

Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Mataram Tahun Ajaran 2022/2023

Sri Latifa Zahrawi*, Muhammad Tahir, Muazar Habibi

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: srilatifazahrawi02@gmail.com

Article History

Received: September 18th, 2023

Revised: October 21th, 2023

Accepted: November 02th, 2023

Abstract: Salah satu permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik yaitu permainan tradisional bakiak. Di RA Perwanida II Mataram, kurang diperagakan permainan tradisional, permainan yang sering dilakukan yaitu permainan modern seperti jungkat-jungkit, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Jenis penelitian ini *Research and Development*. Subjek penelitian ini peserta didik kelas B1 RA Perwanida II Mataram. Metode pengumpulan data berupa observasi, angket, dan dokumentasi. Desain produk alat permainan tradisional bakiak ini dibuat dengan menggunakan kayu, pengait kaki menggunakan ban bagian dalam, dan diberikan sentuhan warna dari pilox pada pengait kaki, sehingga dapat menarik minat anak untuk memainkannya dan lintasan yang berbentuk zig zag. Berdasarkan penilaian validator yang terdiri dari Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Guru RA Perwanida II Mataram, mendapatkan presentase kelayakan sebesar 90% dan 92% sehingga penilaian yang dicapai validator mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Uji coba pertama hasil kegiatan pengembangan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan yaitu dengan presentase nilai 69,79% dan uji coba kedua masuk dalam kategori berkembang sangat baik yaitu dengan presentase nilai 88,54%. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bakiak yang dikembangkan dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik.

Keywords: Kecerdasan Kinestetik, Permainan Bakiak, Permainan Tradisional.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah pribadi yang sedang melalui satu mekanisme perkembangan yang cepat dalam melalui proses kehidupan berikutnya. Di Indonesia pengertian anak usia dini difokuskan bagi anak yang berumur 0-6 tahun (Masnipal, 2013). Di dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan 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. Bermain adalah cara yang sangat luar biasa untuk merangsang kecerdasan

kinestetik pada anak usia dini. Bermain ialah perangkat yang perlu ada di dalam kehidupan manusia, dimulai dari masa kanak-kanak hingga dewasa, maupun jenis permainan saat masa kanak-kanak dan dewasa berbeda, akan tetapi kita tetap memerlukan waktu untuk bermain.

Bermain ialah suatu gambaran kegiatan yang dilaksanakan bagi anak-anak yang bermaksud untuk memperoleh kegembiraan, keceriaan, dan kebahagiaan, dan baik bagi perkembangan motorik serta kognitifnya, bermain juga dapat menambah kencang stimulasi perkembangan anak sehingga dapat menambah kecerdasan anak. Akan tetapi, efek dari minimnya berbagai fasilitas bermain di sekolah yang menarik yaitu dapat mengurangi anak dalam melatih kecerdasan kinestetiknya, hal ini menjadi sesuatu yang sangat penting yang harus diperhatikan. Anak-anak dapat menjadi tertarik untuk bergerak ketika ada

banyak aktivitas bermain yang menarik dan menyenangkan yang tersedia di sekolah.

Beriringan dengan kemajuan abad, cara bermain yang dipakai oleh anak-anak mengalami perkembangan yang cepat dan signifikan, semakin meningkatnya banyak variasi permainan yang ada baik yang menggunakan listrik maupun elektronik, ditambah lagi dengan hadirnya permainan modern seperti video game, remote control, dan permainan yang menggunakan baterai. Permainan modern mempunyai akibat positif dan negatif untuk perkembangan anak, dalam hal perkembangan fisik, kreativitas, maupun sikap sosial anak.

Pada dasarnya, permainan tradisional ialah jenis permainan yang sederhana dan mengutamakan kekompakan antar peserta saat bermain. Dalam beberapa dekade terakhir, permainan tradisional telah mengalami penurunan popularitasnya, penurunan ini disebabkan oleh perubahan pola pikir masyarakat yang semakin maju, yang lebih memilih kebiasaan-kebiasaan modern yang lebih mudah dan instan daripada mempertahankan kebiasaan tradisional yang telah lama ada (Ismatul, 2011).

Menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum populer dalam kegiatan mengajar pada anak usia dini, boleh jadi hal ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran mengenai manfaat positif yang dapat diperoleh anak dalam mengembangkan keterampilan mereka melalui permainan tradisional (Sujarno, 2011). Salah satu permainan tradisional yang belum optimal digunakan dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini yakni permainan tradisional bakiak.

