

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dunia pendidikan senantiasa diarahkan pada peningkatan mutu sumber daya manusia terutama pendidikan anak usia dini. Anak usia dini dianggap sebagai masa *golden age* karena pada masa ini anak sedang mengalami perkembangan yang sangat baik secara fisik maupun psikis. Pada usia dini yakni usia sejak lahir sampai dengan enam tahun, anak mengalami fase pematangan fungsi fisik dan pemikirannya sehingga dia mudah menerima respon stimulasi lingkungan sekitarnya. Ketika berusia sejak lahir sampai dengan enam tahun anak terus mengalami pertumbuhan dan perkembangan serta pada masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosi, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, dan nilai agama moral.

Anak dalam masa *golden age* akan mudah diasah kemampuannya dan mudah dalam diberi stimulasi serta rangsangan dari lingkungan sekitar anak. Pemberian stimulasi dan rangsangan pada masa ini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada masa selanjutnya. Pemberian stimulasi yang tepat akan menjadi pondasi yang penting bagi perkembangan anak pada masa yang akan datang. Program stimulasi ini dapat diberikan pada anak melalui adanya pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini menjadi pendidikan yang sangat mendasar sebagai upaya pendidikan awal yang akan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak.

Pendidikan anak usia dini sendiri dibuat untuk mengembangkan berbagai kemampuan yang dimiliki anak secara optimal. Bentuk kegiatan yang diberikan pada anak pada dasarnya sebagai upaya untuk membantu anak tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai tujuan yang diharapkan. Salah satu tujuan pendidikan bagi anak untuk menggali potensi dan meningkatkan kecerdasan anak. Menurut Gardner (dalam Purnamawati dan Setiono, 2014:78) kecerdasan adalah kemampuan untuk menggali, mengasah, dan mengembangkan potensi unggul yang dimiliki

seorang anak hingga mencapai tingkat terbaik yang berguna bagi diri dan orang lain.

Jenis kecerdasan sangatlah banyak, jenis kecerdasan disebut *multiple intelligences*. Menurut Kagan & Kagan (dalam Madyawati, 2017:18) bahwa kecerdasan tidak terpatri di tingkat tertentu dan terbatas saat seorang lahir, artinya setiap orang mengembangkan kecerdasan dengan beragam cara yang dikenal dengan *multiple intelligences*.

Kecerdasan jamak membuat pendidik dapat memberikan stimulasi yang tepat bagi anak agar kecerdasan yang dimiliki dapat ditonjolkan dalam diri anak. Kecerdasan jamak diantaranya kecerdasan musikal, kecerdasan logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan spiritual, serta kecerdasan kinestetik. Kecerdasan dan keterampilan dasar anak seharusnya dikembangkan sejak usia dini, salah satunya yaitu kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan olah gerak tubuh.

Kecerdasan kinestetik menurut Fadlillah (2017:143) adalah bentuk kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengolah objek, respons, dan refleksi, artinya kinestetik lebih ditekankan pada motorik atau gerak tubuh, baik motorik kasar atau motorik halus, misalnya berlari, menari, dan bermain bola.

Dalam mengasah kecerdasan kinestetik pada anak dibutuhkan rangsangan yang berasal dari lingkungan sekitar anak, baik di lingkungan rumah dengan orangtua maupun di lingkungan sekolah dengan guru. Berhubungan dengan kecerdasan seorang anak, sangatlah diperlukan stimulasi yang tepat dan disesuaikan dengan jenis kecerdasan yang akan dikembangkan. Banyak sekali jenis kegiatan yang dapat diterapkan pada pembelajaran bagi anak usia dini untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik, misalnya dengan permainan. Permainan inilah yang akan menjadikan pengalaman belajar anak sebagai upaya mengoptimalkan kecerdasan anak melalui aktivitas nyata, konkret, dan menyenangkan bagi anak.

