Volume 6 Issue 5 (2022) Pages 5066-5078
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Pengembangan Permainan Simpai: Stimulasi Kecerdasan Anak Usia Dini

Masganti Sit✉
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

Abstrak
Permainan Simpai pada dunia internasional dikenal dengan nama *Hulahoop*. Permainan tersebut mulai tidak dikenal anak-anak pada jaman sekarang karena adanya *game online*. Namun, guru di Taman Kanak-kanak Citra Indonesia justru menggunakan permainan Simpai dan mengembangkan model atau prosedur penggunaannya dalam proses belajar. Oleh sebab itu, tulisan ini bertujuan untuk menganalisis alasan guru mengembangkan permainan Simpai, model permainan Simpai yang dikembangkan, dan kecerdasan majemuk anak setelah bermain Simpai. Penelitian pada tulisan ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan penelitian ini, ditemukan bahwa (1) alasan guru mengembangkan permainan Simpai, yaitu: menyediakan permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, dan mengurangi kecanduan permainan *online* atau *handphone* pada anak., (2) guru mengembangkan model permainan Simpai dalam tiga level permainan, dan (3) sembilan kecerdasan anak berkembang setelah bermain Simpai, yaitu: linguistik, logis-matematis, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial.
Kata Kunci: *bermain; kecerdasan anak usia dini; permainan simpai*.

Abstract
Simpai game is internationally known as Hulahoop. The game is starting to be unknown to children today because of online games. However, the teacher at Citra Indonesia Kindergarten actually uses the Simpai game and develops a model or procedure for its use in the learning process. Therefore, this paper aims to analyze the reasons why teachers develop the Simpai game, the model of the Simpai game developed, and the multiple intelligences of children after playing Simpai. The research in this paper uses a qualitative case study approach. Data collection techniques used are: interviews, observation, and documentation. Based on this research, it was found that (1) the reasons for the teacher to develop the Simpai game, namely: providing games that are appropriate to children's development, and reducing addiction to online or cellphone games in children, (2) the teacher developed the Simpai game model in three levels of play, and (3) Nine intelligences of children developed after playing Simpai, namely: linguistic, logical-mathematical, visual-spatial, kinesthetic, musical, interpersonal, intrapersonal, naturalist, and existential.
Keywords: *playing; early childhood intelligence; simpai game*

Copyright (c) 2022 Masganti Sit

✉ Corresponding author :
Email Address : masganti@uinsu.ac.id (Medan, Sumatera Utara, Indonesia)
Received 3 November 2021, Accepted 29 Mei 2022, Published 17 July 2022

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

Pendahuluan

Bermain merupakan model pembelajaran yang direkomendasikan para ahli untuk anak prasekolah (Ailwood, 2003). Anak usia dini selalu menghabiskan dua pertiga waktunya untuk bermain bebas di luar dan di dalam ruangan (Storli et al., 2019). Permainan yang baik adalah permainan yang melibatkan fisik dan mental anak, sehingga tercipta interaksi dalam situasi bermain (Wang et al., 2017). Berbagai teori tentang pentingnya bermain pada pembelajaran anak usia dini telah dikemukan para ahli. Piaget meyakini bahwa melalui bermain, anak melakukan konstruksi pengetahuan lewat proses asimilasi dan akomodasi (Sutton-Smith et al., 1978). Vygotsly menyatakan bermain pura-pura merupakan aktivitas utama pada anak-anak usia prasekolah. Kegiatan bermain berimplikasi pada pengembangan bahasa dan kreativitas anak usia dini (Vygotsky, 2004). Pada saat bermain, anak usia dini mendapatkan pengalaman terhadap aturan sosial yang harus dipatuhi (Duncan & Tarulli, 2003). Melalui bermain anak usia dini dapat menguasai keterampilan akademik dengan *scaffolding* yang diberikan orang dewasa (Bodrova, 2008).

Bermain berkaitan dengan pengembangan kecerdasan anak usia dini. Sejak lama para ahli meyakini bahwa bermain dapat mengembangkan kecerdasan anak (Boynton & Ford, 1933). Pendapat ini telah diuji dengan penelitian terbaru yang menemukan bahwa permainan dapat memaksimal kecerdasan anak (Armor, 2017). Penelitian lain menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang siginifikan antara bermain dengan kecerdasan, sebab permainan merupakan desain yang lahir dari kecerdasan, bermain membutuhkan kecerdasan, dan bermain dapat mengembangkan kecerdasan (Kretchmar, 2018). Keyakinan bahwa bermain dapat mengembangkan kecerdasan anak telah mendorong sebagian besar lembaga pendidikan prasekolah memasukkan permainan tradisional ke dalam menu pembelajarannya (Lai et al., 2018).

Permainan tradisional dipandang sebagai salah satu alternatif untuk mengatasi kecanduan anak terhadap *game online*. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai baik dan positif bagi perkembangan anak. Permainan tradisional terbukti dapat membentuk kemampuan bersaing dan bekerjasama pada diri anak (Lavega et al., 2014). Permainan tradisional juga dapat mengembangkan aspek-aspek emosi dan spiritual anak usia dini (LaForett & Mendez, 2017). Permainan tradisional dipandang dapat menjadi agen enkulturasi dalam pengembangan karakter anak (García-Monge et al., 2021). Namun beberapa penelitian juga membuktikan bahwa pada jaman sekarang, permainan tradisional mulai tidak dikenal dan kurang menarik bagi anak karena adanya permainan modern atau *game online* (Lindawati, 2019; R., 2021; Riadi & Lestari, 2021). Oleh sebab itu pengembangan permainan tradisional menjadi sebuah keharusan bagi pendidik, baik dari cara bermainnya maupun dari alat permainan yang digunakan agar bernilai bagi anak (Yuniasih et al., 2020).

