

## PENGARUH PERMAINAN SIMPAI TERHADAP PENINGKATAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK KELOMPOK B TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN KALIWATES KABUPATEN JEMBER

Levi Nur Afni<sup>1)</sup>, M. Fadil Djamali<sup>2,a)</sup>

<sup>1,2</sup>PG PAUD, IKIP PGRI Jember, Jl. Jawa No. 10 Jember, Indonesia

<sup>a)</sup>Email: mfadil\_djamali@yahoo.co.id

### Abstrak

Dunia anak adalah dunia bermain, dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali yang ada dalam pikiran anak adalah bermain. Stimulasi kecerdasan kinestetik terjadi pada saat bermain. Simpai (hulahop) sangat mudah digunakan pada aktivitas gerak tertentu yang berkaitan dengan pengembangan kelincahan (*agility*), kelenturan (*flexibility*) dan juga daya tahan (*endurance*), serta mengembangkan aspek lainnya seperti ritme gerakan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Penelitian ini mempunyai variabel bebas yaitu permainan simpai dan variabel terikatnya yaitu kecerdasan kinestetik. Metode analisis data menggunakan analisis Chi-Kuadrat ( $X^2$ ). Berdasarkan hasil analisa data didapatkan nilai  $X^2$  hitung = 6,427. Sedangkan bila dilihat nilai  $X^2$  tabel Chi-Kuadrat dengan responden ( $N$ ) = 30, dengan taraf signifikan 5% diperoleh = 3,841. Dengan demikian dapat diketahui bahwa hipotesis kerja diterima yaitu ada pengaruh permainan simpai (hulahop) terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

**Kata kunci:** Permainan Simpai, Kecerdasan Kinestetik

### Abstract

*The world of children in the world of the play, from waking up to going back to sleep that is in the mind of the child is playing. The stimulation of kinesthetic intelligence occurs during play. The hoop (hula hoop) is very easy to use in certain motion activities related to the development of agility, flexibility, and endurance, as well as developing other aspects such as movement rhythm. The research method used in this research is the quantitative method. This study has an independent variable, namely hoop game, and the dependent variable, namely kinesthetic intelligence. Methods of data analysis using Chi-Square analysis ( $X^2$ ). Based on the results of the data analysis, the calculated  $X^2$  value = 6.427. Meanwhile, when viewed the  $X^2$  value of the Chi-Square table with the respondent ( $N$ ) = 30, with a significant level of 5% obtained = 3.841. Thus it can be seen that the working hypothesis is accepted, namely, there is an effect of hoop play (hula hoop) on the increase in kinesthetic intelligence of group B children TK Negeri Pembina, Kaliwates District, Jember Regency.*

**Keywords:** Hoop Game, Kinesthetic Intelligence

### PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain, dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali yang ada dalam pikiran anak adalah bermain. Maka wajar apabila bermain merupakan salah satu prinsip dasar dalam pendidikan anak usia dini. Melalui bermain anak akan belajar berbagai hal, antara lain anak akan belajar mengenal lingkungan di sekitarnya, belajar

dalam menguasai beberapa keterampilan hidup seperti keterampilan berbahasa, bersosialisasi dan lainnya.

Begitu pentingnya kegiatan bermain dalam kehidupan anak, sehingga kegiatan bermain harus menjadi sebuah proses agar anak mendapatkan pengalaman hidup. Orang tua atau guru harus memfasilitasi kegiatan bermain agar mampu memaksimalkan perkembangan

dan pertumbuhan anak. Melalui kegiatan bermain maka kreatifitas anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik. Piaget, seorang ahli pendidikan, berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting dalam proses belajar anak, melalui bermain anak akan didorong untuk bereksperimen dan tumbuh dengan baik dalam kehidupannya (Borden, 2001).

Bermain merupakan dunia yang sangat disukai oleh anak, karena dengan bermain anak akan berkembang seluruh aspek perkembangannya (Mutiah, 2010). Di mata anak-anak, ada beberapa alasan kenapa bermain dibutuhkan sebagai media pembelajarannya. Menurut Sudono (2006) beberapa alasan tersebut adalah sebagai berikut: (1) Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik; (2) Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal-hal baru yang menantang dan menarik; (3) Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Makin banyak yang terlibat (visual, audio, dan audio visual) dalam suatu aktivitas, makin besar pula kemungkinan siswa untuk belajar; (4) Anak umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukkan gerak dalam pembelajaran; (5) Pengulangan adalah kunci belajar. Berikan kegiatan yang membuat siswa dapat mengulang pembelajaran tanpa rasa bosan dan jenuh; (6) Permainan (*games*) menyenangkan bagi anak. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dan terhambat oleh ancaman yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelelahan.