Permainan akan membantu anak usia dini untuk belajar karena sejatinya anak belajar melalui bermain dan bermain seraya belajar. Belajar dapat diperoleh anak setiap saat dengan artian apapun yang dilakukan anak maka anak sedang belajar walaupun dengan kegiatan bermain. Proseses belajar bagi seorang anak dilakukan dengan menggunakan seluruh alat indera dan motorik anak. Apabila anak belajar dengan nyaman dan menyenangkan anak akan mudah dalam menerima tujuan pembelajaran dan dapat terasah kecerdasannya, salah satunya kecerdasan kinestetiknya.

Anak yang aktif dalam melakukan permainan dapat mengembangkan kecerdasan kinestetiknya melalui gerakan yang dilakukannya. Anak akan mudah menerima informasi dengan cara bergerak terutama melalui kegiatan yang menyenangkan misalnya bermain. Dengan bermain anak akan mengembangkan segala potensi yang dia miliki, kegiatan bermain ini sendiri akan menambah wawasan yang luas, menambah pengalaman anak, dan membantu mengasah keterampilan serta kematangan anak. Bermain sangat melekat pada anak, oleh sebab itu bermain bagi anak harus mempunyai nilai dan manfaat bagi anak.

Zaman sekarang, para orangtua sudah sibuk dengan urusan pekerjaannya, hal ini dapat mempengaruhi perkembangan anak. Orangtua yang sibuk jarang memperhatikan pola perkembangan anak secara menyeluruh terutama pada perkembangan kinestetik anak. Orangtua yang sibuk bekerja tidak mempunyai banyak waktu untuk mengajari anaknya, terutama dalam mengajari kemampuan gerak bagi anak, oleh sebab itu mereka memasukkan anaknya ke lembaga pendidikan misalnya di Taman Kanak-Kanak.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini menjadi harapan orangtua untuk dapat membantu mengajarkan banyak hal yang tidak dapat diajarkan oleh orangtua di rumah termasuk kegiatan bermain untuk mengasah kecerdasan kinestetik anak. Pengembangan kecerdasan kinestetik seringkali diberikan pada anak dengan kegiatan yang anak sudah sering melakukannya, sehingga anak mengalami bosan ketika melakukan kegiatan main untuk mengasah kecerdasan kinestetiknya. Kondisi yang terjadi di Indonesia, khususnya di Gresik masih banyak anak yang diberi

pembelajaran tanpa bermain sehingga mengakibatkan anak tertekan.

Kondisi ini jika diteruskan akan membawa efek buruk bagi anak sebab waktu bermain anak akan berkurang dan anak bisa saja mogok sekolah, bosan belajar, dan kurangnya konsentrasi belajar. Hal ini akan berakibat pada perkembangan kecerdasan anak terutama kecerdasan kinestetik anak. Hal ini akan menambah tantangan bagi guru supaya guru dapat menciptakan kegiatan yang bervariasi sehingga anak semangat dalam melakukan berbagai kegiatan yang disajikan. Selain itu pada zaman sekarang anak lebih senang memainkan *handphone* dibandingkan bermain secara aktif dengan diri sendiri atau dengan teman sebayanya.

Anak lebih senang bermain dengan *handphone* yang diberi oleh orangtua daripada bermain secara langsung dengan lingkungan sekitar, sehingga anak kurang peduli dengan lingkungan sekitar dan anak kurang bergerak. Mereka lebih senang melakukan kegiatan pasif yang hanya berdiam diri memainkan *handphone*, padahal banyak permainan yang seru dibandingkan dengan hanya memainkan *handphone* dan *game*. Dengan melakukan permainan secara langsung akan membawa manfaat bagi pengembangan kecerdasan kinestetik anak.

Banyak sekali kekurangan dari bermain *game* di *handphone* maka orangtua atau pendidik dapat memilih kegiatan yang bermanfaat sesuai karakteristik anak yakni belajar seraya bermain. Bermainpun harus memperhatikan minat anak agar anak mau melakukan permainan itu, salah satunya adalah dengan melakukan permainan tradisional mengingat bahwa para generasi penerus bangsa sudah mulai meninggalkan permainan tradisional dan bahkan anak usia dini banyak yang tidak mengenalnya.