Permainan Simpai merupakan salah satu permainan tradisional yang dapat dimainkan oleh anak usia dini maupun orang dewasa di Indonesia. Permainan Simpai lebih populer dengan nama permainan *Hulahoop*. Di dalam bahasa Inggris, Simpai diartikan dengan *hoop* (lingkar). Permainan Simpai dilakukan dengan memutar alat permainan berbentuk lingkaran yang terbuat dari rotan atau plastik pada pinggang atau kaki dengan berbagai modifikasi. Saat ini penggunaan rotan sebagai alat bermain sudah jarang ditemukan sejak alat permainan *Hulahoop* dari plastik dipatenkan Albert Hill pada tahun 1871 (Bull et.al., 1999). Penggunaan alat permainan plastik dipilih sebab ringan dan mudah didapatkan. *Hulahoop* plastik dipasarkan secara gencar oleh produsennya melalui berbagai toko *offline* dan *online*.

Berbagai penelitian tentang pemanfaatan permainan Simpai dalam meningkatkan perkembangan anak usia dini telah dilakukan. Permainan Simpai dapat mengembangkan kemampuan motorik kasar anak usia 5-6 tahun dengan indikator kemampuan berbalik arah dalam pola lingkaran dan zig zag (Novitasari et al., 2019), dan peningkatan stabilitas fisik pada gerakan lokomotor dan gerakan manipulatif (Rahmayuni & Hazizah, 2020). Permainan Simpai juga dapat meningkatkan kebugaran dan kesehatan jasmani (Rohman, 2019), menjaga

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

resistensi insulin bagi anak penderita diabetes (Jia Xin Mok et al., 2019), meningkatkan kebugaran jasmani anak dan metabolisme tubuh anak (Xian et al., 2014).

Di samping mengembangkan kemampuan fisik, permainan Simpai juga dapat mengembangkan kemampuan psikis anak usia dini. Aspek psikis yang berkembang ketika anak-anak mengikuti permainan Simpai meliputi kemampuan kognitif, sosial-emosional, dan spiritual anak. Kemampuan kognitif yang berkembang yaitu kemampuan imajinasi anak (Willett, 2015). Kemampuan sosial-emosional yang berkembang antara lain sikap kerjasama (Kusna, 2017), kesehatan mental anak-anak korban bencana alam (Madyawati & Sulistyaningtyas, 2020), keterampilan sosial (Ali et al., 2021), dan berbagai karakter positif (Lestari, 2020). Kemampuan spiritual anak juga berkembang dalam permainan Simpai yaitu kemampuan anak mengatur tujuannya dalam bermain (Harrington, 2014). Namun agar manfaat permainan Simpai maksimal pemainnya, terutama anak-anak sebaiknya dilakukan pelatihan agar permainan dapat bermain lancar dan terkendali (Garcia-Falgueras, 2016).

Banyaknya manfaat permainan Simpai telah memotivasi beberapa peneliti mengembangkan permainan ini. Lahelma dan rekan mengembangkan permainan Simpai dengan menambahkan berat Simpai sehingga beratnya menjadi 1,5 kg untuk menurunkan berat badan pemainnya (Lahelma et al., 2019). Sementera Willet telah menggunakan Simpai yang diletakkan di tanah dan dibentuk menjadi permainan maze dengan cara Para pemain harus melompati Simpai yang berwarna sama dan menghindari Simpai yang warnanya berbeda sebab jika pemain melompati Simpai berbeda warna maka dia akan kalah (Willett, 2015). Permainan juga telah dikembangkan dengan trik helikopter, dimana pemain harus memutar Simpai seperti helikopter agar memiliki keseimbangan pada bahu dan kaki (Sobolieva, 2017). Permainan Simpai tiga langkah, lompat, lempar, dan tangkap juga telah dikembangkan untuk melatih kemampuan motorik kasar anak (Hakiki & Khotimah, 2020).

Kecerdasan majemuk sebagai sebuah teori yang menjelaskan ragam kecerdasan manusia sejak usia dini sampai tua juga dapat menggunakan permainan sebagai stimulan (Gardner, 2000). Permainan tradisional dapat menjadi permainan alternatif dalam peningkatan berbagai kecerdasan anak (Sit, 2021). Permainan tradisional mengandung unsur pengembangan bahasa, logika, kemampuan berhitung, kemampuan bergerak atau kekuatan fisik, kemampuan mengenal irama, kemampuan bekerja mandiri, kemampuan bekerjasama, mengenal alam, bahkan mengenal Tuhan (Cendana & Suryana, 2022; Djuwita & Fakhri, 2019; Sari & Karmila, 2015; Suripatty et al., 2019). Namun, pembahasan permainan Simpai pada penelitian sebelumnya tidak memberikan informasi terkait penggunaan permainan Simpai untuk menstimulasi kecerdasan majemuk anak usia dini.

Banyaknya model pengembangan dan manfaat permainan Simpai memberikan motivasi bagi guru-guru di Taman Kanak-kanak Citra Indonesia untuk mengembangkan permainan ini, sehingga anak dapat menggunakan permainan ini sesuai tahapan kemampuannya. Salah seorang guru menjelaskan bahwa alat permainan Simpai telah tersedia di sekolah sejak dua tahun lalu. Namun, hanya 2 (dua) orang anak yang memainkan alat permainan ini sebab mereka selalu bermain permainan ini bersama orang tuanya di rumah. Trimi, salah seorang guru di sekolah ini mengajak penulis bekerjasama untuk mengembangkan permainan Simpai, agar disukai anak-anak sekaligus dapat digunakan dengan baik. Tujuan pada penelitian ini yaitu: (1) menganalisis alasan guru mengembangkan permainan Simpai, (2) model permainan Simpai yang dikembangkan, dan (3) kecerdasan majemuk anak setelah bermain Simpai.

