

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembinaan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan ditujukan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan selanjutnya, merupakan pengertian dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 (Undang-Undang No. 20 Tahun 2003). Oleh karena itu, mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimiliki anak merupakan tujuan dari PAUD yang pelaksanaannya terdapat beberapa layanan pendidikan yang didirikan oleh pemerintah maupun masyarakat untuk anak usia 0-6 tahun.

Aspek-aspek pengembangan dalam kurikulum PAUD mencakup enam aspek yaitu nilai kognitif, bahasa, agama dan moral, sosial-emosional, seni serta fisik motorik dijelaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 tahun 2014 pasal 5 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini (Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014).

Berlandaskan Howard Gardner dalam tulisan yang dikarang oleh (Mursid, 2017:163) kecerdasan yang dimiliki oleh manusia berbeda-beda. Kecerdasan terbagi kedalam sembilan tingkatan yaitu: kecerdasan logis matematis, kecerdasan linguistik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan naturalis, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan eksistensi.

Penelitian ini memilih kecerdasan kinestetik, adapun pengertian dari kecerdasan kinestetik menurut Gardner dalam (Acesta, 2019 : 3) adalah kemampuan yang dimiliki manusia untuk mengendalikan dan menggerakkan sebagian hingga seluruh tubuh melalui koordinasi belahan otak yang mendominasi

setiap gerak tubuh. Kecerdasan kinestetik dapat dilakukan menggunakan berbagai media. Diantaranya melalui kegiatan permainan baik modern maupun tradisional.

Permainan tradisional sebagai salah satu unsur budaya bangsa tersebar di berbagai pelosok nusantara, dan seiring berjalannya waktu, permainan tradisional tersebut berangsur-angsur menghilang. Apalagi bagi mereka yang saat ini tinggal di perkotaan, beberapa di antaranya sudah tidak dapat dikenali lagi oleh masyarakat tempat permainan tersebut berada. Beberapa jenis permainan tradisional mungkin masih ada, karena masih ada pemain lain yang jauh dari jangkauan permainan modern yang menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional merupakan kegiatan menyenangkan yang dapat membawa manfaat, termasuk bagi perkembangan fisik dan mental anak (Euis Kurniati, 2016).

Namun, sekolah yang diteliti sudah jarang memainkan permainan tradisional, dan terutama setelah istirahat anak-anak bermain puzzle, ayunan, seluncuran, dan sebagainya. Setiap hari Jum'at di RA Mu'awanah diadakan permainan dan kegiatan olahraga bebas. Selama kegiatan tersebut mereka tidak lagi bermain permainan tradisional seperti ular naga, engklek, lompat tali dan lain-lain. Kemampuan kecerdasan kinestetik belum berkembang secara optimal. Penyebab belum berkembangnya kecerdasan kinestetik pada anak adalah penggunaan media membuat anak cepat bosan, guru memberikan pembelajaran yang kurang variatif, membuat anak merasa kurang tertarik dengan kegiatan yang dilakukan oleh guru. Berdasarkan data sekolah yang menunjukkan kecerdasan kinestetik kelompok B di RA Mu'awanah sebanyak 13 siswa, tidak semua anak mencapai kecerdasan kinestetik yang diharapkan. Sementara itu, meningkatkan kecerdasan kinestetik tidak hanya permainan modern, tetapi juga "aktivitas fisik yang menyenangkan: seperti melompat-lompat, olahraga, permainan fisik, kejar-kejaran, dll."

Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian di RA Mu'awanah dengan judul "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Ular Naga Pada Kelompok B di RA Mu'awanah Tasikmalaya".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dirumuskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kecerdasan kinestetik anak sebelum diterapkan permainan tradisional ular naga di kelompok B RA Mu'awanah Tasikmalaya?
2. Bagaimana penerapan permainan tradisioanal ular naga dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di kelompok B RA Mu'awanah Tasikmalaya pada setiap siklus?
3. Bagaimana kecerdasan kinestetik anak setelah diterapkan permainan tradisional ular naga di kelompok B RA Mu'awanah Tasikmalaya pada seluruh siklus?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan permasalahan tersebut, maka penelitian ini secara khusus bertujuan untuk mengetahui:

1. Kecerdasan kinestetik anak sebelum diterapkan permainan tradisional ular naga di Kelompok B RA Mu'awanah Tasikmalaya.
2. Proses diterapkannya permainan tradisioanal ular naga terhadap kecerdasan kinestetik anak di kelompok B RA Mu'awanah Tasikmalaya pada setiap siklus.
3. Kecerdasan kinestetik anak setelah diterapkan permainan tradisional ular naga di kelompok B RA Mu'awanah Tasikmalaya pada seluruh siklus.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini secara umum adalah untuk mengungkapkan kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisonal ular naga. Sehingga kita dapat memberikan pendidikan yang tepat pada anak usia dini melalui kegiatan permainan ular naga.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman dan memperoleh pengetahuan tentang kecerdasan kinestetik anak usia dini.

b. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan permainan tradisional ular naga.

c. Bagi mahasiswa PIAUD

Bagi mahasiswa memahami tugas ini, dapat menambah referensi bahan tugas mata kuliah, diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan yang memadai tentang kecerdasan kinestetik melalui kegiatan permainan tradisional ular naga untuk anak usia dini.

d. Bagi sekolah

Sebagai bahan masukan dalam menyusun program pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini.

### **E. Kerangka Berpikir**

Kelompok manusia yang dimulai pada usia 0-6 tahun alias masa neonates atau anak usia dini bersifat unik dalam arti terdapat pola tumbuh kembang, sedangkan perkembangan yang dimiliki anak usia dini harus memiliki enam perkembangan yaitu agama dan moralitas, keterampilan motorik (kasar dan halus), sosio-emosional, bahasa, kognitif, dan seni. Kecerdasan yang terdapat pada manusia juga banyak macam-macamnya.

Ada banyak kecerdasan pada manusia, salah satunya adalah kecerdasan kinestetik. Seperti dikutip Gardner (Riza Efrianti, 2016: 74-84) “Kecerdasan kinestetik meliputi kemampuan fisik tertentu seperti koordinasi, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, kelenturan, dan kecepatan. Kecerdasan kinestetik pada seseorang dapat dilihat dari kemampuan mengontrol atau menciptakan gerakan yang baik melalui hubungan erat antara tubuh dan pikiran”.

Kegiatan yang dilakukan untuk kecerdasan kinestetik salah satunya yaitu dengan permainan tradisional ular naga. Ular naga merupakan bentuk permainan tradisional yang terdiri dari beberapa anak berbentuk seperti ular panjang dan memiliki dua orang yang berperan sebagai mulut naga (Fadillah, 2017:141). Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa ular naga merupakan permainan yang

cukup populer dan banyak dimainkan di beberapa daerah (Amelia & Hetmidar, 2017:14).

Dalam mencapai hasil yang optimal, anak harus mampu berprestasi sesuai indikator STPPA menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014 standar PAUD sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak ditinjau dari keterampilan motorik fisik (motorik kasar) yang salah satunya adalah melakukan gerakan tubuh yang terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan (Permendikbud No. 137 2014). Salah satu perkembangan pada anak yang dapat dirangsang adalah perkembangan motorik. Adapun penjelasan lain dari perkembangan motorik adalah perubahan kemampuan dari bayi hingga dewasa yang melibatkan berbagai aspek perilaku dan keterampilan gerak. Dengan demikian, melalui pendidikan anak usia dini perkembangan gerak (motorik) pada anak dapat dirangsang untuk perkembangan yang optimal (Sumantri, 2005: 48).

