

Efektivitas Permainan *Monopolly Zoo* terhadap Kecerdasan Kinestetik pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Pembangunan Laboratorium UNP

Wella Yolanda¹, Dadan Suryana²

¹²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang
e-mail: ¹wellayolanda02@gmail.com, ²suryana@fip.unp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi belum berkembangnya kecerdasan kinestetik anak, dan alat permainan dalam menstimulasi kecerdasan kinestetik anak di Taman Kanak-kanak kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif Permainan *Monopolly Zoo* terhadap Kecerdasan Kinestetik Pada Anak Usia Dini di TK Pembangunan Laboratorium UNP. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk quasi eksperimen. Sampel penelitian yaitu kelas B1 sebagai kelas kontrol dan kelas B2 sebagai kelas eksperimen di TK Pembangunan Laboratorium UNP. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan dan tes perbuatan. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas untuk menentukan apakah data berdistribusi normal dan uji homogenitas untuk menguji apakah data tersebut homogen. Langkah selanjutnya adalah mengukur apakah ada pengaruh signifikan permainan *monopolly zoo* terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia dini, maka dilakukan uji hipotesis dan uji effect size. Pada uji hipotesis diperoleh nilai Sig sebesar 0,003 dan 0,005 yang berarti nilai signifikan atau berpengaruh, dan uji *effect size* diperoleh nilai 1,29 yang berarti memiliki pengaruh yang kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *monopolly zoo* efektif terhadap kecerdasan kinestetik anak.

Kata Kunci: *Monopolly Zoo, Kecerdasan Kinestetik Anak*

Abstract

This research is motivated by the fact that children's kinesthetic intelligence has not yet been developed, and game tools for stimulating children's kinesthetic intelligence in kindergarten are less varied. This research aims to find out how effective the Monopolly Zoo game is on Kinesthetic Intelligence in Early Childhood in the UNP Laboratory Development Kindergarten. This research uses a quantitative approach in the form of a quasi experiment. The research samples were class B1 as the control class and class B2 as the experimental class at the UNP Laboratory Development Kindergarten. The data collection techniques used in this research were verbal tests and action tests. The data analysis technique uses a normality test to determine whether the data is normally

distributed and a homogeneity test to test whether the data is homogeneous. The next step is to measure whether there is a significant influence of the Monopolly Zoo game on kinesthetic intelligence in young children, then hypothesis testing and effect size testing are carried out. In the hypothesis test, the Sig values were obtained at 0.003 and 0.005, which means the value is significant or influential, and in the effect size test, the value was 1.29, which means it has a strong influence. Thus, it can be concluded that the use of the Monopolly Zoo game is effective for children's kinesthetic intelligence.

Keywords: Monopolly Zoo, Children's Kinesthetic Intelligence

PENDAHULUAN

Anak usia dini anak yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, Dalam usia ini anak berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik fisik maupun mental (Epriliansyah, Verina, & Tanjung, 2020). Usia dini merupakan tahap awal dari proses perkembangan individu, pada usia dini anak akan mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat cepat. Usia dini juga dikenal dengan masa emas (*Golden Age*) dari pertumbuhan dan perkembangan (Suryana dan Rizka, 2019).

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang mendapatkan rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut Windayani, dkk (2021) pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan anak usia 0 - 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan dengan tujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Pendidikan sangat berperan dalam mengoptimalkan kecerdasan anak. Kecerdasan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *intelligence* yang berarti kesempurnaan perkembangan akal budi. Setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Kecerdasan yang disebut dengan kecerdasan majemuk (*multiple intelligence*) merupakan suatu kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah yang dihadapi maka ia dapat menyelesaikan persoalan hidup yang nyata. Menurut Gardner dalam (Khadijah, 2016) menyatakan bahwa tidak ada manusia yang tidak cerdas. Dengan demikian ia berpendapat bahwa *intelligence* terdiri dari 9 jenis. Menurut Howard Gardner (Suyadi, 2014:126) mengatakan bahwa 9 jenis kecerdasan (*intelligence*) yang dimaksud adalah kecerdasan linguistik, logika-matematika, visual, musical, interpersonal, kinestetik, naturalis dan eksistensial.

