

## Penerapan Permainan Simpai dalam Upaya Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Kelompok B di PAUDQU AI-Muáwanah Bekasi

Sumartini<sup>1</sup>, Delina Kasih<sup>2</sup>, Lily Yuntina<sup>3</sup>

Pendidikan Guru PAUD Universitas Panca Sakti Bekasi

Email: [mbaktini1973@gmail.com](mailto:mbaktini1973@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana permainan simpai dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak-anak di Kelompok B PAUDQU AI Muáwanah, Bekasi. Kecerdasan kinestetik adalah aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang melibatkan kemampuan fisik dan koordinasi motorik. Metode deskriptif-kualitatif digunakan melalui observasi, wawancara, dan analisis data. Penelitian melibatkan 10 anak kelas B sebagai subjek, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi aktivitas anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan simpai secara signifikan meningkatkan kecerdasan kinestetik anak-anak, termasuk kemampuan motorik kasar, koordinasi, dan keterampilan fisik lainnya. Permainan simpai juga meningkatkan kerjasama, disiplin, dan rasa percaya diri. Guru melaporkan bahwa anak-anak lebih antusias dan termotivasi untuk belajar melalui pendekatan ini. Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan simpai adalah metode efektif untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dan merekomendasikan integrasi permainan fisik dalam kurikulum pendidikan anak usia dini.

**Kata Kunci:** kecerdasan kinestetik, permainan simpai, PAUD, perkembangan anak, metode deskriptif-kualitatif

### Abstract

This study explores how hoop games can improve children's kinesthetic intelligence in Group B PAUDQU AI Muáwanah, Bekasi. Kinesthetic intelligence is an essential aspect of early childhood development involving physical abilities and motor coordination. Descriptive-qualitative methods were used through observation, interviews, and data analysis. The study involved 10 grade B children as subjects, with data collected through observation, interviews with teachers and parents, and documentation of children's activities. The results showed that hoop games significantly improved children's kinesthetic intelligence, including gross motor skills, coordination, and other physical skills. Hoop games also improved cooperation, discipline, and self-confidence. Teachers reported that this approach made children more enthusiastic and motivated to learn. This study concludes that hoop games effectively improve kinesthetic intelligence and recommends integrating physical games into the early childhood education curriculum.

**Keywords:** kinesthetic intelligence, hoop games, PAUD, child development, descriptive-qualitative methods

### PENDAHULUAN

Kecerdasan kinestetis, kemampuan menggunakan tubuh dengan keterampilan dan koordinasi, sangat penting bagi anak usia dini karena mendasari pembelajaran dan interaksi sosial. Pendidikan harus mencakup kegiatan yang melibatkan gerakan seperti bermain peran, olahraga, tarian, dan seni untuk mendukung kecerdasan kinestetis. Penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan kinestetis yang kuat dapat mengarah pada hasil belajar dan perkembangan sosial yang lebih baik.

Permainan adalah metode pembelajaran yang sangat efektif untuk anak usia dini karena melibatkan aktivitas fisik yang mendukung kecerdasan kinestetis dan interaksi sosial. Permainan juga memicu kreativitas, imajinasi, dan pengembangan bahasa, serta mengajarkan nilai-nilai seperti

kerjasama dan kesabaran. Oleh karena itu, pendidik harus memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum.

Permainan simpai, atau hula hoop, adalah aktivitas fisik yang bermanfaat untuk pengembangan motorik anak-anak. Cara bermain simpai meliputi memutar simpai di pinggang, lengan, atau leher, serta melompat masuk keluar simpai di tanah. Permainan ini meningkatkan koordinasi tubuh, keseimbangan, dan kebugaran fisik, serta mendukung pengembangan kecerdasan majemuk pada anak.

Beberapa permasalahan dalam upaya peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia dini meliputi kurangnya waktu untuk aktivitas fisik, kurangnya fasilitas yang memadai, ketidaktahuan orang tua dan pendidik, pendekatan pembelajaran yang tidak tepat, dan lingkungan yang tidak mendukung. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan perencanaan yang baik dan intervensi yang efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan mendalam tentang potensi permainan simpai sebagai alat pendidikan yang berharga, serta memberikan rekomendasi praktis untuk implementasinya dalam pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan bagi guru dan pendidik, serta memberikan informasi dan rekomendasi bagi orang tua mengenai manfaat permainan simpai untuk perkembangan motorik dan kinestetik anak mereka.

