

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Depdiknas, 2010:1).

Menurut Howard Gardner (Bunda Lucy, 2016: 132) setiap anak terlahir memiliki potensi kecerdasan, diantaranya *kecerdasan linguistik, logis-matematis, spasial, musical, badani-kinestetik, interpersonal intrapersonal*, dan *naturalis*. Amstrong, (2000:32) mengidentifikasi 8 kecerdasan yaitu *kecerdasan linguistik, logis matematis, intrapersonal, kinestetik, musical, visual spasial, naturalis*, dan *interpersonal*. Seorang anak memiliki beberapa potensi yang harus dikembangkan, sehingga pada akhirnya menjadi sebuah kompetensi yang sangat dominan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2007: 115) kecerdasan berasal dari kata “cerdas” yaitu sempurna perkembangan akal budinya (pandai, tajam fikiran, dsb). Menurut Sonawat & Gogri dalam Anita Yus (2013: 16) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan.

Menurut Gardner (Julia Jasmine, 2016: 25) kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada jasmaninya, baik menggunakan otot kecil ataupun otot besar, serta menyukai aktivitas fisik dan berbagai jenis olahraga.

Menurut Tadkiroatun Musfiroh, (2008: 50) kecerdasan kinestetik yaitu kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya, serta keterampilan menggunakan tangan untuk mencipta atau mengubah sesuatu. Jadi kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh, seperti keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan kelincahan.

Permasalahan yang terjadi pada anak kelompok B2 RA YTI Sukamerang Kabupaten Garut yaitu pada saat anak diajak berolahraga masih ada sebagian anak yang tidak ikut aktif dalam kegiatan. Anak kesulitan mengatur keseimbangan tubuhnya, kurang tangkas, sering terjatuh dan menabrak saat melakukan kegiatan, reaksi anak kurang cepat. misalnya, lambat saat berlari, melompat, dan berjalan. Sekitar 33,66% anak yang sudah mampu mengikuti permainan fisik seperti berlari melewati botol, berjalan di atas tali, dan melompat puzzle, sedangkan masih terdapat 66,34% anak yang belum bisa mengikuti permainan.

Sesuai dengan pendapat Wiyani (2014: 51-52), ada dua hal yang menjadi masalah bagi anak usia dini terkait dengan kemampuan motorik kasarnya, yaitu: 1) Ketidakmampuan mengatur keseimbangan. Pengaturan keseimbangan tubuh sangat diperlukan oleh anak untuk melakukan berbagai kegiatan seperti melompat, berdiri di atas satu kaki, atau berjalan di atas papan titian. 2) Reaksi kurang cepat dan koordinasi kurang baik. Salahsatu perkembangan motorik kasar pada anak usia 5-6 tahun yang harus diperhatikan adalah kemampuan bereaksinya yang semakin cepat, koordinasi mata-tangan yang semakin baik, dan ketangkasan serta kesadaran terhadap tubuhnya secara keseluruhan.

Kecerdasan kinestetik anak harus distimulasi sejak dini. Anak bisa distimulasi dengan mengintegrasikan “Belajar melalui bermain” sehingga anak dapat mengeksplor dirinya dengan lingkungan sekitar. Dalam mengembangkan potensi kinestetik harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik. Bermain halang rintang merupakan salahsatu kegiatan bermain yang melibatkan fisik sehingga anak dapat aktif, tangkas lincah.

Bermain halang rintang dapat menstimulasi anak untuk menggerakkan otot seperti melangkah, berjalan, meloncat, melompat, berjinjit dan juga kegiatan

lainnya. Permainan ini memiliki berbagai macam variasi seperti berjalan, berlari dan melompat melalui rintangan. Sehingga anak antusias, senang juga tidak akan mengalami kebosanan (Rahayu dan Hasibuan, (2012: 2).

Ada beberapa cara untuk menjadikan suasana agar kecerdasan kinestetik anak yang menyenangkan, bisa dilakukan dengan bernyanyi dan bermain. Oleh karena itu hal yang melatarbelakangi peneliti dalam melakukan penelitian yaitu berupaya meningkatkan kinestetik melalui bermain halang rintang. Bermain halang rintang halang rintang merupakan salahsatu jenis kegiatan fisik yang melatih keseimbangan anak, keterampilan, kekuatan, kecepatan, kecepatan, dan kelincahan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Bermain Halang Rintang”.

(Penelitian Tindakan Kelas pada Kelompok B RA YTI Sukamerang Kecamatan Kersamanah Kabupaten Garut).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini antarlain sebagai berikut:

1. Bagaimana kecerdasan kinestetik Anak Usia Dini sebelum diterapkan bermain halang rintang pada kelompok B RA YTI Sukamerang Kabupaten Garut?
2. Bagaimana proses pelaksanaan bermain halang rintang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik Anak Usia Dini kelompok B RA YTI Sukamerang Kabupaten Garut pada setiap siklus?
3. Bagaimana kecerdasan kinestetik Anak Usia Dini setelah diterapkan media bermain halang rintang kelompok B RA YTI Sukamerang Kabupaten Garut pada setiap siklus?

C. Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Kecerdasan kinestetik Anak Usia Dini sebelum diterapkan bermain halang rintang pada kelompok B RA YTI Sukamerang Kabupaten Garut.

2. Proses pelaksanaan bermain halang rintang untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik Anak Usia Dini kelompok B RA YTI Sukamerang Kabupaten Garut pada setiap siklus.
3. Kecerdasan kinestetik Anak Usia Dini setelah diterapkan bermain halang rintang pada kelompok B RA YTI Sukamerang Kabupaten Garut pada setiap siklus.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi seluruh komponen yang terlibat dalam penelitian. Manfaat Hasil Penelitian antaralain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dalam dunia pendidikan pada umumnya, selain itu juga sebagai referensi bagi peneliti lain yang ingin mendapatkan bahan dalam melakukan penelitian tentang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui bermain halang rintang.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua orang, diantaranya antaralain:

- a. Guru

Dapat menambah pengetahuan serta mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan lebih bermakna. Selain itu juga guru dapat menerapkan bermain halang rintang sebagai salahsatu metode untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak.

- b. Sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas sekolah melalui program-program kegiatan pembelajaran, dan kegiatan bermain yang tepat bagi anak didiknya.

Sehingga hasilnya bisa dijadikan sebagai contoh untuk sekolah-sekolah yang lain.

c. Peneliti

Sebagai sarana belajar untuk mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan dengan terjun langsung sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati secara konkrit apakah pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah efektif dan efisien.

E. Kerangka Pemikiran

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 (Depdiknas, 2010:1).

Pada hakikatnya PAUD adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak (Suyadi, 2014: 22). Menurut Mansur (2013: 15) Pendidikan anak usia dini adalah salahsatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan seperti perkembangan agama dan moral, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan seni.

Sumantri (2005: 2) mengemukakan bahwa pertumbuhan dan perkembangan anak tergantung pada pada masa usia dini. Hal ini dikarenakan anak sangat peka dalam menerima berbagai rangsangan. Diharapkan agar orangtua memberikan stimulus pendidikan yang sesuai dengan tingkat perkembangannya guna untuk mengembangkan kemampuan dasar anak secara baik dan benar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2007: 115) kecerdasan berasal dari kata “cerdas” yaitu sempurna perkembangan akal budinya (pandai, tajam

fikiran, dsb). Kecerdasan sebagai kemampuan untuk memperoleh informasi sehingga masalah-masalah yang kita hadapi dapat dipecahkan (*problem solved*), serta pengetahuan pun akan bertambah.

Menurut Howard Gardner (Bunda Lucy, 2016: 132) setiap anak terlahir memiliki potensi kecerdasan, diantaranya *kecerdasan linguistik, logis-matematis, spasial, musical, kinestetik, interpersonal, intrapersonal*, dan *naturalis*. Menurut Amstrong, (2000:32) mengidentifikasi 8 kecerdasan yaitu *kecerdasan linguistik, logis matematis, intrapersonal, kinestetik, musical, visual spasial, naturalis*, dan *interpersonal*.

Howard Gardner (Julia Jasmine, 2016: 14) mengidentifikasi 8 kecerdasan sebagai berikut:

1. *Kecerdasan linguistic* (berkaitan dengan bahasa)
2. *Kecerdasan logis-matematis* (berkaitan dengan nalar logika dan matematika)
3. *Kecerdasan spasial* (berkaitan dengan ruang dan gambar)
4. *Kecerdasan musical* (berkaitan dengan musik, irama dan bunyi/suara)
5. *Kecerdasan badani- kinestetik* (berkaitan dengan badan dan gerak tubuh)
6. *Kecerdasan interpersonal* (berkaitan dengan hubungan antar pribadi, sosial)
7. *Kecerdasan intrapersonal* (berkaitan dengan hal-hal yang sangat pribadi)
8. *Kecerdasan naturalis* (berkaitan dengan memahami alam, seperti tumbuhan, hewan, bebatuan)

Menurut Sonawat & Gogri dalam Anita Yus (2013: 16) kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan. Menurut Gardner (Julia Jasmine, 2016: 25) kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan

pada jasmaninya, baik menggunakan otot kecil ataupun otot besar, serta menyukai aktivitas fisik dan berbagai jenis olahraga.

Menurut Tadkiroatun Musfiroh, (2008: 50) kecerdasan kinestetik yaitu kemampuan seseorang dalam mengeksplor dirinya melalui gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya seperti keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan kelincahan.

Indikator kecerdasan kinestetik, antaralain: memiliki kemampuan yang baik untuk satu atau lebih jenis olahraga, senang berlari, bergulat, atau, bergerak sesuai intruksi, suka membongkar dan memasangnya kembali, menyusun puzzle dengan bentuk kompleks, melompat (hopping) setinggi 40 cm, meloncat (jumping) jarak 1 meter, gerakan berpindah dengan zig-zag.