Salah satu tujuan perkembangan anak usia dini adalah merangsang pertumbuhan fisik-motorik melalui kegiatan-kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga. Pentingnya kegiatan fisik-motorik pada anak, menurut Santrock (2010), karena partisipasi anak dalam olah tubuh dapat memberikan latihan dan kesempatan anak untuk bersaing, meningkatkan harga diri, dan memperluas pergaulan dan persahabatan teman sebaya.

Kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga dalam pendidikan anak usia dini harus mengacu pada prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini, antara lain seperti yang telah diuraikan di atas, melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan berbagai model yang sederhana dan dapat dirancang oleh guru dengan media-media yang ada di lingkungannya. Oleh karena itu, pendidikan jasmani dan olahraga untuk anak usia dini dilakukan baik langsung maupun tidak langsung.

Contoh kegiatan olahraga secara langsung misalnya melalui kegiatan senam anak, sedangkan kegiatan olahraga tidak langsung misalnya kegiatan-kegiatan yang merangsang penggunaan fisik-motorik anak dalam prosesnya. Kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan mempergunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu (Musfiroh, 2008).

Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan, dan tekstur. Stimulasi kecerdasan kinestetik terjadi pada saat bermain. Pada saat bermain itulah anak berusaha melatih koordinasi otot dan gerak. Stimulasi kinestetik terjadi dalam wilayah-wilayah berikut:

1. Koordinasi mata-tangan dan mata-kaki seperti menggambar, menulis, memanipulasi objek, menaksir secara visual, melempar, menendang, menangkap;
2. Keterampilan lokomotor, seperti berjalan, berlari, melompat, berbaris, meloncat, mencongklak, merayap, bergulingdan merangkak;
3. Keterampilan nonlokomotor, seperti membungkuk, menjangkau, memutar tubuh, merentang, mengayun, berjongkok, duduk, berdiri;

4. Kemampuan mengontrol dan mengatur tubuh seperti menunjukkan kesadaran tubuh, kesadaran ruang, kesadaran ritmik, keseimbangan, kemampuan untuk mengambil start, kemampuan menghentikan gerak dan mengubah arah (Catron dan Allen, 1999)

Menurut Gardner (1993), kecerdasan gerak kinestetik mempunyai lokasi di otak serebelum (otak kecil), basal ganglia (otak keseimbangan) dan motor korteks. Kecerdasan ini memiliki wujud relatif bervariasi, bergantung pada komponen-komponen kekuatan dan fleksibilitas serta domain seperti tari dan olahraga. Kecerdasan kinestetik dapat dirangsang melalui permainan-permainan yang memungkinkan anak bergerak dengan tumpuan otot dan keseimbangan, keluwesan dan kelenturan, serta gerakan-gerakan motorik halus seperti menjahit, melukis, menulis atau menganyam.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengkaji masalah ini dengan judul "Pengaruh Permainan Simpai Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016".

## **METODE PENELITIAN**

### **Rancangan Penelitian**

Arikunto (2006) mengungkapkan bahwa desain atau rancangan penelitian adalah rencana yang dibuat oleh peneliti, sebagai ancar-ancar kegiatan yang akan dilaksanakan. Rancangan penelitian ini bertujuan supaya penelitian dengan judul Pengaruh Permainan Simpai Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan rancangan penelitian, suatu penelitian dapat berjalan sesuai dengan runtut secara ilmiah dan

sistematis dari studi pendahuluan hingga pelaporan.

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas, metode penelitian yang digunakan dalam metode penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Penelitian ini mempunyai variabel bebas yaitu permainan simpai dan variabel terikatnya yaitu kecerdasan kinestetik. Selanjutnya proses pelaksanaan penelitian yang penulis rencanakan ada empat tahapan yaitu:

1. Tahap pertama, menentukan kelas yang akan dijadikan subjek penelitian, menentukan rumusan masalah dan judul. Menyusun matrik dan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing dan terakhir membuat proposal.
2. Tahap kedua, mengumpulkan data tentang permainan simpai dan kecerdasan kinestetik setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan simpai dari subjek penelitian yang sudah ditentukan.
3. Tahap ketiga, menganalisis data yang sudah diperoleh dengan rumus yang sesuai.
4. Tahap keempat, menyimpulkan tentang pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat.