Menurut Amalia (2018) menyatakan bahwa salah satu kecerdasan anak yang penting dikembangkan yaitu kecerdasan kinestetik yaitu merupakan suatu keahlian seseorang dalam mengolah tubuhnya, mengekspresikan emosi melalui gerakan, termasuk di dalamnya kemampuan melakukan atau membuat sesuatu. Menurut Oishi,

dkk (2021) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan anggota tubuh, yang mana pikiran dilatih untuk memanfaatkan tubuh dengan sebagaimana mestinya dan tubuh dilatih untuk dapat merespon ekspresi kekuatan dan pikiran. Menurut Yanuarita (2014: 26) kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan motorik dan keseimbangan yang memungkinkan terjadinya hubungan antara pikiran (otak) dan tubuh dalam melakukan aktivitas. Namun, di dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik seorang anak perlu didukung dengan kondisi fisik motorik yang kuat agar dapat melakukan aktivitas yang sesuai dengan pikirannya.

Kecerdasan kinestetik berbeda dengan motorik kasar pada anak, dimana kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk menggerakkan sesuatu (Majidah, 2018). Sedangkan menurut Wiyani (2015:27) motorik kasar adalah keterampilan yang melibatkan gerakan seluruh tubuh. Jadi perbedaan antara kecerdasan kinestetik dengan motorik kasar adalah kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya, sedangkan motorik kasar berkaitan dengan keterampilan yang melibatkan gerakan seluruh tubuh tanpa mengekspresikan ide atau perasaannya.

Menurut Kadi, dkk (2018) kecerdasan kinestetik dapat bermanfaat untuk membantu anak berkembang melalui aktivitas cerdas-tubuh, meningkatkan kemampuan psikomotorik anak, meningkatkan keterampilan sosial, membangun rasa percaya diri dan harga diri, memiliki gaya hidup sehat, dan dapat meningkatkan kesehatan anak. Anak dengan kecerdasan kinestetik biasanya cekatan dan tidak ceroboh. Selain itu, mereka biasanya suka bergerak dan menyentuh segala sesuatu. Kegiatan kreatif muncul di bidang ini di antaranya membuat model, bermain jari tangan, memanfaatkan tubuh dan gerakan seperti olahraga, tari, seni peran, dan lain sebagainya.

Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang baik akan memberikan lebih banyak kesempatan kepada anak untuk bermain, berinteraksi dengan teman sebayanya dan dapat mengungkapkan diri mereka dengan baik. Apabila anak cerdas secara kinestetik, maka ia akan menunjukkan sikap senang pada suatu aktivitas. Kecerdasan kinestetik terjadi saat anak bermain. Pada saat bermain itulah anak berusaha melatih koordinasi otot dan gerak. Maka perkembangan awal motorik kasar yang harus dimiliki anak sebelum mengembangkan kecerdasan kinestetik adalah pengembangan fisik. Perkembangan fisik digolongkan kedalam kecerdasan kinestetik karena berkaitan dengan pengoptimalan yang dimiliki anak dalam menggunakan dan mengendalikan gerakan tubuh.

Berdasarkan hasil pengamatan di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP, terlihat bahwa anak kemampuan kecerdasan kinestetiknya yang kurang berkembang. Hal ini dapat dilihat dari anak yang kurang terampil untuk menggunakan anggota tubuh dalam berolahraga/senam dan menari, anak masih kesulitan dalam menguasai tugas-tugas kerajinan tangan yang dilakukan di sekolah dan anak kurang dalam mengekspresikan ide dan perasaannya melalui mimik dan

gaya. Dalam perkembangan motorik kasar juga terlihat anak yang kurang terampil menggerakkan anggota tubuhnya karena kurangnya latihan fisik sehingga terlihat tubuh anak masih kaku. Kemudian peneliti juga menemukan alat permainan dalam menstimulasi kecerdasan kinestetik anak di Taman Kanak-kanak kurang bervariasi. Misalnya ketika belajar anak di suruh lompat di tempat masing-masing sebanyak 3 kali, atau saat istirahat di dalam kelas, anak hanya diberikan permainan seperti bermain lego, bermain balok, papan titian, dan holahop. Dan di taman kanak-kanak tersebut belum ditemukan permainan *monopoly zoo*. Hal ini diakibatkan Karena kurangnya waktu anak dalam melakukan aktivitas bermain, dan guru hanya mengajarkan anak belajar berupa lka, senam, dan main balok.