Cara untuk memberikan stimulasi yang baik pada anak usia dini yaitu dengan bermain. Piaget dalam Yuliani, dkk. (2013: 34) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan bagi seseorang.

Menurut Mulyadi (JAPRA 2016: 108) bermain yaitu sesuatu yang menyenangkan pada diri anak, bersipat spontan dan anak bebas memilih. Vigotsky (Yuliani, dkk., 2013: 34) dengan bermain anak akan mengembangkan imajinasinya, serta akan menemukan berbagai rintangan dan mencari jawaban sendiri, sehingga kelak dapat direalisasikan dalam kehidupan sesungguhnya. Menurut Sukintaka (1992: 7) beberapa sifat bermain diantaranya anak belajar bagaimana bekerjasama dengan teman, menumbuhkan kepatuhan dalam peraturan yang ada di dalam permainan itu sendiri.

Bermain halang rintang adalah salahsatu jenis permainan gerak tubuh, di dalamnya terdapat kegiatan yang menuntut anak untuk bergerak atau berlari melalui berbagai rintangan Menurut Djumidar, (2004: 38). sedangkan Rahayu dan Hasibuan (2012: 2) halang rintang ialah permainan yang melewati banyak rintangan dari *start* hingga *finish*.

Menurut Carr, (2003: 106) secara umum bermain halangrintang mengajarkan anak dalam menghadapi rintangan, serta dituntut untuk lebih tangkas melewati semua rintangan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain halang rintang ialah kegiatan bermain yang dilakukan dari *start* hingga *finish* dengan banyak melewati rintangan yang berupa gerak lari atau berlari yang digunakan untuk menstimulasi gerak anak dalam melangkah, berjalan melompat, berjinjit dan meningkatkan kemampuan mengontrol gerakan tubuh.

Adapun langkah bermain halang rintang pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru dan anak berkumpul di lapangan atau di halaman sekolah
2. Guru membagi anak dalam beberapa kelompok Anak
3. Guru melakukan pemanasan sebelum memulai kegiatan
4. Guru memberikan contoh bermain halang rintang kepada anak
5. Anak berjalan lurus, berjalan mundur, dan berjalan mengikuti tali
6. Anak berlari cepat, anak berlari jigjag
7. Anak melompat ke berbagai arah, anak melompat dengan dua kaki, anak melompat dengan satu kaki
8. Disambung oleh peserta berikutnya, di lakukan secara continue.
9. Anak melakukan pendinginan setelah bermain
10. Anak diajak berdiskusi tentang kegiatan bermain yang telah dilakukan
11. Anak kembali kedalam kelas untuk melanjutkan kegiatan.

Secara skematis uraian kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan melalui sebuah bagan berikut ini:



Gambar 1.1
Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Menurut Margono, (2009: 67) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian secara teoritis yang dianggap paling sesuai kebenarannya. Hipotesis menurut secara teknis yaitu pernyataan mengenai

keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya melalui data yang diperoleh dari sampel penelitian.

Ha: Diduga bermain halang rintang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian Elsa Desmira Saeful yang berjudul “Hubungan Permainan Halang Rintang dengan Kemampuan Motorik Kasar Anak Di Tk Ar-Rahman Bandar Lampung”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar anak sebesar 0,797. Salahsatu alternative dalam kegiatan pembelajaran di PAUD, terutama dalam meningkatkan dan mengembangkan motorik kasar anak usia dini guna mempersiapkan anak agar memiliki kesiapan dalam pendidikan yang selanjutnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengkaji metode bermain halang rintang. Adapun perbedaan antara penelitian Elsa Desmira Saeful dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada jenis penelitiannya. Jenis penelitian yang dilakukan Elsa Desmira Saeful adalah korelasi, yang bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara permainan halang rintang dengan kemampuan motorik kasar. Sedangkan jenis penelitian yang akan peneliti lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas, yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik dengan bermain halang rintang.

2. Penelitian Muslikah, (2014) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini Melalui Gerak Dan Lagu Kelompok B di TK Aisyiyah. Berdasarkan hasil perhitungan tiap siklus tindakan peningkatan kecerdasan kinestetik melalui gerak dan lagu diperoleh hasil prasiklus pada sebelum dilakukan tindakan 25%, siklus I

mencapai 64,16%, siklus II mencapai 78,5%, siklus III mencapai 87,3%. Dengan demikian upaya peningkatan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2013/2014 dikatakan berhasil karena hasil pada siklus III mencapai 87,3% melebihi presentase keberhasilan yaitu 85%.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama mengkaji kecerdasan kinestetik anak. Persamaan lain yaitu penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Adapun perbedaannya yaitu tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini melalui gerak dan lagu. Sedangkan pada penelitian yang akan peneliti lakukan adalah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik melalui bermain halang rintang.

