

THE INFLUENCE OF TREASURE PAIL GAME TO KINESTETIC INTELLIGENCE OF 4-5 YEAR OLD CHILDREN AT PAUD AS-SHIFA CITRA TAMPAN SUBDISTRICT PEKANBARU

Innike Suci Utama Laduni, Ria Novianti, Febrialismanto

Innike_basketball@yahoo.co.id (095767975342), rianovianti@yahoo.com, febrialismanto@gmail.com

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

***Abstract:** This research aim to know the influence of treasure pail game to kinesthetic intelligence of 4-5 year old children at PAUD As-Shifa Citra Tampan Subdistrict Pekanbaru. Population of this reseacrh was PAUD As-Shifa Citra child's, sample of researchare 25 childs. Method of research was experiment which this research tries to look for this research aim to know the influence of treasure pail game to kinesthetic intelligence of 4-5 year old children at PAUD As-Shifa CitraTampan Subdistrict Pekanbaru. Instrumental of this research used observation sheet. Data anlisa tech used utilizes scale test-driving and statistical methods analysis with SPSS For's program ver's Windows 17. The result of this research that acquired available the influence of treasure pail game to kinesthetic intelligence of 4-5 year old children at PAUD As-Shifa Citra Tampan Subdistrict Pekanbaru. It can be known from correlation coefficient point (r) as big as 0,577 by determinant coefficients (r^2) as big as $0,577 \times 0,577 = 0,33$ mean it is affecting game hunt pay dirt pail to intelligence kinestetik is as big as 33% one lie on low category.*

Key Words: Kinestetik's intelligence, Pay dirt

**PENGARUH PERMAINAN BERBURU EMBER HARTA KARUN
TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 4-5
TAHUN DI PAUD AS-SHIFA CITRA KECAMATAN TAMPAN
KOTA PEKANBARU**

Innike Suci Utama Laduni, Ria Novianti, Febrialismanto

Innike_basketball@yahoo.co.id (095767975342), rianovianti@yahoo.com, febrialismanto@gmail.com

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

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan berburu ember harta karun terhadap kecerdasan kinestetik Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak Paud As-shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru yang berjumlah 25 anak, sampel pada penelitian ini sebanyak 25 anak. Metode yang digunakan yaitu pendekatan eksperimen yaitu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara kuat. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pedoman observasi dan dokumentasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan diberikan, alat yang digunakan adalah kamera dan video. Teknik analisa data menggunakan uji coba skala dan analisa metode statistik dengan program SPSS For Windows ver 17. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh Permainan Berburu Ember Harta Karun Terhadap Kecerdasan Kinestetik Di Paud As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui dari nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,577 dengan koefisien determinasi (r^2) sebesar $0,577 \times 0,577 = 0,33$ artinya adalah pengaruh permainan berburu ember harta karun terhadap kecerdasan kinestetik adalah sebesar 33% yang berada pada kategori rendah.

Kata Kunci : Kecerdasan Kinestetik, Harta Karun.

PENDAHULUAN

Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 butiran 14, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun (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.

Menurut Diana (2010) Kecerdasaan kinestetik yaitu kepekaan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek, respon dan refleksi. Kecerdasaan ini ditunjukkan melalui kemampuan gerak motorik dan keseimbangan. Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Pengamatan dilakukan pada satu kelas dengan jumlah anak yang terdiri dari dua puluh lima anak. Dua puluh dua anak di antara nya belum memiliki kecerdasan kinestetik yang baik yaitu Peneliti mengamati pada saat anak bermain di *Out Door*, hasil pengamatan yang didapat yaitu (1) ternyata anak pada saat berlari di Out Door masih terjatuh, ini tampak pada saat kegiatan olah raga; (2) anak belum mampu menyusun puzzle, ini tampak pada saat anak menyusun puzzle sederhana yang diberikan oleh guru; (3) anak belum mampu melompat dari ban satu ke ban yang satu lagi, ini tampak pada saat guru meminta anak melompat di ban rintangan; (4) Anak belum mampu menempel dengan rapi, ini tampak ketika anak diberikan lembar kerja menempel gambar dengan pasangannya; (5) Anak belum mampu melempar bola dengan tepat, ini tampak pada saat guru nya meminta melemparkan bola ke gurunya dan Tiga anak di antara nya sudah memiliki kecerdasan kinestetik yang baik yaitu anak sudah mampu berlari, anak sudah mampu menyusun puzzle sederhana, anak sudah mampu melompat dari ban satu keban yang satu lagi, anak sudah mampu melempar dan menangkap bola dengan tepat.