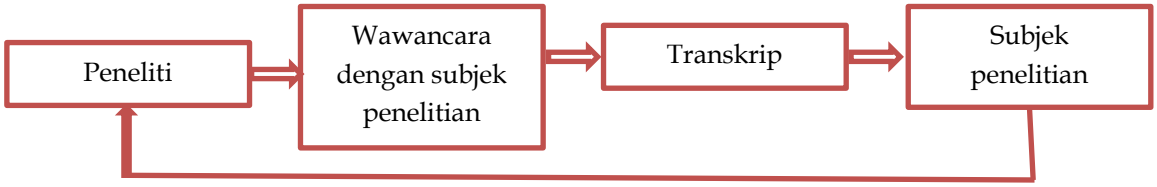
Metodologi

Pendekatan kualitatif studi kasus digunakan pada penelitian ini sebab memungkinkan peneliti untuk menyelidiki keunikan peristiwa yang telah atau sedang dilakukan subjek penelitian. Studi kasus tepat untuk digunakan jika penelitian ingin menemukan jawaban terhadap mengapa sebuah peristiwa terjadi (why) dan bagaimana peristiwa itu terjadi (how), khususnya pada peristiwa kontemporer (Yin, 2017). Penelitian ini bertujuan menemukan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

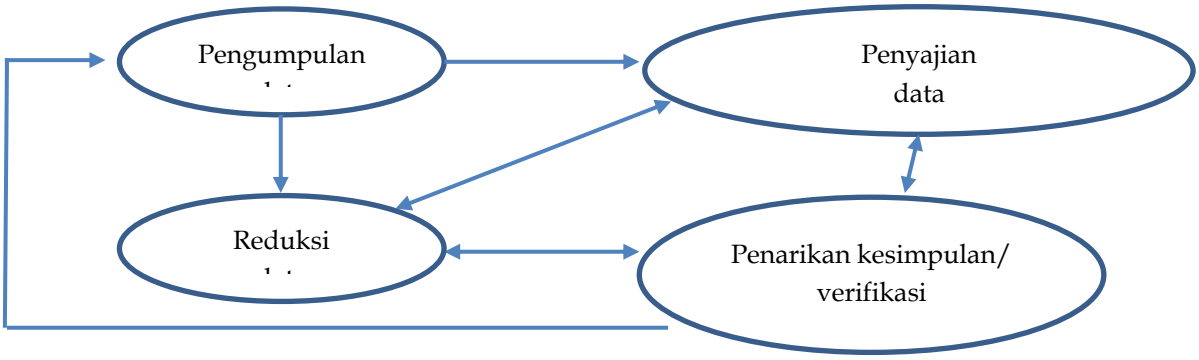
jawaban terhadap alasan dan cara guru mengembangkan permainan Simpai, maka pendekatan kualitatif studi kasus dianggap sebagai pilihan yang tepat. Metode penelitian studi kasus sangat cocok untuk melakukan penelitian yang cermat untuk konsep, program, proses, atau peristiwa (VanWynsberghe & Khan, 2007).

Penelitian ini dilakukan pada 3 (tiga) orang guru Taman Kanak-kanak Citra Indonesia yang telah mengembangkan permainan Simpai untuk menstimulasi kecerdasan anak usia dini. Penelitian dilakukan pada bulan Mei hingga bulan Agustus 2021. Data primer pada penelitian ini bersumber dari 3 (tiga) orang guru Taman Kanak-kanak Citra Indonesia, sedangkan data skunder bersumber dari dokumen-dokumen penelitian yang berkaitan dengan permainan Simpai. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara semi terstruktur dipilih untuk mendapatkan data yang lebih mendalam dan memberikan kesempatan kepada subjek penelitian untuk mengemukakan pendapatnya terkait pertanyaan-pertanyaan yang diajukan (Joseph S. Wholey, Harry P. Hatry, 2010). Wawancara direkam dan disusun transkripnya. Dokumentasi merupakan data yang diperoleh dari dokumen sekolah mengenai pelaksanaan permainan. Teknik ini dipilih sebab sekolah melakukan pembelajaran dalam jaringan (online) yang merupakan dampak dari pandemi covid-19.



Gambar 1. Proses *Member Check*

Pengukuran derajat kepercayaan hasil penelitian dilakukan dengan teknik triangulasi dan member check. Triangulasi yang digunakan yaitu triangulasi waktu yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan yang sama sebanyak 3 (tiga) kali pada waktu yang berbeda (Flick, 2018). Member check dilakukan dengan memberikan transkrip hasil wawancara kepada subjek penelitian untuk memastikan bahwa transkrip wawancara sesuai dengan maksud yang disampaikan oleh subjek tersebut (Candela, 2019). Proses member check digambarkan dengan bagan pada gambar 1.