Menurut Permendiknas No. 58 tahun 2009, pada anak usia 5-6 tahun kecerdasan kinestetik terdeteksi melalui indikator sebagai berikut (Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009):

- 1) Mengekspresikan berbagai gerakan kepala, tangan/kaki sesuai dengan irama musik/ritmik dan lentur.
- 2) Senam fantasi bentuk meniru misal: menirukan berbagai gerakan hewan, menirukan gerakan tanaman yang terkena angin dengan lincah.
- 3) Mendemonstrasikan kemampuan motorik kasar seperti melompat dan berlari dengan berbagai variasi.
- 4) Bergerak bebas dengan irama musik.

Menurut Prasetyono langkah-langkah bermain ular naga yaitu sebagai berikut (Ayuningtias. 2015 : 3) :

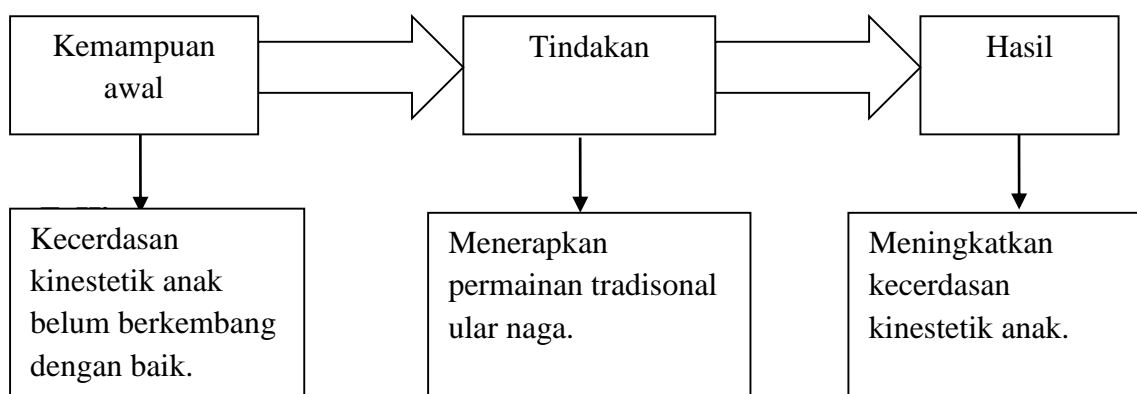
1. Dimainkan oleh banyak orang.
2. Dua anak sebagai pintu gerbang dengan kedua tangan saling bertemu.
3. Anak yang lain membentuk sebuah barisan dengan bergandengan.
4. Lalu berkeliling melewati gerbang sambil berjalan meliuk-liuk seperti ular (sambil menyanyikan lagu ular naga).

5. Saat syair selesai maka anak yang menjadi gerbang menurunkan tangannya dan menangkap satu pemain.
6. Lalu anak tersebut memilih salah satu temannya yang menjaga dan mengikutinya dibelakang.
7. Dan seterusnya sampai pemain habis. Pada akhirnya kedua penjaga melepaskan diri.
8. Jika salah satu penjaga mempunyai barisan lebih sedikit, maka dia berusaha untuk mengambil salah satu anak pada barisan penjaga lainnya yang lebih.

Mengutip dari jurnal bahwa “Dunia anak adalah dunia bermain, apalagi pada usia ini anak-anak lebih mudah memahami belajar dengan bermain daripada belajar yang dianggap monoton. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak prasekolah, bahkan pada anak usia dini lebih baik menggunakan metode *play-by-learning* daripada belajar sambil bermain. Dimana bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang langsung dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, berbagai benda disekitarnya, dilakukan dengan kesenangan atas inisiatifnya sendiri, menggunakan daya khayal (imajinasi), menggunakan panca indera dan seluruh anggota tubuhnya (Apriloka, 2020: 63).

Dalam permainan tradisional ular naga merupakan alternatif yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada kelompok B karena dengan menggunakan gerak-gerak yang bermakna. Dengan kegiatan fisik merupakan salah satu dari kecerdasan kinestetik pada kelompok B yang menonjol, sehingga dengan permainan tersebut anak dapat mengungkapkan perasaannya, meluapkan emosinya, melatih tubuhnya untuk bergerak dan kerjasama yang baik antar teman.

Adapun alur penelitian tindakan kelas digambarkan pada bagan berikut:



## **F. Hipotesis**

Dari uraian di atas, maka yang dapat menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah “dengan kegiatan permainan tradisional ular naga anak mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik pada kelompok B Di Raudhatul Athfal Mu’awanah Tasikmalaya”.

## **G. Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian relevan merupakan gambaran sistematis dari hasil penelitian yang dilakukan. Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

1) Pada skripsi yang ditulis oleh Miptahur Rahmah berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Tradisional Lompat Tali Pada Kelompok B di Raudhatul Athfal Nurul Yaqin Desa Simpang Sungai Duren”. Dari hasil penelitiannya pada siklus I peserta didik yang Belum Berkembang mempunyai nilai persentase 25% sebanyak 4 anak, peserta didik yang Mulai Berkembang 31,25% sebanyak 5 anak, peserta didik yang Berkembang Sesuai Harapan 18,75% sebanyak 3 anak, dan peserta didik yang Berkembang Sangat Baik 25% sebanyak 4 anak. Sedangkan siklus II, peserta didik yang Belum Berkembang mengalami jumlah yang sangat rendah dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya 0% artinya tidak ada yang Belum Berkembang, begitupun dengan anak yang Mulai Berkembang 0% artinya tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan 12,5% sebanyak 2 anak, dan peserta didik yang Berkembang Sangat Baik mengalami peningkatan yang bertambah dan dapat dikatakan berhasil karena telah sesuai dengan indikator tingkat pencapaian yakni 87,5% sebanyak 14 anak. Oleh karena itu dari penelitian tersebut dikatakan berhasil oleh permainan lompat tali dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik.

Dalam skripsi tersebut terdapat persamaan yang akan diteliti yaitu membahas tentang permainan tradisional dengan mengembangkan kecerdasan kinestetik, namun perbedaannya yaitu kegiatan permainannya yaitu dengan ular naga.

2) Skripsi yang ditulis oleh Cahyani Agustina yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Di

Kelompok B Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu An-Nahl Percikan Iman Kota Jambi” Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK An-Nahl Percikan Iman Kota Jambi dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional ular naga. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase kecerdasan interpersonal, dalam kegiatan pra tindakan menunjukkan hasil 24% mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 23% menjadi 47%. Sedangkan memasuki siklus II mengalami peningkatan 40% menjadi 87%. Dalam skripsi tersebut persamaan yang akan diteliti yaitu menggunakan permainan tradisional ular naga adapun perbedaan yang diteliti yaitu dari meneliti kecerdasannya saja.

3) Pada skripsi Nur Zalina bahwa yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelas B1 Di Taman Kanak-Kanak Labora Islam Kecamatan Mendalo Indah Jambi Luar Kota” Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak yang diperoleh dari setiap siklusnya, pada saat prasiklus atau sebelum dilakukan tindakan nilai rata-rata siswa 50,14% dengan jumlah anak yang dikategorikan berkembang sangat baik 2 anak (9,38) dari 21 jumlah keseluruhan, dan setelah dilakukan tindakan siklus I nilai rata-rata siswa 69,05% dengan jumlah anak yang dikategorikan berkembang sangat baik 9 anak (42,71%) dari 21 jumlah keseluruhan dan meningkat pada siklus II dengan nilai rata-rata 87% dengan jumlah anak yang dikategorikan berkembang sangat baik 18 anak (85,43%) dari 21 jumlah keseluruhan.

Dalam skripsi tersebut persamaan yang akan diteliti yaitu menggunakan permainan tradisional adapun perbedaan yang diteliti yaitu dari meneliti kecerdasannya saja yaitu kecerdasan interpersonal.