Oleh karena itu, untuk menghadapi permasalahan di atas peneliti menciptakan sebuah permainan yaitu, Permainan berburu ember harta karun. Permainan berburu ember harta karun merupakan cara cerdik dan menyenangkan untuk menyibukkan anak-anak sewaktu mengunjungi tempat-tempat yang telah ditentukan sambil membawa ember. Permainan Berburu Ember Harta Karun ini menuntut keaktifan anak untuk mencari sesuatu. Anak-anak diberi peta harta karun yang berisi daftar gambar mengenai apa saja yang harus mereka temukan. Diharapkan permainan ini dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak Usia 4-5 di PAUD As-Shifa Citra, oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Berburu Ember Harta Karun Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 tahun di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru”.

Penelitian ini mempunyai rumusan penelitian sebagai berikut: a) Bagaimanakah kecerdasan kinestetik sebelum dilakukan perlakuan Permainan Berburu Ember Harta Karun Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru?, b) Bagaimanakah kecerdasan kinestetik setelah dilakukan perlakuan Permainan Berburu Ember Harta Karun Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru?, c) Apakah ada Pekaruh Permainan Berburu Ember Harta Karun terhadap Kecerdasan Kinesetik di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru?

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang: a) Untuk mengetahui kecerdasan kinestetik sebelum dilakukan

perlakuan Permainan Berburu Ember Harta Karun Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru?, b) Untuk mengetahui kecerdasan kinestetik setelah dilakukan perlakuan Permainan Berburu Ember Harta Karun Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru?, c) Untuk mengetahui pengaruh Berburu Ember Harta Karun terhadap Kecerdasan Kinestetik di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan, Kota Pekanbaru?

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah: a) Manfaat ilmiah, Memberikan masukan terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik dalam Permainan Berburu Ember Harta Karun, b) Manfaat praktis Adapun secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi; 1) Bagi Peneliti Dengan adanya ini penelitian memperoleh pengetahuan mengenai Permainan Berburu Ember Harta Karun Terhadap Kecerdasan Kinestetik di Paud As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. 2) Bagi Guru, Untuk menambah informasi kepada guru agar dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik disekolah dengan cara memberikan Permainan Berburu Ember Harta Karun Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 Tahun.

Pengertian Kecerdasan Kinestetik

Menurut reza (dalam Juhelni Agustina, 2012) kecerdasan kinestetik adalah kapasitas untuk melakukan koordinasi pergerakan seluruh tubuh. Jika kita memiliki kecerdasan kinestetik-tubuh yang berkembang dengan baik maka kita mempunyai kapasitas mengelola gerakan tubuh dan pengalaman fisik atau sentuhan dengan aktivitas utama mengkoordinasikan gerakan tubuh untuk mengekspresikan ide, perasaan dan membentuk sesuatu. Sedangkan menurut Takdiroatun (dalam juhelni agustina, 2012) anak yang memiliki kecerdasan kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik. Gerakan-gerakan mereka terlihat seimbang. Luwes dan cekatan. Anak-anak dapat menguasai tugas motorik kasar seperti kegiatan olahraga serta dalam tugas motorik halus seperti kegiatan olahraga serta dalam tugas motorik halus seperti menggunting, mencocok, mewarnai dan membuat bentuk dari berbagai media.

Permainan Berburu Ember Harta Karun

Penggunaan permainan mencari harta karun yang merupakan permainan aktif dengan melibatkan energi anak dapat memunculkan ketertarikan pada anak untuk melakukan sebuah kegiatan dan pembelajaran dengan permainan mencari harta karun membuat anak menjadi senang dan mudah dalam menerima informasi yang diberikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Wayne Eastman (dalam Montolalu, 2007) bahwa pembelajaran aktif melalui gerakan juga akan memberi banyak kesempatan kepada anak-anak untuk lebih berkembang.