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan, bahwa salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak adalah dengan permainan *Monopoly Zoo*. Permainan *monopoly zoo* merupakan permainan adopsi dari permainan *The Landlord's Game* yang diciptakan oleh Elizabeth Magie (Karwat, 2016). Permainan *monopoly zoo* ini dimodifikasi dengan menggunakan anak sebagai bidaknya dan menggunakan media dari banner. Menurut Musfiroh (2008), *monopoly* adalah salah satu media visual yang efektif untuk menyajikan pesan tertentu pada anak, praktis, dan ekonomis, dan dapat dibuat sendiri sesuai dengan tema yang ada. Selain menarik perhatian anak, penggunaan media *monopoly* dapat membuat sajian lebih efisien.

Teori di atas menyatakan bahwa permainan an *monopoly zoo* efektif terhadap kecerdasan kinestetik pada anak seperti: anak mampu berdiri dengan satu kaki, anak mampu berjalan sambil berjinjit, anak mampu menirukan gerakan yang diperagakan oleh orang lain, anak mampu menggerakkan otot tangan, anak mampu menggerakkan otot kaki, dan anak mampu melompat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berbentuk quasi eksperimen. Menurut Sugiyono (2017), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Cholid (2009:54) metode eksperimen semu adalah metode yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang relevan.

Penelitian di laksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024. Populasi penelitian adalah semua anak di di TK Pembangunan Laboratorium UNP, sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas B1 dan kelas B2. Kelas B1 sebagai kelas kontrol dan kelas B2 sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes lisan dan tes perbuatan. Teknik analisis data

yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan uji normalitas, homogenitas, hipotesis, dan uji *effect size* yang menggunakan bantuan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada 29 April 2024 s/d 20 Mei 2024. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP, dan pelaksanaan penelitian ini yaitu memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media *monopoly zoo*, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan oleh peneliti, tetapi melakukan pembelajaran biasa menggunakan metode konvensional dengan guru kelas.

Penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali pertemuan di kelas eksperimen dan 5 kali pertemuan di kelas kontrol yang masing-masingnya terdiri dari satu kali *pre-test* (tes awal), tiga kali *treatment* (perlakuan), dan satu kali *post-test* (tes akhir). Penilaian pada penelitian ini menggunakan kategorisasi angka satu sampai empat dengan jumlah item atau pertanyaan yang digunakan adalah enam item pernyataan.

Data dalam penelitian ini diolah dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil penelitian mengenai efektivitas permainan *monopoly zoo* terhadap kecerdasan kinestetik pada anak usia dini di TK Pembangunan Laboratorium UNP dapat dilihat melalui analisis di bawah ini.

Tabel 1. Perbandingan *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
	Nama anak	Pre Test	Post Test	Selisi h	Nama Anak	Pre Test	Post Test	Selisih
1	FGR	13	21	8	AK	15	17	2
2	IRA	14	20	6	ANH	13	15	2
3	JSB	19	22	3	GHS	14	18	4
4	KSA	15	21	6	HA	15	17	2
5	MDI	14	23	9	MAK	17	20	3
6	MAA	16	22	6	MAA	16	19	3
7	MA	15	21	6	RAW	14	16	2
8	NKS	18	23	5	MAI	15	19	4
9	MAA	16	19	3	FM	17	21	4
10	SA	17	18	1	GH	16	20	4
11	UA	15	19	4	AFP	14	17	3
12	MM	13	19	6	SAM	15	18	3
Total		185	248	63	Total	181	217	36
Rata-rata		15,42	20,67	5,25	Rata-rata	15,08	18,08	3,00