Gambar 2. Proses Analisis Data

Analisis data penelitian menggunakan model Miles dan Huberman (Matthew B. Miles, 1994). Model ini merekomendasi analisis data dilakukan secara interaktif dimulai proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data/penarikan kesimpulan. Proses ini memungkinkan peneliti mengajukan pertanyaan secara berulang kepada subjek penelitian sehingga data yang diperoleh cukup kredibel. Model analisis interaktif dari Miles dan Huberman dimulai dari pengumpulan data mengenai permainan Simpai dan kecerdasan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

anak di sekolah. Tahap berikutnya melakukan reduksi pada data yang dikumpulkan untuk memastikan kesesuaian antara data dengan pengembangan permainan Simpai sebagai stimulasi kecerdasan. Tahap berikutnya, penyajian data pengembangan permainan Simpai sebagai stimulasi kecerdasan. Tahap terakhir, penarikan kesimpulan yang diperoleh dari hasil penyajian dan interpretasi data. Jika pada tahap penarikan kesimpulan masih ditemukan kekurangan data, maka peneliti kembali melakukan kegiatan analisis interaktif yang dimulai dari pengumpulan data kembali hingga penarikan kesimpulan yang disajikan dapat dipercaya dan menjawab pertanyaan penelitian. Tahapan dari model analisis interaktif tersebut disajikan pada Gambar 2.

Hasil dan Pembahasan

Alasan Guru Mengembangkan Permainan Simpai

Berdasarkan wawancara dengan guru diperoleh data mengenai dua alasan mereka mengembangkan permainan Simpai. **Pertama**, pengembangan Simpai dilakukan untuk menyediakan permainan yang sesuai dengan perkembangan anak. Trimi, salah seorang guru TK Citra Indonesia menyatakan:

> *Pada awalnya anak-anak tidak tertarik menggunakan Simpai, sebab mereka belum mengetahui cara menggunakannya. Oleh sebab itu kami tertarik untuk mengenalkan cara bermain Simpai kepada anak-anak, tetapi sesuai dengan kemampuan anak memainkannya. Kami membaca beberapa buku tentang permainan Simpai dan mencoba mengembangkan dengan menggunakan level permainan. Level 1 dimulai dari yang mudah sampai level 3 yang lebih sulit.*
> *Neni, guru yang lain menyatakan:*
> *Kami berkolaborasi dalam mengembangkan permainan ini dengan ahli pendidikan anak usia dini dan psikolog. Tujuan kolaborasi agar permainan yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak.*

Alasan guru sesuai dengan prinsip-prinsip permainan untuk anak usia dini, yaitu (1)sesuai perkembangan anak; (2) terintegrasi dengan pembelajaran; (3) menyediakan konteks pembelajaran dalam interaksi sosial; (4) mengembangkan kemampuan yang beragam; dan (5) menciptakan keseimbangan antara kesempatan bermain dan belajar di dunia nyata (Miller & Kocurek, 2017). Permainan yang sesuai dengan kemampuan anak dapat mengembangkan perkembangan motorik yang baik bagi anak (Cheraghi et al., 2021), kemampuan kognitif anak (Lai et al., 2018), dan mengembangkan kemampuan sosial (Cohen, 2018). Namun di sisi lain permainan yang minim interaksi dan sangat kompetitif dapat mendorong anak menjadi lebih agresif terutama bagi anak-anak dengan sikap sosial yang rendah (Emen Parlatan & Sığırtmaç, 2021).

Kedua, mengurangi kecanduan permainan *online* atau *handphone* pada anak. Guru-guru di TK Citra Indonesia menyatakan bahwa mereka mengembangkan Simpai sebagai alternatif permainan di sekolah. Permainan ini diharapkan dapat mengurangi kecanduan anak terhadap permainan *online* atau *handphone*. Trimi menjelaskan:

> *Berdasarkan laporan orang tua "anak-anak mau untuk pergi ke sekolah setelah mereka pandai bermain Simpai". Kami juga menyaksikan anak-anak menggenggam handphone ketika diantar orang tuanya ke sekolah, dan begitu melihat teman-temannya bermain Simpai, Lili (bukan nama sebenarnya) menyerahkan handphone kepada mamanya dan berkata: "Ini, Ma handphonenya, kakak mau main Simpai".*
> *Neni menambahkan:*
> *di kelas saya ada beberapa anak yang membawa handphone ke sekolah, dan dia akan menangis jika dilarang. Tetapi akhir-akhir ini ibunya melaporkan bahwa anaknya lebih suka bermain Simpai di rumah daripada menonton video atau bermain game online. Mungkin selama ini mereka tidak tahu cara bermainnya, padahal saya sudah lama membeli Simpai untuk olah raga.*

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

Permainan tradisional dengan banyak gerakan fisik dapat menjadi pilihan anak untuk tidak kecanduan bermain *online*. Permainan *online* menggunakan *gadget* dapat berpengaruh buruk terhadap interaksi sosial anak. Anak menjadi terasingi dari lingkungannya, sementara perkembangan sosial merupakan kebutuhan anak selanjutnya (Chusna, 2017). Permainan tradisional yang dikemas menarik dapat menjadi alternatif permainan sehingga anak usia dini tidak terfokus pada *game online* (Suparti & Susanti, 2017).

Model Permainan Simpai Dalam 3 (tiga) Level

Permainan Simpai 3 (tiga) level yang dikembangkan di TK Citra Indonesia dilakukan dengan tahapan penyusunan, uji ahli, dan uji kelayakan. Permainan ini telah dinilai oleh masing-masing satu orang dari ahli psikologi, ahli media, dan ahli bahasa. Nilai rata-rata yang diperoleh dari validasi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Nilai Validasi Ahli terhadap Pengembangan Permainan Simpai

No.	Validasi Ahli	Nilai rata-rata		Keterangan
		Sebelum direvisi	Setelah direvisi	
1.	Ahli materi	3,1	3,7	Valid
2.	Ahli desain	3,2	3,6	Valid
3.	Ahli bahasa	3,3	3,7	Valid

Setelah melakukan revisi permainan Simpai berdasarkan saran ahli, maka selanjutnya guru menyusun buku panduan permainan Simpai dengan 3 (tiga) level bermain.