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan tubuhnya secara efektif untuk mengekspresikan ide dan perasaan, serta keterampilan fisik seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan. Orang dengan kecerdasan kinestetik tinggi cenderung unggul dalam aktivitas fisik seperti olahraga, tari, dan keterampilan tangan [10]. Kecerdasan ini melibatkan kemampuan mengontrol gerak tubuh secara aktif untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah [5].

Indikator kecerdasan kinestetik meliputi koordinasi tubuh yang baik, cepat mempelajari keterampilan fisik, menyukai kegiatan fisik, mengendalikan tubuh dengan baik, memahami instruksi gerakan tubuh, membaca bahasa tubuh, dan memvisualisasikan gerakan tubuh secara mental [8]. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan kinestetik antara lain pembawaan sejak lahir, kematangan pikiran sesuai umur, pendidikan dan pengajaran, serta minat dan pembawaan yang khas [5].

Permainan simpai adalah aktivitas bermain yang melibatkan penggunaan alat permainan berbentuk lingkaran seperti hula hoop. Permainan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak dengan melibatkan gerakan tubuh yang aktif, seperti melompat, berlari, dan melempar. Permainan ini juga dapat mengembangkan karakter anak usia dini seperti religius, jujur, berani, gigih, percaya diri, hidup sehat, santun, sabar, tertib, disiplin, toleransi, kerjasama, dan kolaborasi [9].

Penelitian menunjukkan bahwa permainan simpai memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik pada anak-anak. Misalnya, penelitian di TK Negeri Pembina Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember menunjukkan bahwa permainan simpai dapat meningkatkan keterampilan motorik dan kreativitas anak [7]. Penelitian lain di TK Tunas Ibu Selomartani, Kalasan, Sleman juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan motorik kasar anak setelah bermain simpai [6].

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi efektivitas permainan simpai dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam penyusunan program pendidikan anak usia dini yang lebih holistik dan berbasis pada pendekatan permainan aktif. Lokasi penelitian di PAUDQU Al-Muáwanah Bekasi belum pernah dijadikan tempat penelitian sebelumnya untuk topik yang sama, sehingga memberikan nilai kebaruan dalam penelitian ini.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif untuk mengeksplorasi dan mengevaluasi efektivitas permainan Simpai dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik pada anak usia dini. Metodologi ini bertujuan untuk memahami sejauh mana permainan tradisional yang melibatkan gerakan fisik dapat meningkatkan keterampilan motorik, koordinasi tubuh, dan kemampuan fisik anak-anak. Dengan pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan

kontribusi positif dalam penyusunan program pendidikan anak usia dini yang lebih holistik dan berbasis pada pendekatan permainan aktif.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk memahami dan menafsirkan perilaku serta interaksi anak dalam konteks alami mereka. Metode ini dipilih karena kecerdasan kinestetik berkaitan dengan gerakan tubuh dan koordinasi, yang sulit diukur secara kuantitatif. Pendekatan kualitatif memberikan fleksibilitas dalam pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dan studi kasus, sehingga peneliti dapat menangkap nuansa dan makna di balik aktivitas fisik anak. Pendekatan ini juga menghargai perspektif subjektif anak dan memungkinkan peneliti menjadi instrumen utama dalam mengeksplorasi fenomena kecerdasan kinestetik secara holistik.

Studi literatur dilakukan untuk memahami teori dan konsep yang relevan, sementara eksperimen dilakukan untuk menguji efektivitas model permainan hula hoop yang dikembangkan. Hasil dari eksperimen ini kemudian dianalisis untuk menentukan dampaknya terhadap ketekunan dan kemandirian anak-anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada peningkatan kecerdasan kinestetik anak melalui aktivitas fisik yang terstruktur dan beragam. Saat ini, kecerdasan kinestetik anak belum optimal, sehingga diperlukan intervensi yang tepat untuk merangsang keterampilan fisik dan koordinasi mereka. Salah satu cara yang diusulkan adalah dengan memperkenalkan permainan simpai, yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik anak secara efektif [5].