Adanya permainan mencari harta karun, anak bisa meningkat kan kecerdasan kinestetiknya yaitu melompat dari ban satu keban satulagi, berlari, melompat tali, dan anak mampu berlari dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru, anak mampu menempel gambar dengan rapi dan anak mampu menyusun puzzle dengan tepat. Berburu ember harta karun merupakan cara cerdas dan menyenangkan untuk menyibukkan anak-anak sewaktu mengunjungi tempat-tempat yang telah ditentukan sambil membawa ember. Permainan mencari harta karun ini menuntut keaktifan anak

untuk mencari sesuatu. Anak-anak diberi peta harta karun yang berisi daftar gambar mengenai apa saja yang harus mereka temukan.

METODE PENELITIAN

Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru pada bulan Januari sampai juli 2016.

Jenis Penelitian dan Rancangan 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 (2012). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan berburu ember harta karun terhadap kecerdasan kinestetik anak.

Populasi Dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah anak Paud As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru Usia 4-5 Tahun Di kelas A yang terdiri dari 25 anak. Sampel penelitian yaitu anak kelas A yang terdiri dari 25 anak di Paud As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Menurut Sugiono (2007) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang dsangat kecil. Menurut Suharsimi Arikunto (2010) untuk populasi yang kurang dari 100 orang maka sampel di ambil semuanya. Karena jumlah populasi yang peneliti ambil berjumlah 25 anak, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian yaitu 25 anak.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi. Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang partisipasi anak dalam proses belajar kecerdasan kinestetik.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t*, untuk melihat efektivitas permainan Berburu ember harta karun terhadap kecerdasan kinestetik anak didik sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung efektifitas *treatment* (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan *uji-t* (Suharsimi Arikunto, 2010) sebagai berikut

Keterangan :

Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi ($d - Md$)

N : Banyaknya subjek
df : Atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Subjek diobservasi berdasarkan indikator kecerdasan kinestetik anak sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan perlakuan. Skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1.

Tabel 4.1 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	14	8	9,84	1,818
Posttest	32	8	20	4	27	11	17,12	4,304

Sumber : Data Olahan Penelitian

Kriteria penilaian:

Tinggi = $X > (\text{mean} + 1,0 \text{ SD})$
 = $X > (20 + 1,0 \cdot 4)$
 = $X > (20 + 4)$
 = $X > 24$

Sedang = $(\text{mean} - 1,0 \text{ SD}) < X < (\text{mean} + 1,0 \text{ SD})$
 = $(20 - 1,0 \cdot 4) < X < (20 + 1,0 \cdot 4)$
 = $(20 - 4) < X < 20 + 4$
 = $16 < X < 24$