Simpai Level 1

Simpai level 1 dimainkan secara individual melalui 4 (empat) tahapan. **Pertama**, tahapan lingkungan main. Pada tahap ini guru meletakkan Simpai di lantai dan membuat tali pembatas antar anak agar tidak bertabrakan ketika bermain. **Kedua**, tahapan sebelum main, anak melakukan senam fantasi sebagai upaya melemaskan otot-otot anak. **Ketiga**, yaitu kegiatan inti. Guru mencontohkan cara bermain Simpai dan anak-anak mencoba memutar Simpai di pinggangnya. Guru melatih anak yang belum mampu memutar Simpai dan menyemangati anak yang sudah mampu agar terus bermain. Kegiatan dilakukan selama 4-6 menit. **Keempat**, tahap pendinginan, yakni: anak bernyanyi dan menceritakan pengalamannya bermain Simpai level 1. Guru menilai anak selama bermain dengan menggunakan lembar observasi. Langkah-langkah permainan Simpai level 1 (satu) disajikan pada Gambar 3.

Langkah 1. Anak Mengambil Simpai

Langkah 2. Guru Memberi Contoh

Langkah 3. Anak memainkan Simpai

Gambar 3: Simpai Level 1
(Gambar dipublikasikan dengan ijin pemilik gambar)

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

Simpai Level 2

Simpai level 2 dimainkan anak secara berkelompok melalui 4 (empat) tahapan. **Pertama**, pada tahap lingkungan main, guru membuat lingkaran dari tali plastik sebagai area bermain masing-masing kelompok. Guru membentuk kelompok main sebanyak 5 orang anak untuk setiap kelompok. **Kedua dan keempat**, yaitu: tahap pemanasan dan pendinginan dilakukan seperti tahapan pada level 1. **Ketiga**, pada kegiatan inti level 2 (dua), anak bermain secara berkelompok dan bermain dalam lingkaran. Anak-anak memutar Simpai di pinggangnya sambil berputar dalam lingkaran. Guru memperhatikan dan memotivasi anak-anak ketika bermain. Permainan dinyatakan selesai, jika anak-anak telah menyelesaikan 2 (dua) putaran dalam lingkaran. Permainan dilakukan selama 5-10 menit. Kelompok yang menang adalah kelompok yang semua anggota dapat menyelesaikan permainan tanpa jatuh, dan menyelesaikan permainan lebih dahulu. Langkah-langkah permainan Simpai level 2 (dua) disajikan pada Gambar 4.

Langkah 1
Guru membuat lingkaran tempat bermain hula hoop dengan tali plastik

Langkah 2
Anak bermain dengan memutar Simpai di perut dan pinggang sambil melangkah berputar dalam lingkaran

Gambar 4 : Bermain Simpai Level 2
(Gambar dipublikasikan dengan ijin pemilik gambar)

Simpai Level 3

Simpai level 3 (tiga) dimainkan anak secara estafet melalui 4 (empat) tahapan. **Pertama**, guru membuat garis estafet sebagai lintasan anak dari garis *start* sampai garis *finish*. Permainan dilakukan oleh 5 orang dalam satu lintasan. **Kedua**, sebelum bemain Simpai level 3, anak-anak harus berhasil menyelesaikan permainan level 1-2 dengan durasi waktu sekitar 5-10 menit. Kemudian guru menjelaskan cara bermain level 3. **Ketiga**, anak memutar Simpai di pinggangnya sambil berjalan menuju teman di depannya dan memindahkan Simpai kepada pemain berikutnya melalui kepala, dan pemain berikutnya melanjutkan hal yang sama sampai pada pemain terakhir yang membawa Simpai ke *garis finish*. Permainan level 3 (tiga) menggunakan latar musik. Musik dijadikan *start* dan *finish* waktu bermain. **Keempat**, anak-anak bernyanyi dan meceritakan pengalamannya ketika bermain Simpai level 3. Langkah-langkah permainan Simpai level 3 (tiga) disajikan pada Gambar 5.

Meskipun permainan ini dikembangkan guru dengan level, namun menurut para guru level-level tersebut telah disesuaikan dengan kemampuan anak. Hal ini dibuktikan dengan semua anak mampu bermain Simpai dari level 1-3 dengan kecepatan yang berbeda. Trimi menjelaskan: "Anak-anak yang awalnya tidak mampu bermain Simpai, menjadi mampu bermain dari level 1-3 setelah dilatih oleh guru, meskipun dengan kecepatan yang berbeda." Neni menambahkan: "kami pernah membawa anak-anak mengikuti lomba permainan tradisional dalam sebuah acara pentas seni yang diselengarakan Dinas Pendidikan Kota Medan, dan anak-anak mampu menampilkan permainan Simpai dengan baik hingga

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

mendapatkan penghargaan." Anak usia dini umumnya menyukai tantangan. Permainan Simpai yang telah dikembangkan dengan beberapa tingkat kesulitan lebih mampu mengembangkan strategi bermain agar tidak kalah (Emen Parlatan & Sığırtmaç, 2021). Permainan dengan level juga dapat meningkatkan sikap kerjasama dan setia kawan dalam kelompok (Ata & Macun, 2021).