Permainan simpai yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari empat jenis: Lompat Simpai, Lompat Memindahkan Simpai, Estafet Simpai, dan Simpai Halang Rintang. Setiap permainan memiliki cara bermain yang berbeda dan dirancang untuk meningkatkan koordinasi tubuh, keterampilan fisik, dan kerja sama tim. Penelitian ini melibatkan 10 peserta yang dipilih secara acak dari 20 siswa Kelompok B di PAUDQU al-Muáwanah Bekasi [1].

**Tabel 1. Rata-Rata Skor Permainan Simpai 1**

Nama	Indikator							Skor Rata-Rata
	a	b	c	d	e	f	g	
ADA	2	2	2	2	2	2	2	2,00
HM	3	3	3	3	3	3	3	3,00
APS	2	2	2	2	2	2	2	2,00
AAA	2	2	2	2	2	2	2	2,00
CP	2	2	2	2	2	2	2	2,00
FRT	3	3	3	3	3	3	3	3,00
DSM	2	2	2	2	2	2	2	2,00
EYB	2	2	2	2	2	2	2	2,00
SDK	2	2	2	2	2	2	2	2,00
WO	2	2	2	2	2	2	2	2,00
Rata-Rata Kelas								2,20

**Tabel 2. Rata-Rata Skor Permainan Simpai 2**

Nama	Indikator							Skor Rata-Rata
	a	b	c	d	e	f	g	
ADA	2	2	2	2	2	2	2	2,00
HM	2	2	3	2	3	3	3	2,57
APS	2	2	2	2	2	2	2	2,00
AAA	2	3	3	2	3	2	3	2,57
CP	2	2	2	2	2	2	2	2,00
FRT	3	3	3	2	2	2	3	2,57
DSM	2	2	2	2	3	2	2	2,14
EYB	3	3	3	2	2	2	2	2,43
SDK	2	2	2	2	2	2	2	2,00
WO	2	2	2	2	2	2	2	2,00
Rata-Rata Kelas								2,23

**Tabel 3. Rata-Rata Skor Permainan Simpai 3**

Nama	Indikator							Skor Rata-Rata
	a	b	c	d	e	f	g	
ADA	3	3	3	3	3	3	3	3,00
HM	3	3	3	3	3	3	3	3,00
APS	2	2	2	2	2	2	2	2,00
AAA	2	2	2	3	3	2	2	2,29
CP	2	2	2	2	2	2	2	2,00
FRT	3	3	3	3	3	3	3	3,00
DSM	3	3	3	3	3	3	3	3,00
EYB	2	2	2	2	2	2	2	2,00
SDK	2	2	2	2	2	2	2	2,00
WO	2	2	2	2	2	2	2	2,00
Rata-Rata Kelas								2,43

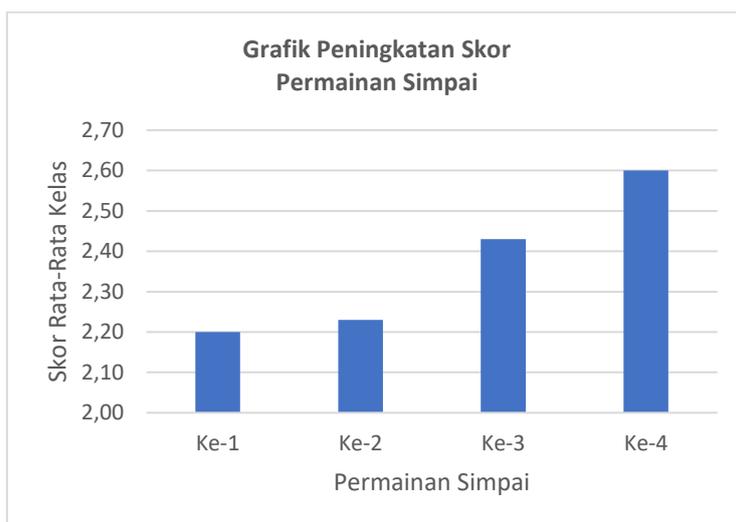
**Tabel 4. Rata-Rata Skor Permainan Simpai 4**