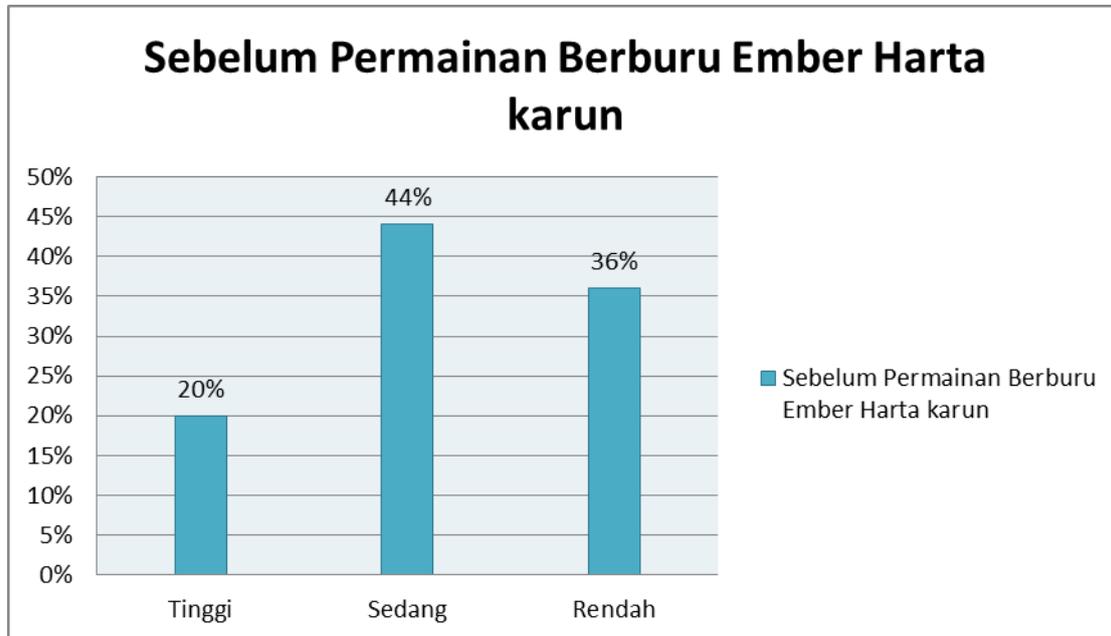
Rendah = $X < \{\text{mean} - (1,0 \cdot \text{SD})\}$
 = $X < (20 - 1,0 \cdot 4)$
 = $X < (20 - 4)$
 = $X < 16$

Untuk mengetahui gambaran kecerdasan kinestetik anak sebelum diterapkan permainan berburu ember harta karun dapat dilihat tabel berikut :

Tabel 4.2 Gambaran umum kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun sebelum permainan berburu ember harta karun (*pre test*)

		Pretest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	5	20.0	20.0	20.0
	Sedang	11	44.0	44.0	64.0
	Rendah	9	36.0	36.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan hasil perhitungan pre test, maka dilakukan pengkategorisasian. Pada penelitian ini, penulis membagi data menjadi tiga kategori, tinggi, sedang dan rendah sesuai dengan pendapat Saifudin Azwar (2012). Tabel di atas menunjukkan jumlah nilai kecerdasan kinestetik anak sebelum permainan berburu ember harta karun diperoleh data pada kategori tinggi 5 orang anak atau 20%, berada pada kategori sedang 11 anak atau 44%, dan berada pada kategori rendah yaitu 9 anak atau 36%.