Langkah 1
Anak di garis start bermain Simpai dengan estafet

Langkah 2
Anak paling belakang bermain Simpai sambil berjalan ke arah teman di depannya

Gambar 5: Langkah-langkah Bermain Simpai Level 3
(Gambar dipublikasikan dengan ijin pemilik gambar)

Permainan Simpai yang memiliki kesulitan bertingkat sangat cocok dengan prinsip belajar anak usia dini. Mereka umumnya lebih mudah belajar jika pemberian bantuan (*scaffolding*) dalam permainan dilakukan secara bertahap agar anak mencapai hasil bermain maksimal (Bowles et al., 2018). Di samping itu permainan Simpai diiringi musik menambah semangat dan kreativitas anak dalam bermain (Niland, 2019). Permainan Simpai yang dilakukan secara individual dan kelompok juga memberi kesempatan kepada anak usia dini untuk menguji kemampuan pribadi dan kemampuan bekerjasama dalam kelompok. Pengujian kemampuan pribadi merupakan hal penting untuk meningkatkan kecerdasan diri anak dalam bermain. Sementara itu, bermain secara berkelompok menguji kemampuan anak untuk bekerjasama dalam memenangkan permainan (Abo Hashema, 2021).

Kecerdasan anak yang berkembang setelah bermain Simpai

Permainan Simpai yang dikembangkan guru telah dimainkan anak selama 4 (empat) bulan, dimulai bulan November tahun 2019 sampai bulan Pebruari tahun 2020. Selama permainan, guru melakukan observasi terhadap perkembangan kecerdasan anak. Kecerdasan yang dinilai menggunakan teori kecerdasan majemuk dari Gardner (Gardner, 2000) dengan 9 (sembilan) kecerdasan. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun guru sebelum permainan Simpai digunakan. Observasi menggunakan rentang skor 1-5 (skor 1 untuk kriteria sangat rendah, skor 2 untuk kriteria rendah, skor 3 untuk kriteria kurang, skor 4 untuk kriteria sedang, dan skor 5 untuk kriteria tinggi). Hasil rekapitulasi kecerdasan majemuk anak disajikan pada Tabel 2.

Permainan Simpai dapat mengembangkan kecerdasan majemuk sebab di dalam permainan ini memerlukan berbagai kemampuan. Dalam bermain, anak menggunakan kemampuan bahasa untuk saling memberi instruksi agar dapat menang dalam permainan. Mereka juga menggunakan logika matematikanya agar dapat memperkirakan strategi bermain yang baik. Kemampuan visual-spasial digunakan untuk dapat memperkirakan jarak

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

antar pemain sehingga tidak saling bertabrakan. Permainan ini juga menuntut anak memiliki kemampuan bergerak seimbang agar Simpai yang diputar tidak jatuh. Di dalam permainan ini digunakan latar musik untuk mengembangkan kemampuan anak mengatur waktu bermain sesuai irama dan durasi musik. Pengaturan permainan individual dan kelompok dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak mengatur diri sendiri dan bekerjasama dengan orang lain. Permainan dilakukan di ruang terbuka dan tertutup untuk mengembangkan sikap menghargai lingkungan pada anak usia dini. Setiap kali akan memulai permainan, guru mengajak anak berdoa menurut keyakinan agamanya yang bertujuan untuk mengembangkan sikap spiritual atau beragama pada anak.

Tabel 2. Rata-rata Kecerdasan Majemuk Anak Setelah Bermain Simpai

Kecerdasan Majemuk	Nila rata-rata	Keterangan
Linguistik	4.4	Tinggi
Logis-Matematis	4.1	Tinggi
Visual-Spasial	4.0	Sedang
Kinestetik	4.1	Tinggi
Musikal	4.1	Tinggi
Interpersonal	4.1	Tinggi
Intrapersonal	4.1	Tinggi
Naturalis	4.1	Tinggi
Esksitensialis	4.0	Sedang
Nilai rata-rata	4,1	Tinggi

Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan Simpai yang dikembangkan dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak. Temuan ini mendukung teori Vygotsky bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan mental anak usia dini, terutama dalam pengembangan kemampuan berbahasa dan interaksi sosial (Vygotsky, 2004). Penelitian ini memberi informasi bahwa bermain merupakan cara terbaik mengembangkan berbagai kemampuan anak (Vygotsky, 2017), terutama pengenalan anak terhadap budaya masyarakatnya. Permainan Simpai sebagai salah satu permainan tradisional terbukti dapat mengembangkan kecerdasan majemuk anak (Cendana & Suryana, 2022; Djuwita & Fakhri, 2019; Sari & Karmila, 2015; Suripatty et al., 2019). Hal ini dimungkinkan sebab permainan Simpai sebagai permainan tradisional dapat mendorong anak untuk melakukan pengaturan diri dan memberikan kebebasan kepada anak untuk mencoba hal-hal baru yang sangat terbatas pada permainan digital (Oers, 2014).

Simpulan

Pada penelitian ini ditemukan bahwa guru di TK Citra Indonesia mengembangkan model permainan Simpai yang sesuai untuk anak usia dini. Guru mengembangkan permainan Simpai karena dua alasan, yaitu: menyediakan permainan yang sesuai dengan perkembangan anak, dan mengurangi kecanduan permainan *online* atau *handphone* pada anak. Pengembangan permainan Simpai menjadi permainan *ala game* dengan 3 (tiga) level menarik minat anak untuk ikut bermain. Minat anak bermain Simpai tenyata berimplikasi terhadap pengembangan kecerdasan majemuk anak dengan nilai rata-rata tinggi. Namun guru belum melakukan pengukuran mengenai penurunan frekuensi anak terhadap permainan *online* setelah mereka terlibat dalam permainan Simpai. Masalah ini dapat direkomendasikan pada penelitian lanjut terhadap pengaruh permainan tradisional dalam mengurangi ketergantungan anak pada permainan *online.*

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah dan guru-guru TK Citra Indonesia yang telah memberikan bantuan berupa pelaksanaan penelitian, dan perolehan data-data yang diperlukan dalam penelitian.

