah 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.

Stimulasi sangat penting dalam proses pembelajaran anak usia dini, segala sesuatu yang diinderakan anak akan menjadi stimulus terbaik bagi perkembangan anak. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menstimulasi semua aspek perkembangan yang ada dalam diri anak, diantaranya dengan mengembangkan potensi dalam diri anak.

Salah satu potensi anak yang terpenting yaitu pada kecerdasan. Potensi kecerdasan yang ada pada anak usia dini memiliki manfaat yang besar bagi pertumbuhan dan perkembangan diri anak terhadap lingkungan dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi anak. Berkaitan dengan kecerdasan, Gardner (dalam Musfiroh, 2008) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan berfikir yang dimiliki manusia untuk menyelesaikan masalah dan menciptakan sesuatu dalam kehidupan nyata. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada kecerdasan kinestetik atau kecerdasan gerak.

Menurut hasil pengamatan, penulis menemukan masalah yang terjadi pada kelompok B1 yang berjumlah 20 anak, masih banyak anak yang belum memiliki keterampilan gerak yang baik, anak masih terlihat pasif dalam bergerak ketika mengikuti gerakan yang diberi contoh oleh guru pada saat kegiatan senam pagi, masih banyak anak yang terlihat kurang bersemangat, cepat lelah dan mudah bosan, serta konsentrasi anak yang masih kurang fokus sehingga kebanyakan dari anak melakukannya dengan bermain-main tanpa memperhatikan guru. Pembelajaran gerak kurang bervariasi dan berkembang, pembelajaran gerak anak hanya dilatih pada kegiatan-kegiatan tertentu saja seperti pada waktu berolahraga dan bermain bebas di luar kelas, dalam proses pembelajaran di dalam kelas aktivitas duduk lebih banyak dilakukan oleh anak. Dampak yang teramati adalah kurangnya pengembangan kecerdasan kinestetik karena ruang gerak bagi anak semakin terbatas dan permainan bernyanyi yang memerlukan aktivitas fisik khususnya gerak jarang dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya “Pengaruh Permainan Lagu dengan Tema Binatang Terhadap Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat

(Riduwan, 2011). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh lagu dengan bertema binatang terhadap pengembangan kecerdasan kinestetik anak. Penelitian ini menggunakan model pra-eksperimen *one group pre test post test design* dimana eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding. populasi dalam penelitian ini adalah anak TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi anak usia 5-6 tahun di kelas B1 yang terdiri dari 20 orang anak. Menurut Sugiono (2007) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Suharsimi Arikunto (2010) untuk populasi yang kurang dari 100 orang maka sampel di ambil semuanya. Karena jumlah populasi yang peneliti ambil berjumlah 20 anak, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian yaitu 20 orang anak TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan *uji-t*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilakukan pretest dan posttest. Adapun paparan dari data hasil pretest dan post test kecerdasan kinestetik anak kelompok B1 secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 1 Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor X yang Dimungkinkan (Hipotetik)				Skor X yang Diperoleh (Empirik)			
	Xmax	Xmin	Mean	SD	Xmax	Xmin	Mean	SD
Pretest	32	8	20	4	18	10	12,90	2,049
Posttest	32	8	20	4	30	16	24,05	3,546

Sumber : Data Olahan Penelitian 2016

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kecerdasan interpersonal anak meningkat setelah diberikan eksperimen (permainan lagu dengan tema binatang terhadap pengembangan kecerdasan kinestetik anak). Ini menandakan bahwa permainan lagu dengan tema binatang berpengaruh positif yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal. Dalam penelitian ini terlebih dahulu peneliti mengetahui kemampuan awal anak sebelum dan sesudah melakukan permainan lagu dengan tema binatang.

Tabel 2 Gambaran umum kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun sebelum permainan lagu dengan tema binatang (*pre test*)

No.	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	Tinggi	$X > 24$	0	0%
2.	Sedang	$16 < X < 24$	2	10%
3.	Rendah	$X < 16$	18	90%
Jumlah			20	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian 2016

Tabel di atas menunjukkan jumlah nilai kecerdasan kinestetik anak sebelum permainan lagu dengan tema binatang diperoleh data pada kategori tinggi 0 orang anak atau 0%, berada pada kategori sedang 2 anak atau 10%, dan berada pada kategori rendah yaitu 18 anak atau 90%.

Tabel 3 Gambaran umum kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun setelah permainan lagu dengan tema binatang (*post test*)

No.	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	Tinggi	$X > 24$	11	55%
2.	Sedang	$16 < X < 24$	9	45%
3.	Rendah	$X < 16$	0	0%
Jumlah			20	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian 2016

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa kecerdasan kinestetik anak di di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi sesudah permainan lagu dengan tema binatang terdapat 11 anak berada pada kategori tinggi dengan persentase 55%, pada kategori sedang 9 dengan persentase 45%, dan berada pada kategori rendah terdapat 0 orang anak atau persentase 0%.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

		Sebelum	Sesudah
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	12,90	24,05
	Std. Deviation	2,049	3,546
	Absolute	,196	,156
Most Extreme Differences	Positive	,196	,105
	Negative	-,080	-,156
Kolmogorov-Smirnov Z		,875	,696
Asymp. Sig. (2-tailed)		,428	,718