Permainan bakiak yaitu sebuah permainan yang sudah familiar dikalangan anak-anak, namun tidak banyak dari mereka yang memainkannya karena di era sekarang anak-anak lebih cenderung memilih permainan yang lebih praktis dan instan. Permainan bakiak dapat melatih koordinasi dan dapat pula melatih keseimbangan dan sosial anak dengan sesama temannya. Permainan bakiak adalah sejenis sandal yang telapaknya terbuat dari kayu yang ringan dengan pengikat kaki terbuat dari ban yang dipaku pada kedua sisinya. Jenis bakiak ini dibedakan dengan beberapa jenis diantaranya ada bakiak 2 anak, 3 anak, bakiak 4 anak dan bakiak dewasa. Permainan ini membutuhkan 2

sampai 4 anak untuk melangkah secara bersamaan. Dalam permainan ini juga dibutuhkan kekompakan dan kerja sama antara kelompok, untuk mencapai tempat yang sudah ditentukan. Permainan bakiak sekarang ini sering dimainkan pada saat peringatan hari kemerdekaan Republik Indonesia 17 Agustus 1945. Banyak dari kalangan anak-anak, bahkan orang dewasa banyak memainkan permainan bakiak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di RA Perwanida II Mataram, bahwa kurang diperagakan permainan tradisional bakiak. Permainan yang sering dilakukan di sekolah ini adalah permainan-permainan modern seperti ayunan, jungkat-jungkit dan lain-lain yang sifatnya permainan modern. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Pengembangan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun di RA Perwanida II Mataram”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) model yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sugiyono, 2014). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model yang dikembangkan oleh Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono, dengan 10 langkah yaitu: (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk, dan (10) Produksi Masal (Sugiyono, 2014). Namun, penelitian ini hanya menggunakan tujuh langkah saja, karena tidak memungkinkan untuk meneliti pada lembaga pendidikan yang lebih luas.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Perwanida II Mataram. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas B1 dengan usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Mataram. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi.

Tabel 1. Instrumen Validasi Kelayakan Permainan

No.	Kriteria	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian alat permainan tradisional bakiak sebagai media pembelajaran di TK					
2.	Ketepatan dan kenyamanan desain pengikat kaki pada alat permainan tradisional bakiak					
3.	Ketepatan pengembangan alat permainan tradisional bakiak dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik					
4.	Kesesuaian desain warna penutup pada pengait kaki alat permainan tradisional bakiak					
5.	Kesesuaian berat kayu sebagai alas pada alat permainan tradisional bakiak					
6.	Kesesuaian jumlah pemain pada alat permainan tradisional bakiak					
7.	Ketepatan inovasi pengembangan alat yang dapat menarik minat dalam menstimulasi kecerdasan kinestetik anak					
8.	Kesesuaian ukuran pada pengait yang memberikan rasa nyaman pada pemain bakiak					
9.	Kesesuaian desain bentuk dan panjang alat permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan					
10.	Kesesuaian lebar kayu alat permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan					

(Sumber: Novita, Melia., Irfandi., & Teiri, Ayi. (2021). Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak di TK Cut Meutia Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2, 1.)

Perhitungan presentase dari data instrument validasi kelayakan permainan yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Presentasi kelayakan

$\sum x$: Jumlah jawaban nilai yang diperoleh

$\sum xi$: Jumlah jawaban nilai tertinggi

Setelah presentase skor ditemukan, selanjutnya menentukan kriteria validasi, jika mendapat hasil presentase lebih dari 61% produk yang dikembangkan dikatakan layak

Tabel 2. Instrumen Observasi

Indikator Permendikbud 137 Tahun 2014	Indikator Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan	Berjalan zig zag menggunakan bakiak sejauh 10 meter				
	Berjalan sambil memutar arah menggunakan bakiak				
	Menjaga keseimbangan tubuh (tidak terjatuh) saat bermain bakiak				
Melakukan permainan fisik dengan aturan	Berjalan pada lintasan yang sudah ditentukan				

(Sumber: Modifikasi Permendikbud 137 Tahun 2013)

Perhitungan presentase dari data instrument observasi yang telah diperoleh diolah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{n} \times 100$$

Keterangan:

P: Angka Presentase

F: Skor yang diperoleh

n: Skor Maksimal

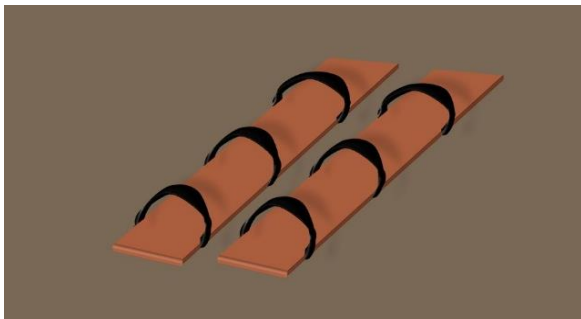
Setelah presentase skor ditemukan, selanjutnya menentukan kriteria jika 100%-76% yaitu berkembang sangat baik (BSB), 75%-51% yaitu berkembang sesuai harapan (BSH), 50%-26% yaitu mulai berkembang (MB), dan 25%-0% yaitu belum berkembang (BB).

HASIL DAN PEMBAHASAN

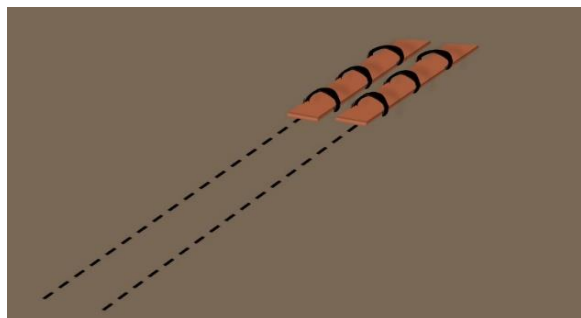
HASIL

Pada penelitian ini potensi dan masalah yang didapat dilapangan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan wali murid di RA Perwanida II Mataram bahwa permainan tradisional bakiak masih sangat jarang dimainkan. Selain itu permainan tradisional bakiak belum ada di RA Perwanida II Mataram. Dari masalah yang ada, peneliti ingin mengembangkan permainan tradisional bakiak yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini.

Desain dari produk yang akan dikembangkan berupa pengembangan produk yang sudah ada yaitu permainan bakiak dengan beberapa bagian yang dimodifikasi. Pada tahap ini, tindakan yang dilakukan yaitu menganalisis kebutuhan serta bahan yang akan digunakan dalam membuat permainan.

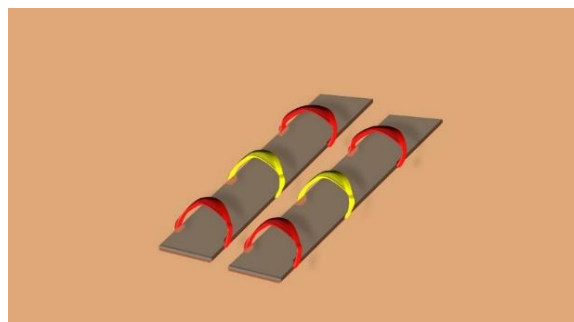


Gambar 1. Model Awal Alat Permainan Tradisional Bakiak

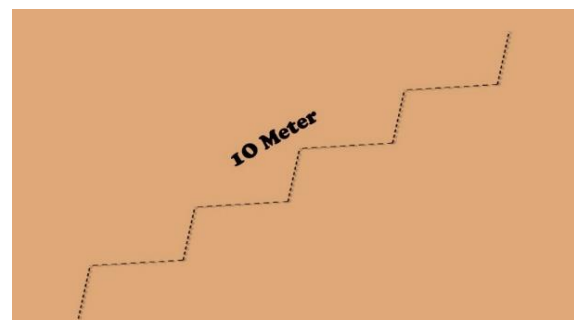


Gambar 2. Lintasan dan Model Awal Alat Permainan Tradisional Bakiak

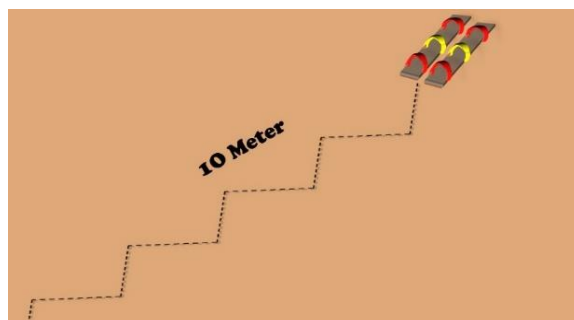
Pada gambar 1 dan gambar 2 lintasan dan alat permainan tradisional bakiak masih dalam model awal dan belum dikembangkan, peneliti mengembangkan permainan tradisional bakiak mulai dari alat permainan dan lintasan bermain, pada alat permainan tradisional bakiak model awal kayu yang digunakan tidak di cat, pada pengikat kaki menggunakan ban bekas bagian luar atau yang disebut dengan tread, dan pada lintasan permainan hanya mengikuti garis lurus saja.