### **Metode Penentuan Daerah Penelitian**

Daerah penelitian berarti tempat atau lokasi yang menjadi pusat pelaksanaan suatu kegiatan penelitian. Di dalam penelitian tidak terdapat batasan yang mutlak dalam menentukan berapa luas dan daerah mana yang harus diteliti, yang terpenting daerah itu sudah mewakili keadaan populasi yang ada. Penelitian ini dilaksanakan pada satu sekolah yaitu TK Negeri Pembina yang beralamat di Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

### **Penentuan Responden Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah tersebut, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Adapun

cara untuk menentukan jumlah responden dalam penelitian ini, sesuai dengan pendapat bahwa apabila subjeknya kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika subjeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% (Arikunto, 2006).

Berdasarkan uraian tersebut maka responden dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember sejumlah 30 anak dengan menggunakan metode penelitian populasi.

### Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Sapari (Sumiharsono, 2009) mengemukakan bahwa observasi adalah suatu pengamatan khusus dan pencatatan yang sistematis ditujukan pada satu atau beberapa masalah dalam rangka penelitian dengan maksud untuk mendapatkan data yang diperlukan untuk pemecahan persoalan atau penyelidikan yang mendalam tentang gejala-gejala sosial dengan cara pengamatan yang sistematis dengan memperhatikan metode ilmiah". Observasi sangat penting dalam melaksanakan penelitian, sebab penelitian tanpa observasi terlebih dahulu, maka data yang diperoleh kemungkinan besar tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan-keterangan lisan melalui bercakap-cakap dan berhadapan muka dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada si peneliti. Wawancara ini dapat dipakai untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi.

Metode dokumentasi yaitu suatu metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, majalah, surat kabar, buku dan lain-lain. Dengan demikian metode dokumenter ini adalah teknik untuk mempelajari data yang sudah tercatat

dalam dokumentasi, dimana data tersebut dapat dijadikan bahan dalam melengkapi data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Penskoran data menggunakan Skala Likert (*Method of Summated Rating*), yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi dari individu atau kelompok tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012). Fenomena sosial ini disebut variabel penelitian yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti. Jawaban dari setiap instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata antara lain: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, selalu, sering, kadang-kadang, tidak pernah. Instrumen penelitian yang menggunakan skala Likert dapat dibuat dalam bentuk centang (*check list*).

### Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan adalah data yang masih mentah. Untuk memperoleh suatu kesimpulan akhir, maka perlu menganalisis data sebagai proses untuk mengambil kesimpulan dalam analisis data, yaitu penggolongan data yang menggunakan analisis statistik. Biasanya dilakukan terhadap data kuantitatif. Metode analisis data yang penulis pgunakan adalah dengan chi kuadrat dengan rumus:

$$x^2 = \sum \frac{(f_0 - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

$x^2$  = Chi-kuadrat hitung

$f_0$  = Frekuensi yang diperoleh data

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Analisis Data

Setelah data utama diperoleh, langkah selanjutnya adalah menghitung adanya pengaruh permainan simpai (hulahop) (variabel X) terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik

(variabel Y). Penilaian metode observasi terdiri dari lima item dan empat kriteria sebagai berikut:

- 1 : Jika anak belum dapat melakukan permainan simpai
- 2 : Jika anak mulai dalam melakukan permainan simpai selalu dengan bantuan guru
- 3 : Jika anak melakukan permainan simpai dengan satu kali bantuan dari guru
- 4 : Jika anak melakukan permainan simpai dengan baik dan mandiri

Tabel 1. Rekap Hasil Skoring Data Permainan Simpai (Hulahop)

No. Absen	Skor					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1.	4	4	4	3	3	18
2.	3	3	3	3	3	15
3.	4	3	4	3	3	17
4.	4	4	4	4	4	20
5.	4	3	4	4	4	19
6.	2	3	3	3	4	15
7.	4	3	2	3	3	14
8.	4	2	3	4	2	15
9.	3	4	4	3	4	18
10.	2	2	2	2	2	10
11.	3	2	3	2	3	17
12.	4	4	4	4	4	20
13.	4	3	4	4	4	19
14.	4	4	4	4	4	20
15.	4	4	4	3	4	19
16.	4	4	4	4	4	20
17.	3	2	2	3	3	17
18.	4	4	4	4	4	20
19.	3	3	2	2	3	13
20.	4	4	4	4	4	20
21.	2	2	2	2	2	10
22.	4	4	4	4	4	20
23.	4	4	4	4	4	20
24.	4	4	4	4	4	20
25.	3	2	3	2	3	17
26.	4	3	4	4	4	19
27.	4	4	4	4	4	20
28.	2	2	2	2	2	10
29.	4	4	4	4	4	20
30.	2	2	2	2	2	10
<b>Total</b>						512