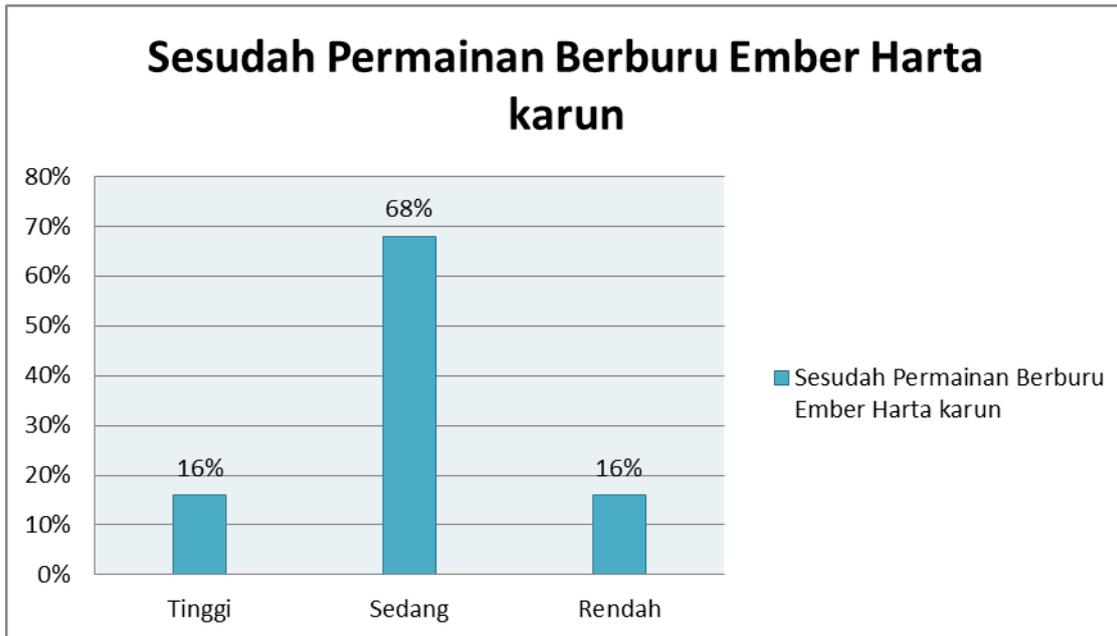


Tabel 4.3 Gambaran umum kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun setelah permainan berburu ember harta karun (*post test*)

		Posttest			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	4	16.0	16.0	16.0
	Sedang	17	68.0	68.0	84.0
	Rendah	4	16.0	16.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa kecerdasan kinestetik anak di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru sesudah permainan berburu ember harta karun terdapat 4 anak berada pada kategori tinggi dengan persentase 16%, pada kategori sedang 17 dengan persentase 68%, dan berada pada kategori rendah terdapat 4 orang anak atau persentase 16%.

Hasil pengumpulan data gambaran kecerdasan kinestetik anak sesudah permainan berburu ember harta karun yang diperoleh menunjukkan bahwa total skor tertinggi berada pada kategori rendah Sedang yaitu 17 anak. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 2 berikut:



Adapun hasil pretest dan posttest pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil rekapitulasi dibawah ini:

Tabel 4.4 Perbandingan Data *Pretest* dan *Posttest*

	Sebelum		Setelah		
	Frekuensi	Persentase %	Frekuensi	Persentase %	
Valid	Tinggi	5	20%	4	16%
	Sedang	11	44%	17	68%
	Rendah	9	36%	4	16%
	Total	25	100.0	25	100%

Berdasarkan Perbandingan Sebelum dan sesudah diberikan *treatment* dapat diketahui bahwa seluruh anak mengalami peningkatan kecerdasan kinestetik yang semula terdapat anak pada kategori tinggi 5 anak atau 20% , anak pada kategori dan sedang 11 atau 44% dan kategori rendah sebanyak 9 anak atau 36%, kemudian mengalami penurunan menjadi 4 anak pada kategori tinggi atau 16%, pada anak berada pada kategori sedang mengalami peningkatan 17 anak atau 68 % dan kategori rendah sebanyak 4 atau 16% setelah diberikan *treatment* (perlakuan).

1. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antar variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 4.5 tabel Uji linearitas
ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest * Pretest	Between Groups	(Combined)	181.807	6	30.301	2.075	.108
		Linearity	148.285	1	148.285	10.15	.005
		Deviation from Linearity	33.522	5	6.704	.459	.801
	Within Groups		262.833	18	14.602		
	Total		444.640	24			

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil signifikansi pengujian linearitas data sebesar 0,655. Karena nilai ini lebih besar daripada 0,05 ($0,801 > 0,05$), maka dapat disimpulkan hubungan antara pretest dan posttest adalah linear.

Tabel 4.6. Tabel Uji Homogenitas

Test Statistics		
	Pretest	Posttest
Chi-Square	12.240 ^a	8.800 ^b
df	6	12
Asymp. Sig.	.057	.720

a. 7 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3.6.

b. 13 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 1.9.

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* pretest sebesar 0,057 dan posttest 0,720. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,057$ dan $0,720 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara Kolmogrof (uji K-S satu sample) pada *SPSS 17.0*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 4.7. Tabel Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pretest	Posttest
N		25	25
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	9.8400	17.1200
	Std. Deviation	1.81842	4.30426
	Absolute	.204	.169
Most Extreme Differences	Positive	.204	.169
	Negative	-.156	-.078

Kolmogorov-Smirnov Z	1.021	.844
Asymp. Sig. (2-tailed)	.248	.474

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari tabel diatas diperoleh nilai Asymp. Sig. (2 tailed) pretest sebesar 0,248 dan posttest 0,474. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05 (0,248 dan 0,474 > 0,05), maka dapat diartikan bahwa data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Correlations			
		N	Correlation
Pair 1	Posttest & Pretest	25	.577
			Sig.
			.003

Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar $r = 0,577$ dan $Sig. = 0,003$. Karena nilai $Sig. < 0,05$ berarti terdapat hubungan yang signifikan antara pretest dan posttest.