Gambar 3. Modifikasi Alat Permainan Tradisional Bakiak



Gambar 4. Modifikasi Lintasan Permainan Tradisional Bakiak



Gambar 5. Modifikasi Alat dan Lintasan Permainan Tradisional Bakiak

Pada gambar 3, gambar 4, dan gambar 5 peneliti sudah mengembangkan alat permainan tradisional bakiak mulai dari kayu bakiak dengan panjang 70 cm dan lebar 8 cm terbuat dari kayu kemudian di cat dengan warna abu,

pada pengikat kaki menggunakan ban bekas bagian dalam agar kaki tidak lecet saat digunakan, kemudian di desain dengan pilox menggunakan warna merah dan kuning, pada lintasan permainan menggunakan garis zig-zag, dan pada langkah-langkah permainan tradisional bakiak pada dasarnya sama dengan permainan tradisional bakiak pada umumnya, namun perbedaannya setelah dikembangkan terdapat tambahan pada langkah-langkah permainan tradisional bakiak, antara lain:

- a. Menyiapkan permainan tradisional bakiak untuk proses pembelajaran.
- b. Peneliti menyiapkan tempat atau lapangan yang bersih dan aman untuk bermain permainan tradisional bakiak.
- c. Peneliti memperkenalkan terlebih dahulu permainan tradisional bakiak yang telah dibuat dan dikembangkan.
- d. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu cara bermain, aturan bermain, dan langkah-langkah permainan tradisional bakiak sebelum peserta didik mulai bermain.
- e. Peneliti mencontohkan cara bermain permainan tradisional bakiak yang telah dikembangkan.

- f. Peneliti membagi peserta didik didalam regu yang terdiri dari tiga orang.
- g. Peneliti meminta peserta didik untuk memulai bermain permainan tradisional bakiak dan peneliti memberikan aba-aba atau menghitung satu, dua, dan tiga kepada peserta didik.
- h. Peserta didik didampingi saat permainan berlangsung.
- i. Peserta didik berjalan menggunakan bakiak pada lintasan yang sudah dibuat.
- j. Peneliti mengamati peserta didik saat bermain.
- k. Kemudian, guru menanyakan kepada peserta didik pengalaman setelah bermain permainan tradisional bakiak.

Hasil dari validator yaitu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sebesar 90% yaitu berarti desain permainan tradisional bakiak sangat layak dan tidak perlu direvisi. Hasil dari validator yaitu Guru RA Perwanida II Mataram sebesar 92% yaitu berarti desain permainan tradisional sangat layak dan tidak perlu di revisi.

Tabel 3. Peningkatan Kecerdasan Kinestetik (Perbandingan Uji Coba Pertama dan Uji Coba Kedua)

Subjek	Nilai Uji Coba Pertama	Nilai Uji Coba Kedua	$\frac{X1}{16} \times 100\%$	$\frac{X2}{16} \times 100\%$
	X1	X2	X1%	X2%
1	10	14	62,5%	87,5%
2	13	15	81,25%	93,75%
3	13	15	81,25%	93,75%
4	10	14	62,5%	87,5%
5	9	13	56,25%	81,25%
6	14	15	87,5%	93,75%
7	13	15	81,25%	93,75%
8	14	15	87,5%	93,75%
9	11	14	68,75%	87,5%
10	11	14	68,75%	87,5%
11	14	15	87,5%	93,75%
12	10	14	62,5%	87,5%
13	11	14	68,75%	87,5%
14	10	14	62,5%	87,5%
15	10	14	62,5%	87,5%
16	10	14	62,5%	87,5%
17	9	13	56,25%	81,25%
18	9	13	56,25%	81,25%

Dari data diatas jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Perwanida II Mataram pada peserta didik kelas B1 dengan usia 5-6 tahun meningkat dikarenakan pada dasarnya perkembangan

kecerdasan kinestetik peserta didik di RA Perwanida II Mataram berkembang sesuai harapan pada uji coba pertama.