Keterangan:

No. Absen 1-30 = Nomor urut nama anak

No. 1-5 = Nomor item observasi.

Kriteria baik (B) dan kurang (K) tentang permainan hulahop, dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$M = \sum \frac{X}{N} = \frac{512}{30} = 17,06$$

- Nilai variabel X yang lebih besar dari 17,06 dikategorikan baik (B)
- Nilai variabel X yang lebih kecil dari 17,06 dikategorikan kurang (K)

Tabel 2 Rekap Hasil Skoring Data Kecerdasan Kinestetik

No. Absen	Skor					Jumlah
	1	2	3	4	5	
1.	3	4	4	3	3	18
2.	4	4	3	4	3	18
3.	4	3	4	3	3	17
4.	4	4	4	4	4	20
5.	4	3	4	4	4	19
6.	3	3	3	3	3	15
7.	4	4	3	3	4	18
8.	3	3	3	3	3	15
9.	4	4	3	4	3	18
10.	2	2	2	2	2	10
11.	4	3	3	4	3	17
12.	4	4	4	4	4	20
13.	4	3	4	4	4	19
14.	4	4	4	4	4	20
15.	4	4	3	4	4	19
16.	3	3	3	3	3	15
17.	3	3	3	3	3	15
18.	4	4	4	4	4	20
19.	4	3	4	4	4	19
20.	4	4	4	4	4	20
21.	2	2	2	2	2	10
22.	3	2	3	3	4	15
23.	4	4	2	4	2	16
24.	4	4	4	4	4	20
25.	3	3	3	4	3	17
26.	4	3	4	4	4	19
27.	4	2	3	2	3	14
28.	2	2	2	2	2	10
29.	4	4	4	4	4	20
30.	2	2	2	2	2	10
<b>Total</b>						503

Keterangan:

No. Absen 1-30 = Nomor urut nama anak

No. 1-5 = Nomor item *interview*

Untuk mengetahui kriteria baik (B) dan kurang (K) tentang permainan simpai (hulahop), dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$M = \sum \frac{X}{N} = \frac{503}{30} = 16,76$$

- Nilai variabel X yang lebih besar dari 16,76 dikategorikan baik (B)
- Nilai variabel X yang lebih kecil dari 16,76 dikategorikan kurang (K)

Untuk mempermudah dalam menghitung dengan rumus Chi-Kuadrat perlu dibuat tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hubungan X dan Y

No	X		Y		Hubungan X dan Y			
	Skor	Ktgr	Skor	Ktgr	BB	BK	KB	KK
1	18	B	18	B	BB			
2	15	K	18	B			KB	
3	17	B	17	B	BB			
4	20	B	20	B	BB			
5	19	B	19	B	BB			
6	15	K	15	K				KK
7	14	K	18	B			KB	
8	15	K	15	K				KK
9	18	B	18	B	BB			
10	10	K	10	K				KK
11	17	B	17	B	BB			
12	20	B	20	B	BB			
13	19	B	19	B	BB			
14	20	B	20	B	BB			
15	19	B	19	B	BB			
16	20	B	15	B		BK		
17	17	B	15	B		BK		
18	20	B	20	B	BB			
19	13	K	19	B			KB	
20	20	B	20	B	BB			
21	10	K	10	K				KK
22	20	B	15	K		BK		
23	20	B	16	B	BB			
24	20	B	20	B	BB			
25	17	B	17	B	BB			
26	19	B	19	B	BB			

27	20	B	14	K	BK		
28	10	K	10	K			KK
29	20	B	20	B	BB		
30	10	K	10	K			KK
<b>Jumlah</b>				<b>17</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>6</b>

Tabel 4. Asosiasi Variabel X dan Y

X	Y		Jumlah
	B	K	
B	17	4	21
K	3	6	9
<b>Jumlah</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	<b>30</b>