Anak akan menjadi generasi penerus bangsa, oleh sebab itu pembangunan pendidikan harus dilakukan baik di sekolah, di lingkungan masyarakat, bahkan lingkungan keluarga. Melalui permainan tradisional diharapkan agar anak usia dini dapat menjadi generasi bangsa berjiwa positif dan berkarakter sesuai bangsanya. Selain itu juga dapat mempunyai keterampilan yang mencerminkan diri, masyarakat, bangsa, dan negara tinggalnya. Kegiatan seperti ini merupakan sebuah usaha memperkenalkan

budaya pada anak didik. Selain itu, dengan pemberian kegiatan permainan tradisional diharapkan bahwa pendidikan anak usia dini dilakukan dengan berbagai variasi yang ada dan beragam jenis kegiatan sehingga anak tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Pemberian permainan tradisional diharapkan pula dapat meningkatkan kecerdasan khususnya kecerdasan kinestetik bagi anak dan membuat anak tidak kecanduan bermain *handphone* sehingga anak melakukan kegiatan main yang membuat dirinya aktif bergerak dan melakukan aktivitas fisik sehingga jiwa dan raganya sehat.

Permainan tradisional menurut Bishop dan Curtis (dalam Iswinarti, 2017:6) adalah sebuah permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dengan permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai, dan diinginkan.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran anak usia dini melalui permainan tradisional juga mampu memberikan pengalaman secara konkret mengenai berbagai hal yang dapat mengembangkan segala potensi anak misalnya dengan permainan petak umpet yang mampu mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Guru dapat memberikan kegiatan permainan petak umpet sebagai upaya mengembangkan kecerdasan kinestetik anak melalui berbagai gerak yang akan dilakukan oleh anak. Menurut Murtafi'atun (2018:130) petak umpet adalah permainan yang dalam Bahasa Inggris disebut *hide and seek* yang membutuhkan banyak orang minimal 4 atau 5 orang.

Kegiatan belajar di TK dapat dilakukan secara baik apabila belajar dilakukan seraya bermain. Pada zaman sekarang, kegiatan yang diberikan pada anak adalah kegiatan yang sedang *booming*. Anak banyak kehilangan jati dirinya sebagai anak daerah. Mereka kurang tahu bahkan tidak tahu sama sekali mengenai kesenian dan permainan yang dahulunya ada yang sering dimainkan oleh anak dimasanya. Oleh sebab itu, guru hendaknya tidak luput memberikan kegiatan yang berhubungan dengan adat atau kedaerahan suatu daerah, misalnya kegiatan bermain permainan tradisional.

Pemberian permainan tradisional petak umpet akan membuat anak sangat senang, sebab permainan ini jarang dilakukan di

sekolah bersama teman sekolah. Dengan bermain petak umpet anak akan dapat melatih kemampuan kinestetiknya seperti berlari, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasannya dan kelincahan anak. Selain itu anak akan menjadi aktif dalam belajar mengembangkan kemampuan kinestetiknya dan mempunyai semangat dalam melakukan permainan tersebut dengan hati riang dan gembira.

Pemberian permainan tradisional petak umpet diharapkan guru dan anak bisa terlibat dalam kegiatan tersebut, guru dapat ikut serta bermain dan berkomunikasi dengan anak. Melalui permainan tradisional petak umpet dapat membuat anak bergerak, berlari, bersembunyi, berjalan, berjongkok, melatih ketangkasan, kelincahan, dan sebagainya sehingga anak turut aktif bergerak melakukan berbagai gerakan. Selain itu, dengan bermain petak umpet anak juga dapat mengingat nama teman dan wajah teman. Bagian terpenting selain mengasah kecerdasan kinestetik adalah harapannya anak mengenal budaya bangsa melalui permainan tradisional salah satunya petak umpet.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dan wawancara dengan pendidik di TKM NU 25 Nurul Hikmah Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik, khususnya di kelompok B1 yang berjumlah 22 anak didik tahun ajaran 2019/2020 dengan 4 anak kemampuan kinestetiknya sangat baik terutama dalam bergerak, 5 anak kemampuan kinestetiknya cukup baik dalam gerak, sisanya 13 anak kemampuan kinestetiknya masih perlu distimulasi, yang terdiri dari 3 anak belum mampu menirukan gerakan, 8 anak belum mampu menunjukkan gerakan, dan 2 anak belum mampu dalam melakukan gerakan terkoordinasi seperti bergerak dengan cepat, berlari dalam garis, dan sebagainya. Secara luas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kinestetik di TKM NU 25 Nurul Hikmah khususnya di kelompok B1 masih rendah.