Pembahasan

Pada potensi dan masalah melalui kegiatan wawancara pada guru dan orang tua permasalahan yang ditemukan yaitu menurunnya minat anak terhadap permainan tradisional dibandingkan permainan modern atau *game online*. Media dan alat permainan tradisional yang kurang menarik, kurangnya pemahaman tentang dampak positif dari permainan tradisional terhadap perkembangan kemampuan anak, serta keprihatinan peneliti terkait kurangnya interaksi kelompok dan aktivitas bermain fisik, anak-anak cenderung bermain sendiri di dalam rumah dengan menggunakan *gadget*, hal ini mengakibatkan kurangnya stimulasi dalam perkembangan motorik dan sosial anak. Namun, masalah ini mendorong peneliti untuk mengembangkan permainan tradisional bakiak, mengingat jarangya anak-anak zaman sekarang yang mengenal dan bermain permainan tradisional. Padahal, permainan ini memiliki potensi untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Berdasarkan permasalahan ini, beberapa pakar berpendapat bahwa hal ini dapat menyebabkan anak-anak melupakan permainan tradisional, yang tentu tidak boleh terjadi pada generasi penerus bangsa. Pada saat kegiatan mengumpulkan data di sekolah RA Perwanida II Mataram sangat menunjang untuk bermain permainan tradisional mulai dari lapangan yang luas, bersih, dan aman yang membuat anak dalam bermain sangat menyenangkan namun hanya saja guru yang kurang dalam memperkenalkan permainan tradisional kepada peserta didik.

Desain produk permainan tradisional bakiak yang telah dimodifikasi oleh peneliti yaitu alat permainan tradisional bakiak mulai dari kayu bakiak dengan panjang 70 cm dan lebar 8 cm terbuat dari kayu waru kemudian di cat dengan warna abu, pada pengikat kaki menggunakan ban bekas bagian dalam agar kaki tidak lecet saat digunakan, kemudian di desain dengan pilox menggunakan warna merah dan kuning, dan pada lintasan permainan menggunakan garis zig-zag, pada alat permainan tradisional bakiak model awal kayu yang digunakan tidak di cat, pada pengikat kaki menggunakan ban bekas bagian luar atau yang disebut dengan tread, dan pada lintasan permainan hanya mengikuti garis lurus saja.

Hasil validasi desain dari validator Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

yaitu sebesar 90% yang dimana sangat layak dan tidak perlu direvisi. Hasil validasi desain dari validator Guru RA Perwanida II Mataram yaitu sebesar 92% yaitu sangat layak dan tidak perlu direvisi. Uji coba atau penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk pengembangan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Mataram tahun 2023 uji coba atau penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali. Pada uji coba pertama hasil kegiatan pengembangan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan yaitu dengan presentase nilai 69,79% dan pada uji coba kedua masuk dalam kategori berkembang sangat baik yaitu dengan presentase nilai 88,54%.

Berdasarkan hasil penelitian pada uji coba pertama dan uji coba kedua kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun dapat dikatakan meningkat. Hal ini dikarenakan perolehan pada uji coba pertama dan uji coba kedua mengalami peningkatan dari 69,79% meningkat menjadi 88,54%.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian tentang pengembangan permainan tradisional bakiak untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Mataram dapat bahwa pada penerapan pengembangan permainan tradisional bakiak menunjukkan pada hasil uji coba pertama masuk dalam kategori berkembang sesuai harapan, dilihat pada saat peneliti melakukan observasi. Adapun hasil uji coba kedua mengalami peningkatan dan masuk dalam kategori berkembang sangat baik. Jadi dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dengan menggunakan pengembangan permainan tradisional bakiak dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Mataram. Dari hasil penelitian menunjukkan anak mampu berjalan zig zag menggunakan bakiak sejauh 10 meter, berjalan sambil memutar arah menggunakan bakiak, menjaga keseimbangan tubuh (tidak terjatuh) saat bermain bakiak, dan berjalan pada lintasan yang telah ditentukan. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian akhir pada uji coba pertama nilai sebesar 69,79% dan hasil uji coba kedua mendapatkan nilai sebesar 88,54%, sehingga hasil nilai akhir yang

didapatkan oleh anak kelompok usia 5-6 tahun di RA Perwanida II Mataram masuk dalam kategori berkembang sangat baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada dosen pembimbing, dosen penguji, dosen validasi permainan, kepala sekolah dan guru RA Perwanida II Mataram yang sudah ikut berpartisipasi dan membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat berguna dan bermanfaat.