Paired Samples Test										
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)		
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				Lower	Upper
Pair 1	Posttest - Pretest	7.28000	3.57678	.71536	5.80358	8.75642	10.172	24	.000	

Dari uji t diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 10,177 dengan signifikansi 0,000. Diperoleh nilai t tabel dengan df 24 pada taraf signifikansi 5% (2-tailed) sebesar 2,064. Dengan demikian diketahui t hitung ($10,177 > t$ tabel (2,064) atau signifikansi ($0,000 < 5\%$ (0,05)). Dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara pretest dan posttest. Diketahui bahwa hasil posttest lebih tinggi dibandingkan pretest yang dapat dilihat dari deskriptif statistik variabel.

Untuk mengetahui pengaruh permainan berburu ember harta karun terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun di PAUD As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru, peneliti mencari koefisien determinasi terlebih dahulu mencari uji koefisien korelasi (r). adapun koefisien korelasi yang diperoleh yaitu $r = 0,577$ maka koefisien determinasinya (r^2) 0,33. Artinya pengaruh permainan berburu ember harta karun terhadap kecerdasan kinestetik anak sebesar 33%. Adapun pengkategorian interpretasi koefisien korelasi pengaruh permainan berburu ember harta karun terhadap kecerdasan kinestetik tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

		Correlations	
		pretest	posttest
pretest	Pearson Correlation	1	.577**
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	25	25
posttest	Pearson Correlation	.577**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	25	25

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel diatas diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,577. Dengan koefisien determinasi (r^2) sebesar $0,577 \times 0,577 = 0,33$ (33%). Artinya adalah bahwa sumbangan pengaruh permainan berburu ember harta karun terhadap kecerdasan kinestetik adalah sebesar 33% yang berada pada kategori rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. C.V Andi Offset. Yogyakarta.
- Anita Yus. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta
- Arikunto Suharsimi. 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Claire Gordon. 2012. *Meningkatkan 9 Kecerdasan Anak*. Bhuana Ilmu Populer. Jakarta.
- Brain Power. 2009. *Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar di Luar Kelas*. Erlangga. Jakarta.
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta.
- George S, Morrison. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta.
- Howard, S. Friedman, Miriam, Schustack. 2006. *Kepribadian Teori Klasik dan Riset Modern*. Erlangga. Jakarta.
- Juhelni Agustina. 2012. *Hubungan Antara Kecerdasan Kinestetik Dengan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah II*. Pekanbaru: Universitas Riau
- May Lwin, dkk. 2008. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Yogyakarta: PT. Indeks

- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ninong Santika. 2009. *Seni Mengajarkan IPA Berbasis Kecerdasan Majemuk*. CV Regina. Bogor.
- Nurya Putri. 2008. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Dengan Permainan Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Al-Hidayah. Pekanbaru: Universitas Riau
- Reza Prasetyo dan Yeni Andriani. 2009. *Multiple Intelligences*. Yogyakarta: ANDI
- Richard Decaprio. 2013. *Aplikasi Teori Pembelajaran Motorik Disekolah*. DIVA Press. Jogjakarta.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Samsunuwiyati, Mar'at. 2010. *Psikologi Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif & RND*. Alfabet. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. PT Pustaka Insan Madani. Yogyakarta.
- Syamsu, Yusuf, NaniM, Sugandhi. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Permendikbud RI. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia
- Tadkiroatun Musfiroh. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Grasindo. Jakarta
- Thomas Armstrong. 2006. *Setiap Anak Cerdas*. PT Gramedia Pustaka. Jakarta.
- Warnawati, 2012. Pengaruh Bermain Tuliskan katamu Terhadap Minat Menulis Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun Di PAUD Harapan Bangsa. Pekanbaru: Universitas Riau.
- Yudrik Jahja. 2011. *Psikologi Perkembangan*. Kharisma Putra Utama. Jakarta