Berdasarkan data perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas dapat dilihat perbedaan hasil yang diperoleh setelah

melakukan *treatment* pada masing-masing kelas yaitu di kelas eksperimen diperoleh total skor *pre-test* 185 dan *post-test* 248 dengan total kenaikan skor 63 dengan rata-rata kenaikan skor 5,25. Sedangkan hasil skor di kelas kontrol diperoleh total skor *pre-test* 181 dan *post-test* 217 dengan total kenaikan skor 36 dengan rata-rata kenaikan skor 3,00. Pada kedua kelas hasil penelitiannya sama-sama meningkat, akan tetapi terjadi peningkatan kecerdasan kinestetik yang lebih tinggi di kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan permainan *monopoly zoo* yang dilakukan peneliti dibandingkan dengan kelas kontrol yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode konvensional.

Analisis data yang dilakukan selanjutnya adalah uji normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Berikut ini hasil perhitungan uji normalitas yang dapat diketahui pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov (a)			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pre Test Eksperimen	.171	12	.200*	.944	12	.552
	Post Test Eksperimen	.174	12	.200*	.930	12	.379
	Pre Test Kontrol	.193	12	.200*	.934	12	.421
	Post Test Kontrol	.145	12	.200*	.970	12	.916

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masingnya 12 anak. Nilai *Sig Kolmogorof-Smirnov* pada kelas eksperimen pada *pre-test* sebesar 0,200, dan pada *post-test* sebesar 0,200. Sedangkan kelas kontrol pada *pre-test* sebesar 0,200, dan pada *post-test* sebesar 0,200. Kemudian berdasarkan perhitungan diatas dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki $Sig > 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Kemudian analisis data yang dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut homogen atau tidak maka dilakukannya uji homogenitas. Uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Hasil			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.894	3	44	.452

.Berdasarkan tabel pengujian di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,452, karena nilai signifikannya $>$ dari 0,05, yakni $0,452 > 0,05$ sehingga dapat

disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen. Selanjutnya, uji yang dilakukan adalah uji hipotesis data penelitian dengan menggunakan uji Independent Samples Test yang dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4. Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	6.541	.018	3.276	22	.003	2.250	.687	.826	3.674
	Equal variances not assumed			3.276	14.175	.005	2.250	.687	.779	3.721

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi (*sig*) pada *levene's test of variance* adalah sebesar 0,018. Berdasarkan nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar $0,018 > 0,05$ dan dinyatakan homogen. Adapun untuk uji-t menunjukkan nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,003 dan 0,005. Kemudian berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig (2 tailed) adalah sebesar 0,003 dan $0,005 < 0,05$. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) antara pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *monopoly zoo* dalam pembelajaran dengan yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode konvensional untuk pengembangan kecerdasan kinestetik anak di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP.

Pembahasan dalam Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi instrumen yang akan menilai kecerdasan kinestetik anak. Kisi-kisi tersebut di validatori oleh dosen ahli di bidang anak usia dini di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini untuk memvaliditaskan pernyataan yang telah peneliti buat. Setelah mendapatkan persetujuan oleh validator tersebut, selanjutnya peneliti menguji kevalidan instrumen yang akan digunakan yaitu dengan melakukan uji validitas dan uji

reabilitas. Setelah uji validitas dan reabilitas dilakukan, maka dapat dinyatakan bahwa semua kisi-kisi instrumen yaitu sebanyak 6 pernyataan dinyatakan valid. Sehingga 6 kisi-kisi instrument yang dinyatakan valid tersebut digunakan untuk menilai kecerdasan kinestetik anak di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP.