Daftar Pustaka

Abo Hashema, M. (2021). The effectiveness of movement playing program on developing movement intelligence (one type of multiple intelligences) for children at early childhood stage. *The International Scientific Journal of Physical Education and Sport Sciences*, 9(2), 120-131. https://doi.org/10.21608/isjpes.2021.80892.1053

Ailwood, J. O. (2003). Governing Early Childhood. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 4(3), 286-299. https://doi.org/10.2304/ciec.2003.4.3.5

Ali, M., Nugraha, H., & Aqobah, Q. J. (2021). Traditional Games And Social Skills Of Children In The Pandemic Era. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPsd)*, 7(1), 105-117.

Armor, D. J. (2017). *Maximizing Intelligence*. In Routledge. New York: Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203786000

Ata, S., & Macun, B. (2021). Play tendency and prosociality in early childhood. *Early Child Development and Care*, 191(14), 1-12. https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1988943

Bodrova, E. (2008). Make-believe play versus academic skills: a Vygotskian approach to today's dilemma of early childhood education. *European Early Childhood Education Research Journal*, 16(3), 357-369. https://doi.org/10.1080/13502930802291777

Bowles, D., Radford, J., & Bakopoulou, I. (2018). Scaffolding as a key role for teaching assistants: Perceptions of their pedagogical strategies. *British Journal of Educational Psychology*, 88(3), 499-512. https://doi.org/10.1111/bjep.12197

Boynton, P. L., & Ford, F. A. (1933). The relationship between play and intelligence. *Journal of Applied Psychology*, 17(13), 294-301. https://doi.org/10.1037/h0070866

Candela, A. G. (2019). Exploring the function of member checking. *Qualitative Report*, 24(3), 619-628. https://doi.org/10.46743/2160-3715/2019.3726

Cendana, H., & Suryana, D. (2022). 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

Cheraghi, F., Shokri, Z., Roshanaei, G., & Khalili, A. (2021). Effect of age-appropriate play on promoting motor development of preschool children. *Early Child Development and Care*, 1-12. https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1871903

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17(2), 315-330.

Cohen, D. (2018). *The Development of Play*. London: Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315121703

Djuwita, W., & Fakhri, M. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Dalam Mengembangkan Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Pada PAUD Di Kota Mataram. *As-Sibyan : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 87-102.

Duncan, R. M., & Tarulli, D. (2003). Play as the Leading Activity of the Preschool Period: Insights from Vygotsky, Leont'ev, and Bakhtin. *Early Education & Development*, 14(3), 271-292. https://doi.org/10.1207/s15566935eed1403_2

Emen Parlatan, M., & Sığırtmaç, A. D. (2021). Preschool children's behaviours in competitive games: are these games really harmful to social-emotional development? *Early Child Development and Care*, 1-13. https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1990910

Flick, U. (Ed. . (2018). *Handbook of Practical Program Evaluation*. London: Sage Publication.

Garcia-Falgueras, A. (2016). Hula Hoop in Fitness and the Centripetal Force. *Psychology*, 7(13), 1-15. https://doi.org/10.4236/psych.2016.713147

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

García-Monge, A., Rodríguez-Navarro, H., & Bores-García, D. (2021). New Images for Old Symbols: Meanings That Children Give to a Traditional Game. *Frontiers in Psychology*, 12(5), 1-10. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.676590

Gardner, H. (2000). *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. New York: Basic Book.

Hakiki, N., & Khotimah, K. (2020). Penggunaan Permainan Edukatif Tradisional dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *PRESCHOOL: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 535-541. https://doi.org/10.35719/preschool.v1i1.3

Harrington, R. M. (2014). *Joining the Circle: Exploring the Biopsychosocial, and Spiritual Effects of Hoop Dance*. In Sophia.

Jia Xin Mok, Ooi, J. H., Ng, K. Y., Koh, R. Y., & Chye, S. M. (2019). A new prospective on the role of melatonin in diabetes and its complications. *Horm Mol Biol Clin Investigation*, 6(40). https://doi.org/10.1515/hmbci-2019-0036

Joseph S. Wholey, Harry P. Hatry, K. E. N. (2010). *Handbook of Practical Program Evaluation*. San Fransisco: Jossey Bass.

Kretchmar, R. S. (2018). Human Evolution, Movement, and Intelligence: Why Playing Games Counts as Smart. *Quest*, 70(1), 1-11. https://doi.org/10.1080/00336297.2017.1359636

Kusna, S. L. (2017). Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Dalam Bekerjasama Melalui Permainan Hula Hoop Kelereng Pada Anak Usia 3-4 Tahun PAUD Kelompok Bermain Flamboyan Gerdu Sehati Campurejo Kediri. *Al Ulya : Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 165-182.

LaForett, D. R., & Mendez, J. L. (2017). Children's engagement in play at home: a parent's role in supporting play opportunities during early childhood. Early Child Development and Care, 187(5-6), 910-923. https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1223061

Lahelma, M., Sädevirta, S., Lallukka-Brück, S., Sevastianova, K., Mustelin, L., Gylling, H., Rockette-Wagner, B., Kriska, A. M., & Yki-Järvinen, H. (2019). Effects of Weighted Hula-Hooping Compared to Walking on Abdominal Fat, Trunk Muscularity, and Metabolic Parameters in Overweight Subjects: A Randomized Controlled Study. *Obesity Facts*, 12(4), 385-396. https://doi.org/10.1159/000500572

Lai, N. K., Ang, T. F., Por, L. Y., & Liew, C. S. (2018). The impact of play on child development - a literature review. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(5), 625-643. https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1522479

Lavega, P., Alonso, J. I., Etxebeste, J., Lagardera, F., & March, J. (2014). Relationship Between Traditional Games and the Intensity of Emotions Experienced by Participants. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 457-467. https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961048

Left Hand Bull, Jacqueline, & Haldane, S. (1999). *Lakota Hoop Dancer*. New York: Dutton Children's Books.