Model pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut menggunakan model pembelajaran kelompok. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, diketahui bahwa guru terbiasa melakukan kegiatan yang diulang-ulang dan kurang mengenalkan permainan tradisional sebagai pembelajaran

untuk menstimulasi perkembangan anak, terutama permainan tradisional petak umpet.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat menggunakan permainan petak umpet karena permainan petak umpet sangat banyak manfaatnya bagi anak. Oleh karena itu, peneliti mengangkat judul ***“Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di TKM NU 25 Nurul Hikmah Gresik”***.

## **B. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini variabel bebas (*independent variable*) (x) yaitu permainan tradisional petak umpet, sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) (y) yaitu kecerdasan kinestetik.

Pada penelitian ini permainan tradisional petak umpet sebagai variabel x, permainan tradisional petak umpet merupakan aktivitas bermain yang menggunakan fisik dan dapat membuat anak aktif bergerak untuk mendapatkan kebugaran tubuh dengan cara yang menyenangkan bagi anak dan dapat membuat anak semangat dalam melakukan kegiatan belajar sambil bermain.

Variabel terikat pada penelitian ini yaitu kecerdasan kinestetik kecerdasan kinestetik berhubungan dengan kemampuan mengontrol dan mengolah gerak tubuh dan kemahiran mengolah objek, respons, dan refleksi.

Agar pembatasan tidak keluar dari permasalahan maka perlu batasan penelitian sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian ini terbatas pada anak kelompok B1 di TKM NU 25 Nurul Hikmah Gresik usia 5-6 tahun tahun berjumlah 22 anak yang memerlukan stimulasi pengembangan kecerdasan kinestetik dalam permainan tradisional petak umpet.
- b. Kecerdasan kinestetik pada penelitian ini terbatas pada kemampuan bergerak anak dalam mengungkapkan ide, pemikiran, perasaan, keterampilan fisik dalam bidang koordinasi, keseimbangan, daya tahan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan.

Permainan tradisional petak umpet dalam penelitian ini terbatas pada kegiatan yang menyenangkan yang dilakukan anak. Petak umpet dilakukan di tempat yang aman dan nyaman bagi anak, misalnya di halaman sekolah.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu adakah pengaruh permainan tradisional petak umpet terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TKM NU 25 Nurul Hikmah Gresik?

### **D. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum Penelitian:
  - a. Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional petak umpet terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TKM NU 25 Nurul Hikmah Gresik.
2. Tujuan Secara Khusus Penelitian:
  - a. Untuk mengetahui kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional petak umpet.
  - b. Untuk meninjau pengaruh permainan tradisional petak umpet terhadap perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di TKM NU 25 Nurul Hikmah Gresik.

### **E. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pengembangan pengetahuan yang berkaitan dengan kecerdasan kinestetik. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan melalui proses belajar mengenal kinestetik dengan melalui permainan petak umpet.
2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

  - a. Bagi Penulis



Penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan kecerdasan kinestetik khususnya melalui permainan tradisional petak umpet.

b. Bagi Pendidik

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan pemikiran tentang cara meningkatkan kecerdasan kinestetik, khususnya melalui permainan tradisional petak umpet.

c. Bagi Anak didik

Anak didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung melalui kegiatan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui permainan tradisional petak umpet.

d. Bagi Sekolah Tempat Anak Belajar

Sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan program pembelajaran serta sebagai acuan dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat guna, efektif, efisien, dan hemat biaya guna melatih kecerdasan kinestetik pada anak.