Saat peneliti melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan *pre-test* untuk melihat kecerdasan kinestetik anak, yaitu dengan melakukan permainan *monopoly zoo* di kelas eksperimen, dan kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional di kelas kontrol. Pada *pre-test* di kelas eksperimen, dapat dilihat dari 12 orang anak terdapat 7 orang anak kategori Mulai Muncul (MM) dengan skor penilaian 2, 4 orang anak kategori Cukup (C) dengan skor penilaian 3, dan 1 orang anak kategori Mahir (M). Sedangkan pada *post-test* kelas eksperimen, dapat dilihat dari 12 orang anak terdapat 12 orang anak terdapat 1 orang anak kategori Cukup (C) dengan skor penilaian 3, dan 11 orang anak kategori Mahir (M) dengan kategori 4. Selanjutnya pada *pre-test* di kelas kontrol, dapat dilihat dari 12 orang anak terdapat 8 orang anak kategori Mulai Muncul (MM) dengan skor penilaian 2, dan 4 orang anak kategori Cukup (C) dengan skor penilaian 3. Sedangkan pada *post-test* kelas, dapat dilihat dari 12 orang anak terdapat 1 orang anak kategori Mulai Muncul (MM) dengan skor penilaian 2, 6 orang anak kategori Cukup (C) dengan skor penilaian 3, dan 5 orang anak kategori Mahir (M) dengan kategori 4.

Berdasarkan pengolahan data menggunakan SPSS bahwa pengukuran kecerdasan kinestetik anak sesuai dengan instrument penelitian yaitu di kelas eksperimen diperoleh total skor *pre-test* 185 dan *post-test* 248 dengan total kenaikan skor 63 dengan rata-rata kenaikan skor 5,25. Sedangkan hasil skor di kelas kontrol diperoleh total skor *pre-test* 181 dan *post-test* 217 dengan total kenaikan skor 36 dengan rata-rata kenaikan skor 3,00. Pada kedua kelas hasil penelitiannya sama-sama meningkat, akan tetapi terjadi peningkatan kecerdasan kinestetik yang lebih tinggi di kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan menggunakan permainan *monopoly zoo* yang dilakukan peneliti dibandingkan dengan kelas kontrol yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode konvensional.

Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai sig Sig. (2 tailed) sebesar 0,003 dan 0,005. Nilai 0,003 dan 0,005 < 0,05. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan (nyata) antara pembelajaran yang dilakukan peneliti di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan monopoli zoo dalam pembelajaran dengan yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode konvensional untuk pengembangan kecerdasan kinestetik anak di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP. Kemudian pada uji *effect size* diperoleh nilai *d* sebesar 1,29, dimana sesuai dengan kriteria *effect size* maka nilai *d* > 1 dikategorikan kuat.

Berdasarkan hasil penelitian tentang efektivitas permainan *monopoly zoo* terhadap Kecerdasan Kinestetik pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Pembangunan Laboratorium UNP, dinyatakan bahwa permainan *monopoly zoo* efektif dalam mengembangkan Kecerdasan Kinestetik pada anak. Menurut Gardner (Aulia, 2016) kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan menggunakan tubuh secara

terampil untuk mengungkapkan ide atau pemikiran dan perasaan, mampu bekerja dengan baik dalam menangani dan memanipulasi objek. Menurut Oishi, dkk (2021) kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan menyelaraskan pikiran dengan anggota tubuh, yang mana pikiran dilatih untuk memanfaatkan tubuh dengan sebagaimana mestinya dan tubuh dilatih untuk dapat merespon ekspresi kekuatan dan pikiran.

Adapun salah satu upaya yang dilakukan guru meningkatkan kecerdasan kinestetik anak adalah dengan melakukan permainan *monopoly zoo* dalam pembelajaran. Permainan *monopoly zoo* ini dimodifikasi dengan menggunakan anak sebagai bidaknya dan menggunakan media dari banner. Menurut Musfiroh (2008), *monopoly* adalah salah satu media visual yang efektif untuk menyajikan pesan tertentu pada anak, praktis, dan ekonomis, dan dapat dibuat sendiri sesuai dengan tema yang ada. Selain menarik perhatian anak, penggunaan media *monopoly* dapat membuat sajian lebih efisien. Permainan *monopoly zoo* ini yaitu dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini, dimana dalam permainan tersebut anak sebagai bidak nya, sehingga dalam permainan anak nantinya akan menggunakan gerakan tubuh baik tangan kaki, dan anggota tubuh lainnya.