Sumber : Data olahan penelitian 2016

Data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai probabilitas variabel tersebut diatas taraf signifikasi 0,05. Nilai sig sebelum perlakuan adalah 0,428 dan nilai sig

setelah perlakuan adalah 0,718. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig sebelum perlakuan $0,428 > 0,05$ dan nilai sig sesudah perlakuan $0,428 > 0,05$, nilai sig sebelum dan sesudah perlakuan lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Artinya H_0 diterima, sampel berasal dari populasi berdistribusikan normal.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas

	Sebelum	Sesudah
Chi-Square	5,200 ^a	3,800 ^a
Df	6	6
Asymp. Sig.	,518	,704

Sumber : Data Olahan Penelitian 2016

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai Asymp sig sebelum perlakuan 0,518 dan sesudah perlakuan 0,704 nilai sebelum perlakuan $0,518 > 0,05$ dan nilai setelah perlakuan $0,704 > 0,05$. Nilai sebelum dan setelah perlakuan lebih besar dari 0,05, artinya H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
Pair 1	Sebelum	-						
	Sesudah	-11,150	2,815	,629	12,467	-9,833	-17,714	19

Sumber: Data Olahan Penelitian 2016

Tabel 4.8 menunjukkan perolehan uji statistik dengan hasil $t_{hitung} = -17,714$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung} = 17,714$, dengan nilai df yaitu 19 pada taraf kesalahan 0,05 sehingga nilai $t_{tabel} = 2,101$. Nilai tersebut menunjukkan perubahan yang signifikan terlihat dari nilai sig (2 tailed) sebesar 0,000. Nilai sig $0,000 < 0,05$ atau nilai sig kecil dari 0,05, dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya perbedaan nilai sesudah perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini juga dibuktikan dengan nilai *lower* dan *upper* yang bertanda negatif.

Untuk mengetahui pengaruh permainan lagu dengan tema binatang terhadap pengembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi, peneliti mencari koefisien determinan, terlebih dahulu mencari uji koefisien korelasi (r). Adapun koefisien korelasi yang diperoleh yaitu $r = 0,609$ maka koefisien determinannya (r^2) = 0,370. Artinya

pengaruh permainan lagu dengan tema binatang terhadap pengembangan kecerdasan kinestetik anak sebesar 37,0%.

Berdasarkan tabel interpretasi koefisien korelasi dan hasil koefisien determinan sebesar 37,0% maka dapat dikategorikan sumbangan pengaruh permainan lagu dengan tema binatang terhadap pengembangan kecerdasan kinestetik anak sebesar 37,0% berada pada kategori rendah.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Sebelum penerapan lagu dengan tema binatang terdapat 18 orang anak dengan persentase 90% berada pada kategori rendah, 2 orang anak dengan persentase 10% berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat anak pada kategori tinggi atau persentase 0%. Dalam hal ini Kecerdasan kinestetik anak dinilai berada pada kategori rendah. Sesudah penerapan lagu dengan tema binatang tidak terdapat anak pada kategori rendah atau persentase 0%, terdapat 9 orang anak dengan persentase 45% berada pada kategori sedang, 11 orang anak dengan persentase 55% berada pada kategori tinggi. Dalam hal ini kecerdasan kinestetik anak dinilai berada pada kategori tinggi. Terdapat pengaruh yang signifikan sebelum diberikan perlakuan dengan kategori rendah menjadi kategori tinggi setelah diberi perlakuan penerapan permainan lagu dengan tema binatang dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Pangean Kabupaten Kuantan Singingi, dengan hasil $t_{hitung} = 17,714$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,101$ dengan taraf kesalahan 5%. Hasil penelitian juga menghasilkan koefisien determinan sebesar $(r^2) = 0,370$ hal tersebut menunjukkan bahwa sumbangan efektif menggunakan permainan lagu dengan tema binatang terhadap pengembangan kecerdasan kinestetik anak adalah sebesar 37,0%, dan dapat diartikan bahwa pengembangan kecerdasan kinestetik anak dipengaruhi oleh faktor lain hanya sebesar 63,0%.

2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis akan memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait didalam ruang lingkup PAUD. Adapun saran tersebut adalah: Pihak Sekolah Pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan pembelajaran melalui permainan yang menstimulasi aspek kecerdasan kinestetik anak. Bagi Guru Diharapkan guru dapat memberikan variasi permainan yang lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan kepada anak yang mampu mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Bagi Peneliti Selanjutnya Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kecerdasan kinestetik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi W Gunawan. 2006. *Genius Learning Strategy*. PT Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- B.E.F. Montolalu. 2007. *Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak*. Kencana. Jakarta.
- Hamzah B. Uno. 2009. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Imam Musbikin. 2009. *Kehebatan Musik Untuk Mengasah Kecerdasan Anak*. Power Books. Jogjakarta.
- Kamtini, dan Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-Kanak*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. *Kumpulan Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-Kanak*. Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung.
- Rita Kurnia. 2011. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- Setiono Mangoenprasodja dan Nur Hidayati. 2005. *Anak Masa Depan dengan Multi Intelegensi*. Pradipta. Yogyakarta.
- Sugiono. 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Syamsi Yuliana. 2011. *Penggunaan Media Bahan Dari Alam Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun*. Skripsi. Universitas Riau. Pekanbaru