REFERENSI

- Afrianti, N. (2014). *Permainan Tradisional, Alternatif Media Pengembangan Kompetensi Sosial-Emosi Anak Usia Dini*.
- Amridha, & Rahyuddin, JS. (2020). *Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 6-7 Tahun Melalui Permainan Tradisional Bakiak*. In *Jurnal Sipatokkong BPSDM Sulsel* (Vol. 1, Issue 1).
- Cendana, H. & Suryana, D. (2021). *Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Denok, M dkk. (2021). *Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Tunas Marenggeng Desa Sindangwangi Kabupaten Brebes*. *Info Articles* (Issue 2).
<http://ejournal.ivet.ac.id/index.php/sc>
- Dhieni, N. & Yuliantina, I. (2020). *Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Dwi Tresna Santana, F dkk. (2019). *Jurnal Ceria Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Media Tari Mapag Layung*. 2(6), 2714–4107.
- Fitriana, A. dkk. (2021). *Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini*. *Journal of Childhood Education*, 5(1), 147–158.
- Hasanah, U. & STAIN Jurai Siwo Metro Lampung, MP. (2016). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*.
- Hayati, F dkk. (2019). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Bakiak Di Kelompok B TK Raudhatul Ilmi Tijue Kecamatan Pidie Kabupaten Pidie*. In *Jurnal Buah Hati* (Vol. 6, Issue 1).
- Istati Rahayu, D dkk. (2019). *Prosiding Seminar Nasional FKIP Universitas Mataram Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Matematika Awal Anak Usia Dini*.
- Laely Khusnul, & Yudi Dede. (2017). *Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Peningkatan Kecerdasan Motorik Kasar Anak Usia Dini*.
- Laely, K. & Yudi, D. (2015). *Pengaruh Permainan Egrang Tempurung Kelapa Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak*. *Jurnal Empowerment*, 3.
- M. Makbul. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*.
- Maghfiroh, Y. (2020). *Peran Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia 4-6 Tahun*. (Vol. 6, Issue 1).
- Matulessy, A. & Muhid, A. (2022). *Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa: Literature Review*. (Vol. 13, Issue 1).
- Mayang Fauni, A. dkk. (2019). *Pengaruh Permainan Bakiak Terhadap Perkembangan Sosial Anak Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di TK Nusa Indah Palembang*. (Vol. 2, Issue 1).
- Mayar, F. & Putri, Y. D. (2021). *Kegiatan Senam Otak (Brain Gym) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah III Alang Sungkai*. 5(3).
- Novita, M dkk. (2021). *Pengembangan Alat Permainan Tradisional Bakiak Untuk Menstimulasi Motorik Kasar Anak di TK Cut Meutia Banda Aceh*. In *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* (Vol. 2, Issue 1).
- Oktariana Riza. (2019). *Pengaruh Permainan Bakiak dan Kecerdasan Interpersonal Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Anak TK Khairani Aceh Besar*. *Visipena*, 10(1).
- Pendidikan, J. A. & Irwansyah, D. (2015). *Hubungan Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal Serta Intrapersonal dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Di*

- MTsN Kuta Baro Aceh Besar. Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, 16(1), 2015–2092.
Permendikbud137-2014StandarNasionalPAUD.
(n.d.).
- Puspitasari, E dkk. (2022). *Peran Permainan Tradisional Bakiak dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 142–152.
<https://doi.org/10.32665/abata.v1i1.340>
- Rahman, Y. & Ningsih, A. (2021). *Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Ramdani, Zuhut dkk. (2021). *Penerapan Permainan Tradisional Bakiak Ular Tangga untuk Menstimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak. Golden Age*, 5(2), 1–14.
- Respati, R dkk. (2018). *Gerak Dan Lagu Sebagai Model Stimulasi Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(2).
<https://doi.org/10.21009/JPUD.122>
- Rizkika Sari dkk. (2022). *Pengaruh Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Tangan Terhadap Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Tk Asmaul Husna Desa Embung*. 2(1).
<https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JMP/index>
- Salsabila, A dkk. (2023). *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. 17(1).
<https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.16035>
- Suparti, & Susanti Mariana. (2017). *Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Kwangsan*, 5(2), 101–114.
- Sutini, A. (2013). *Meningkatkan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*.
- Wiranta Agung lanang, I. G. (2022). *Penerapan Tari Bali Untuk Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini*.
- Yetti, E dkk. (2016). *Implementasi Model Pembelajaran Tari Pendidikan Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Metode Pembelajaran Aktif (Pengembangan Model di Taman Kanak-Kanak Labschool*