Lestari, D. (2020). Eksplorasi Etnomatematika Pada Alat Permainan Tradisional dan Kontribusinya bagi Pendidikan di SD. *STKIP PGRI Pacitan*. http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/163

Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkringan. *Hermeneutika : Jurnal Hermeneutika*, 5(1), 13-24. https://doi.org/10.30870/hermeneutika.v5i1.7381

Madyawati, L., & Sulistyaningtyas, R. E. (2020). Local Culture Games for Post-Disaster Trauma Healing in Early Childhood. *Proceedings of the 1st Borobudur International Symposium on Humanities, Economics and Social Sciences (BIS-HESS 2019)*, 436, 508-512. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200529.106

Matthew B. Miles, A. M. H. (1994). Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook. *Thousand Oaks, CA: Sage Publications*.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

Miller, J. L., & Kocurek, C. A. (2017). Principles for educational game development for young children. *Journal of Children and Media*, 11(3), 314-329. https://doi.org/10.1080/17482798.2017.1308398

Niland, A. (2019). Singing and Playing with Friends: Musical Identities and Peer Cultures in Early Years Settings. *International Perspectives on Early Childhood Education and Development*, 21-37. https://doi.org/10.1007/978-3-030-17791-1_2

Novitasari, R., Nasirun, M., & D., D. (2019). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Dengan Media Hulahoop Pada Anak Kelompok B Paud Al-Syafaqoh Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah POTENSIA*, 4(1), 6-12. https://doi.org/10.33369/jip.4.1.6-12

Oers, B. V. (2014). Cultural-historical Perspective on Play: Central Ideas. In S. E. Elizabeth Brooker, Mindy Blaise (Ed.), SAGE Handbook of Play and Learning in Early Childhood. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

R., M. H. M. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1-15. https://doi.org/10.29103/aaj.v5i1.4568

Rahmayuni, N., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Permainan Hulahop Dalam Mengembangkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 535-541.

Riadi, F. S., & Lestari, T. (2021). Efektivitas Permainan Tradisional Pada Perkembangan Sosial Siswa Sekolah Dasar di Era Digital. *(JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 122-129.

Rohman, U. (2019). Hula Hoop Game: Its Use and Implication for Physical Fitness. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2), 249-264. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v5i2.13162

Sari, H. E., & Karmila, M. (2015). Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Permainan Simpai Pada Kelompok B di KB-TK Islam Permata 1 Semarang. *PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). https://doi.org/10.26877/paudia.v4i1.1664

Sit, M. (2021). *Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional*. Kencana.

Sobolieva, O. (2017). *History And Stage Method Of Juggling With Hula Hoops*. Innovative Solutions In Modern Science, 2(11), 792-797.

Storli, R., Beate, E., & Sandseter, H. (2019). Children's play, well-being and involvement: how children play indoors and outdoors in Norwegian early childhood education and care institutions. International Journal of Play, 8(1), 65-78. https://doi.org/10.1080/21594937.2019.1580338

Suparti, Nf., & Susanti, M. (2017). Pengembangan Model Media Audio Pembelajaran Bermuatan Permainan Tradisional Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Kwangsan*, 5(2), 14. https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v5i2.44

Suripatty, P. J. P., Nadiroh, N., & Nurani, Y. (2019). Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui Permainan Bingo. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 100. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.282

Sutton-Smith, B., Bruner, J. S., Jolly, A., Sylva, K., Schechner, R., & Shuman, M. (1978). Play: Its Role in Development and Evolution. *Journal of Aesthetic Education*, 12(3), 126. https://doi.org/10.2307/3331808

VanWynsberghe, R., & Khan, S. (2007). Redefining Case Study. *International Journal of Qualitative Methods*, 6(2), 80-94. https://doi.org/10.1177/160940690700600208

Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and Creativity in Childhood. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42(1), 7-97. https://doi.org/10.1080/10610405.2004.11059210

Vygotsky, L. S. (2017). *Play and its Role in the Mental Development of the Child (J. S. Bruner & K. S. Jolly Alison (eds.))*. Penguin Books Ltd.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1912

Wang, Z., Wong, R. K. S., Wong, P. Y. H., Ho, F. C., & Cheng, D. P. W. (2017). Play and theory of mind in early childhood: a Hong Kong perspective. *Early Child Development and Care*, 187(9), 1389-1402. https://doi.org/10.1080/03004430.2016.1146261

Willett, R. (2015). Everyday game design on a school playground: children as bricoleurs. *International Journal of Play*, 4(1), 32-44. https://doi.org/10.1080/21594937.2015.1017305

Xian, Y., Kakinami, L., Peterson, E. D., Mustian, K. M., & Fernandez, I. D. (2014). Will Nintendo "Wii Fit" Get You Fit? An Evaluation of the Energy Expenditure from Active-Play Videogames. *Games Health Journal*, 3(2), 86-91. https://doi.org/10.1089/g4h.2013.0078

Yin, R. K. (2017). *Case Study Research and Applications Design and Methods*. London: Sage Publication.

Yuniasih, R., Bone, J., & Quiñones, G. (2020). Encounters with stones: Diffracting traditional games. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 146394912098295. https://doi.org/10.1177/1463949120982959