Nama	Indikator							Skor Rata-Rata
	a	b	c	d	e	f	g	
ADA	2	2	3	2	3	2	3	2,43
HM	3	3	3	3	3	3	3	3,00
APS	3	3	3	3	3	3	3	3,00
AAA	2	2	3	2	3	2	3	2,43
CP	2	2	3	2	2	2	2	2,14
FRT	3	3	3	3	3	3	3	3,00
DSM	2	3	3	2	3	2	2	2,43
EYB	2	3	3	3	2	2	3	2,57
SDK	3	3	3	3	3	3	3	3,00
WO	2	2	2	2	2	2	2	2,00
Rata-Rata Kelas								2,60

Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata skor kecerdasan kinestetik anak meningkat dari permainan Simpai 1 hingga Simpai 4. Pada permainan Simpai 1, rata-rata skor adalah 2,20, sedangkan pada permainan Simpai 4, rata-rata skor meningkat menjadi 2,60 (Tabel 1-4). Hal ini menunjukkan bahwa permainan simpai dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak [2].

**Tabel 5. Peningkatan Skor Permainan Simpai**

Permainan Simpai	Score Rata-Rata Kelas
Ke-1	2,20
Ke-2	2,23
Ke-3	2,43
Ke-4	2,60



Gambar 1 Grafik Peningkatan Skor Permainan Simpai

Indikator yang dinilai dalam penelitian ini mencakup koordinasi tubuh, kemampuan mempelajari keterampilan fisik, kesukaan terhadap kegiatan fisik, kontrol tubuh, pemahaman instruksi gerakan, kemampuan membaca bahasa tubuh, dan visualisasi gerakan. Skor diberikan berdasarkan kriteria perkembangan, dengan 1 menunjukkan 'Belum Berkembang' dan 4 menunjukkan 'Berkembang Sangat Baik' [3].

Penelitian ini menyimpulkan bahwa permainan simpai efektif dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak (Tabel 5 dan Gambar 1). Dengan menyediakan aktivitas fisik yang terstruktur dan beragam, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik mereka secara lebih optimal. Penelitian ini juga menekankan pentingnya peran guru dalam mengarahkan dan mengawasi kegiatan bermain untuk memastikan perkembangan keterampilan fisik yang lebih baik pada anak usia dini [4].

PAUDQU Al-Muáwanah Bekasi adalah sekolah pendidikan anak usia dini di bawah Yayasan Islam al-Muáwanah Mustika Grande. Visi sekolah ini adalah "Mewujudkan Generasi Muslim Unggul dalam al-Qur'an" dengan misi mendorong kaum muslimin untuk menghafal al-Qur'an, menumbuhkan cinta al-Qur'an pada anak usia dini, dan menyelenggarakan pembelajaran menghafal al-Qur'an yang menyenangkan.

Sekolah ini terletak di Perumahan Mustika Grande, Desa Burangkeng, Kecamatan Setu, Kabupaten Bekasi, yang mayoritas penduduknya bekerja sebagai buruh pabrik. PAUDQU al-Muáwanah berdiri sejak 2018 dan memiliki hampir 40 anak didik. Yayasan ini juga memiliki sekitar 300 siswa di berbagai program pendidikan lainnya.

Kegiatan belajar-mengajar di PAUDQU Al-Muáwanah dimulai setiap hari pada pukul 08.00 WIB. Anak-anak berkumpul di halaman sekolah untuk baris-berbaris dan berdoa bersama sebelum pelajaran dimulai. Pembelajaran disajikan dengan cara kreatif dan interaktif, sering kali sambil bernyanyi untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Penelitian tentang kecerdasan kinestetik anak usia dini dilakukan melalui permainan simpai. Permainan ini bertujuan untuk mendukung perkembangan fisik dan motorik anak-anak. Peneliti berhasil melibatkan 10 anak sebagai peserta permainan simpai, terdiri dari 5 perempuan dan 5 laki-laki.