Tabel 5. Rumus Mencari Chi-Kuadrat

Variabel	X	Y	fo	fh	(fo-fh)	(fo-fh) <sup>2</sup>	(fo - fh) <sup>2</sup>
							fh
B	B	B	17	14	3	9	0,642
		K	4	7	-3	9	1,285
K	B	B	3	6	-3	9	1,5
		K	6	3	3	9	3
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>6,427</b>

Berdasarkan data pada Tabel 5 di atas dapat diketahui bahwa nilai Chi Kuadrat hitung adalah sebesar 6,427. Untuk memberikan interpretasi terhadap nilai ini maka perlu dibandingkan dengan harga Chi-Kuadrat tabel dengan db dan taraf kesalahan tertentu. Berikut merupakan langkah untuk mencari derajat bebas (db):

$$\begin{aligned} db &= (\text{jumlah baris} - 1) (\text{jumlah kolom} - 1) \\ &= (2-1) (2-1) \\ &= 1.1 \\ &= 1 \end{aligned}$$

### Pengujian Hipotesis

Berdasarkan perhitungan dengan db = 1 dan taraf signifikansi 5% didapatkan bahwa nilai chi-kuadra tabel ( $X^2$  tabel) = 3,841 dan nilai chi-kuadrat hitung ( $X^2$  hitung) = 6,427. Dengan demikian nilai  $X^2$  hitung >  $X^2$  tabel (6,427 > 3,841) sehingga hipotesis nihil ditolak dan menerima hipotesis kerja. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan simpai (hulahop) terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak

kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa nilai  $X^2$  hitung > nilai  $X^2$  tabel, dengan demikian hipotesis nihil ditolak dan hipotesis kerja diterima yang berarti terdapat pengaruh permainan simpai (hulahop) terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa permainan simpai (hulahop) berpengaruh positif dan signifikan. Dalam hal ini guru harus selalu senantiasa membimbing dan mengarahkan anak dalam permainan simpai (hulahop) untuk lebih fokus dan bisa lebih terampil dalam kegiatan fisik motorik di luar kelas sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa pertimbangan hasil akhir. Bermain merupakan kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan dalam permainan itu sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksud dalam realitas luar. Bermain dapat memberikan kesempatan untuk mempelajari berbagai hal yang tidak diperoleh anak melalui materi belajar di rumah atau di sekolah.

Melalui satu media bermain yaitu simpai (hulahop) anak dapat mengembangkan berbagai macam aktivitas gerak yang tidak hanya untuk individual, berpasangan tetapi juga berkelompok. Selain itu, mudah digunakan dan sekaligus dapat mengembangkan berbagai macam gerakan-gerakan yang kreatif sehingga ikut membantu mengembangkan kreativitas anak. Dengan media simpai (hulahop) anak-anak bisa memperkaya lagi dengan berbagai macam permainan yang menarik, mengembangkan aktivitas tertentu yang berkaitan dengan

pengembangan kelincahan, kelenturan dan juga daya tahan (Faruq, 2009).

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan diketahui bahwa dari perhitungan Chi-Kuadrat, nilai  $X^2$  hitung lebih besar daripada  $X^2$  tabel, hal ini menunjukkan adanya suatu pengaruh yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak kelompok B. Dengan diterimanya hipotesis kerja, dapat disimpulkan bahwa permainan simpai (hulahop) berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penelitian ini sehingga dapat selesai dengan baik dan tepat waktu. Terima kasih disampaikan kepada TK Negeri Pembina Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember, para dosen, rekan sejawat, dan Prodi PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, IKIP PGRI Jember.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Borden, M. E. (2001). *SMART START, Panduan Lengkap Memilih Pendidikan Prasekolah Balita Anda*. Bandung: Kaifa.
- Catron, C. E. & Allen, J. (1999). *Early Childhood Curriculum A Creative-Play Modell*. New Jersey: Merrill, Prentice Hall.
- Faruq, M. M. (2009). *Permainan Pengembangan Kecerdasan Kinestetika Anak Dengan Media Hulahop*. Jakarta: Gramedia Widiasarana.

- Gardner, H. (1993). *Multiple Intelelegences: The Theory in Practice A Reader*. New York: Basic Book.
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Santrock, J.W. (2010). *Life-Span Development, Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Penerbit Airlangga.
- Sudono, A. (2006). *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R. (2009). *Metodologi Penelitian*. Jember: IKIP PGRI Jember.