Penelitian terkait permainan *monopoly zoo* terhadap kecerdasan kinestetik pada anak juga pernah dilakukan oleh Maqfiroh (2020) bahwa permainan *monopoly* efektif dalam mengembangkan kecerdasan jamak pada anak, yaitu salah satunya mengembangkan kecerdasan kinestetik anak seperti anak bisa belajar dengan melakukan gerakan bertepuk tangan sesuai irama, dan bernyanyi dengan gerakan ketika berhenti di kotak lagu. Menurut Budyawati (2020) bahwa permainan *monopoly* efektif digunakan dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak seperti: anak bisa belajar dengan melakukan gerakan bertepuk tangan sesuai irama, dan bernyanyi dengan gerakan ketika berhenti di kotak lagu atau ketika anak mendapat kartu hijau/kartu tantangan.

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan dan peneliti sebelumnya, serta dengan berbagai teori yang telah peneliti temukan dapat disimpulkan bahwa permainan *monopoly zoo* efektif terhadap kecerdasan kinestetik pada anak seperti: anak mampu berdiri dengan satu kaki, anak mampu berjalan sambil berjinjit, anak mampu menirukan gerakan yang diperagakan oleh orang lain, anak mampu menggerakkan otot tangan, anak mampu menggerakkan otot kaki, dan anak mampu melompat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah peneliti lakukan, maka dapat disimpulkan yaitu: kedua kelas hasil penelitiannya sama-sama meningkat, akan tetapi terjadi peningkatan kecerdasan kinestetik yang lebih tinggi di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *monopoly zoo* yang dilakukan peneliti dibandingkan dengan kelas kontrol yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode konvensional. Kemudian pada uji normalitas dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal, dan berdasarkan uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh bersifat homogen, serta pada uji hipotesis diperoleh nilai Sig sebesar

0,003 dan 0,005 yang berarti nilai signifikan atau berpengaruh, dan uji *effect size* diperoleh nilai 1,29 yang berarti memiliki pengaruh yang kuat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan *monopolly zoo* efektif terhadap kecerdasan kinestetik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, Abu dan Cholid Narbuko. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amalia, D. D. (2018). Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Seni Tai di Kelompok B. *Jurnal Prosiding Pendidikan Guru PAUD*. Volume 4, Nomor 2.
- Budyawati, Luh Putu Indah. 2020. Penerapan Media Motif (Monopoli Edukatif) dalam Meningkatkan Kecerdasan Jamak pada Anak Kelompok B di TK Kartika IX-35 Patrang, Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Volume 14 Nomor 2.
- Kadi, k., Halida, H., & Yuniarni, D. (2018). Senam Irama Dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Karya Yosef. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(6).
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan. IKAPI.
- Majidah, K., dkk (2018) Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menari Pada Kelompok B Di Ra Al-Ikhlas Medan Raudhah, Vol. 06 No.02, Juli-Desember 2018, ISSN:2338-2163.
- Maqfiroh, Dewi Nur Meilani, Khutobah, Luh Putu Indah Budyawati. (2020). Pengembangan Media Motif (Monopoli Edukatif) dalam Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence pada Anak TK Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Cakrawala Dini*. Vol. II, No. 1. Hal 65-74.
- Musfiroh Tadkiroatun. 2008. *Materi Pokok Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryana, Dadan, Nelti Rizka. 2019. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Akreditasi Lembaga Edisi Pertama*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Umami, Aulia. 2016. Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Estafet. *Jurnal Ilmiah Potensia*. 2016, Vol. 1 (1), 15-20
- Windayani, N. L. I., Dewi, N. W. R., Yuliantini, S., Widyasanti, N. P., Ariyana, I. K. S., Keban., Y. B., ... & Ayu, P. E. S. (2021). *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.