Instrumen penelitian menunjukkan bahwa anak-anak memiliki berbagai tingkat perkembangan dalam koordinasi tubuh, keterampilan fisik, dan kegiatan fisik. Beberapa anak menunjukkan perkembangan yang sesuai harapan, sementara yang lain masih dalam tahap berkembang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan simpai dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak-anak di PAUDQU Al-Muáwanah. Dengan penerapan permainan simpai secara teratur dan terprogram, kecerdasan kinestetik anak-anak dapat ditingkatkan.

Penelitian menunjukkan bahwa permainan simpai dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak-anak di PAUDQU Al-Muáwanah Bekasi. Hal ini terlihat dari peningkatan skor permainan simpai yang menunjukkan bahwa anak-anak lebih baik dalam koordinasi tubuh, pembelajaran keterampilan fisik, dan gerakan presisi. Dengan menerapkan permainan simpai secara teratur dan terprogram, serta pengawasan dari guru, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan fisik mereka dengan lebih efektif.

Selain itu, permainan simpai juga membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan motorik kasar dan halus. Anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan ini menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengendalikan gerakan tubuh mereka dengan lebih presisi. Meskipun ada beberapa anak yang masih dalam tahap berkembang, secara keseluruhan, permainan simpai memberikan dampak positif terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak-anak di PAUDQU Al-Muáwanah.

Rekomendasi untuk sekolah adalah memasukkan permainan simpai sebagai kegiatan ekstrakurikuler yang teratur dan terprogram. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk memperkaya wawasan tentang permainan simpai dan pengaruhnya terhadap kecerdasan kinestetik anak usia dini.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukan bahwa permainan simpai dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik Kelompok B PAUDQU Al-Muáwanah Bekasi, hal ini ditunjukan oleh peningkatan skor permainan simpai. Dengan menerapkan permainan simpai secara teratur dan terprogram disertai pengawasan guru atau pendidik, dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik Kelompok B PAUDQU Al Muáwanah Bekasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyatin K. Aisyatin Kamila. 2022. Peran Guru Dalam Mengembangkan Psikomotorik Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Outing Class. *Psychomedia: Jurnal Psikologi* Vol 1 No 2. <https://doi.org/10.35316/psycomedia.2022.v1i2.1-13>.
- Alya Rachma dkk. 2024. Peran Teks Laporan Dalam Dokumentasi Dan Evaluasi Kegiatan Penelitian. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan* Vol 4 No 3.
- Mariyani Andarusni Alfansyur. 2020. Seni Mengelola Data: Penerapan Triangulasi Teknik, Sumber Dan Waktu Pada Penelitian Pendidikan Sosial. *HISTORIS : Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* Vol 5 No 2. <https://doi.org/10.31764/historis.v5i2.3432>.
- Ardiansyah dkk. 2023. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam* Vol 1 Edisi 2.
- Eneng Hernawati. 2023. Karakteristik Berpikir Cerdas Suatu Kajian Psikologi Pendidikan. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran* Vol 5 No 1.
- Etik Sumiarsih. 2015. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Simpai Pada Anak Kelompok A. *E-Journal Mahasiswa PG PAUD Universitas Negeri Yogyakarta* Vol 5 No 6. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/345>.
- Levi Nur Afni, M. Fadil Djamali. 2018. Pengaruh Permainan Simpai Terhadap Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Kaliwates Kabupaten Jember. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education* Vol 2 No 1. <https://doi.org/10.31537/jecie.v2i1.470>.
- Musrizal dkk. 2022. Peran Kecerdasan Manusia dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Modern. *Indonesian Journal of Islamic Studies* Vol 1 No 1. <https://yambus-lpksa.com/index.php/IDRIS/article/view/15>.
- Sri Sumarni dkk, Ed. 2020. Hula Hoop Dance to Stimulate Child's Characters in Kindergarten. *Proceedings of the 1st International Conference on Character Education (ICCE 2020)*. DOI: <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210204.037>.
- Suhartoyo dkk. 2020. Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. *JP2M (Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M))* Vol 1 No 3. DOI: