

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Karakteristik anak yang bersifat aktif dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi menjadikan sebuah pembelajaran pada anak usia dini kental akan kegiatan bermain, namun kegiatan bermain dalam pembelajaran yang dilakukan juga tentu harus memiliki manfaat untuk anak, menjaga dan mengoptimalkan potensi yang telah dimiliki oleh anak seperti kemampuan berbahasa, motorik, sosial, emosional, spiritual dan intelektual, maka agar anak mendapatkan pengalaman langsung terhadap kegiatan atau pembelajaran yang dilakukan yaitu salah satunya dengan kegiatan bermain yang menyenangkan, sejalan dengan itu, menurut Depdikbud (Kurniati, E, 2010, hlm. 5) mengemukakan bahwa,

‘Bermain merupakan cara alamiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Selain itu karena masa anak-anak adalah masa keemasan atau biasa disebut dengan *golden age* maka setidaknya kegiatan-kegiatan yang dilakukan adalah yang dapat mengembangkan segala kecerdasan yang terdapat dalam diri anak’.

Berhubungan dengan pemaparan di atas yang menjelaskan bahwa kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk anak hendaknya dapat mengembangkan segala kecerdasan yang terdapat dalam diri anak, karena telah kita ketahui bahwa setiap anak memiliki kapasitas yang berbeda-beda dalam setiap kecerdasan, Gardner sebagai pakar psikologi menjelaskan tentang temuannya yang sudah ia kaji selama kurang lebih 20 tahun mengenai kecerdasan jamak atau juga disebut *multiple intelligences* yang dimiliki manusia.

Gardner (1993, hlm. 24) mengemukakan bahwa :

“Manusia mempunyai tujuh macam intelegansi, yaitu *musical intelegance* (musikalitas), *logical mathematical* (logika matematika), *bodily kinesthetic intelegance* (kelenturan tubuh), *linguistic intelegance* (intelegansi dalam bidang kebahasaan), *spatial intelegance* (intelegansi ruang), *interpersonal intelegance* (kecerdasan yang terkait dengan hubungan pribadi, *intrapersonal intelegance* (kecerdasan hubungan antar personal). Ketujuh kecerdasan tersebut biasa disebut dengan kecerdasan jamak atau dengan istilah modernnya adalah *multiple intelligences*.”

Dalam ketujuh macam kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner terdapat kecerdasan yang terkait dengan kelenturan tubuh atau yang biasa disebut dengan kecerdasan *bodily-kinesthetic* yang sesungguhnya jarang kita temui jika anak-anak dapat mengembangkan kecerdasan tersebut dengan hanya memainkan *video game* sendiri saja. Amstrong (2002, hlm. 3) mengemukakan bahwa “kecerdasan *bodily-kinesthetic* atau kecerdasan fisik adalah suatu kecerdasan dimana pada saat menggunakannya, seseorang mampu atau terampil menggunakan anggota tubuhnya untuk melakukan gerakan seperti berlari, menari, membangun sesuatu, melakukan kegiatan seni dan hasta karya.” berhubungan dengan pendapat Amstrong dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kecerdasan *bodily-kinesthetic* pada seorang anak diperlukan kegiatan-kegiatan yang bersifat aktif, menyenangkan, juga permainan yang memiliki aturan, yang mengajarkan kesabaran untuk dapat menunggu giliran, permainan yang memancing anak untuk memecahkan suatu konflik secara bersama-sama.

Sehubungan dengan pemaparan diatas, Gardner yang menyatakan bahwa ketika seorang anak menunjukkan cara yang unik dalam hal berpikir dan belajar maka mereka tidak hanya diarahkan pada situasi tertentu saja seperti memasukan mereka ke kelas-kelas yang lebih memfokuskan pada bahasa dan logika matematikas saja. (*Edu Dev Center*). (Yuliani Nuriani Sujiono & Bambang Sujiono, 2010, hlm. 54), menanggapi pendapat tersebut, memang tidak semua anak tertarik pada kegiatan yang bersifat logika, maka disitulah orangtua atau guru harus bisa lebih mengarahkan anak agar kegiatan yang dilakukan dirasa seimbang sesuai dengan kebutuhan anak, selain itu agar dapat mengoptimalkan berbagai macam kemampuan dalam diri anak.

Namun seiring berjalannya waktu, saat ini yang banyak kita lihat pada usia prasekolah, anak sudah dapat bermain sendiri tanpa memerlukan teman dalam melakukan permainan tersebut, seperti halnya anak memainkan *tablet, smartphone, android, gameboy, psp* dan lain sebagainya, kegiatan yang dilakukan mereka dengan menggunakan alat-alat canggih tersebut tidaklah menjanjikan dapat mengembangkan keerdasan *bodily-kinesthetic* dan juga kemampuan bersosial antar anak, memang banyak sekali manfaat bermain terhadap segala kecerdasan anak, namun kegiatan bermain seperti apakah yang sangat anak

butuhkan pada usia keemasan tersebut, berhubungan dengan pendapat Kurniati (2010, hlm. 31) mengemukakan bahwa, jika permainan yang kental dengan sentuhan teknologi yang sangat canggih (*high tech*), maka permainan tradisional merupakan permainan yang sangat kental dengan sentuhan rasa sosial (*high touch*), karena didalamnya dikembangkan berbagai keterampilan sosial. Banyak sekali permainan tradisional yang sifatnya aktif dan menyenangkan yang tentu saja dapat mengembangkan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak, juga didalamnya terdapat unsur sosial, beberapa contoh permainan tradisional tersebut adalah seperti bermain *gatrik*, bermain *ucing kub*, bermain *boy-boyan*, bermain *sondah*, bermain *galah asin*, *ucing-ucungan*, *luncat tinggi* dan banyak lagi.

Terdapat salah satu permainan yang saat ini sudah jarang peneliti jumpai padahal dulu sewaktu kecil peneliti pernah memainkan permainan tradisional tersebut, dan yang dirasakan itu sangat menyenangkan, bermain sampai berkeringat dan merasa cape itu memanglah hal yang wajar karena permainan ini banyak menggunakan fisik motorik kasar, walaupun permainan ini sangat sederhana, karena memang permainan ini tidak memerlukan alat bantu apapun untuk dapat memulai memainkannya, maka dari itu peneliti rasa permainan ini banyak mengandung manfaat, terutama untuk melatih kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak yang lebih banyak menstimulusi bagian gerak tungkai, nama permainan tradisional tersebut adalah *Galahbandung*, dengan kegiatan bermain setidaknya menuntut anak untuk bergerak secara lebih kreatif, selain dapat menstimulusi kecerdasan *bodily-kinesthetic*, beberapa permainan tradisional seperti *Galahbandung* ini dapat juga menstimulusi kecerdasan interpersonal, kecerdasan emosional, kecerdasan natural dan dan lain-lain. Selain itu Dapat digunakan sebagai terapi kepada anak, karena pada saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya, mereka dapat tertawa lepas dan mengekspresikan perasaan yang sedang dirasakan dalam diri anak, permainan ini menuntut anak untuk bersifat jujur pada saat melakukan permainan tersebut.

Ternyata memang benar, sudah tidak banyak kita jumpai anak-anak yang melakukan kegiatan bermain permainan tradisional, terkecuali anak-anak yang tinggal dan tumbuh dipesisir pantai, pegunungan ataupun pedesaan kemungkinan besar anak-anak disana masih memainkan permainan tradisional tersebut untuk

bermain karena masih jarang sekali benda berteknologi canggih menghampiri mereka, walaupun mereka belum mengenal permainan modern yang bertknologi, setidaknya mereka masih melestarikan kebudayaan yang sejak dulu sudah digunakan dan diwariskan oleh nenek moyang kita. Seperti yang telah dikemukakan oleh Atmadibrata, dkk (1982, hlm. 5) “Dengan berkecamuknya polusi kebudayaan yang datangnya dari luar, jangan sampai kemurnian budaya bangsa Indonesia ikut tercemar, kehilangan warna aslinya, sehingga dapat berakibat fatal yaitu anak cucu kehilangan jejak leluhur nenek moyangnya.” Dapat kita ketahui bahwa banyak sekali warisan dari leluhur kita lengkap dengan berbagai macam manfaatnya salah satunya permainan tradisional, walaupun bersifat sederhana, peneliti yakin mereka telah memberikan pemikiran yang sangat mendalam tentang itu semua guna mencerdaskan anak penerus bangsa ini. Selain itu peneliti sangat setuju dengan pendapat Rosyadi, dkk (1999, hlm. 6) mengemukakan bahwa, “Perbedaan yang sangat mendasar antara jenis-jenis permainan tradisional dengan permainan modern yaitu permainan tradisional lebih menonjolkan kepada nilai-nilai sosial, permainan modern lebih bersifat individualis, karena mereka tidak memerlukan teman bermain untuk melangsungkan permainan” lalu bagaimana dengan anak-anak yang tumbuh dan berkembang di perkotaan, apakah mereka masih dapat merasakan bermain permainan tradisional, berlari-lari, bermain bersama-sama dengan aktif, merasa senang dan gembira, karena menurut Solehudin, (200, hlm. 54) mengemukakan bahwa:

“Anak perlu belajar untuk menggunakan tubuhnya. Aktifitas mengontrol tubuh mempengaruhi kuat bidang-bidang belajar lainnya. Anak yang mempraktekan gerakan-gerakan akan cenderung untuk memperoleh kepercayaan diri dan kemandirian. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.”

Beranjak dari permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti merasa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang pengaruh dari salah satu permainan tradisional tersebut. Oleh karena itu dalam penelitian ini, penulis memfokuskan kajian pada judul **“Pengaruh Pembelajaran Permainan Tradisional Galahbandung Terhadap Kecerdasan *Bodily-kinesthetic* Anak Usia Dini”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Seperti apa profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini kelas B di TK Siti Fatimah dan TK Al-Muqadhasah, sebelum diterapkan metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional *Galahbandung*?
2. Seperti apa profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini kelas B di TK Siti Fatimah dan TK Al-Muqadhasah, setelah diterapkan metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional *Galahbandung*?
3. Apakah terdapat perubahan yang signifikan dari penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional *Galahbandung* terhadap kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini kelas B di TK Siti Fatimah dan TK Al-Muqadhasah?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan pembelajaran menggunakan metode bermain permainan tradisional *galahbandung* terhadap kemampuan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak kelas B di TK Siti Fatimah dan anak kelas B di TK Al-Muqadhasah.

2. Tujuan Khusus

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini kelas B di TK Siti Fatimah dan TK Al-Muqadhasah, sebelum diterapkan metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional *galahbandung*.
- b. Mengetahui profil kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini kelas B di TK Siti Fatimah dan TK Al-Muqadhasah, setelah diterapkan metode pembelajaran menggunakan permainan tradisional *galahbandung*
- c. Mengetahui apakah terdapat perubahan yang signifikan dari penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional *galahbandung*

terhadap kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini kelas B di TK Siti Fatimah dan anak kelas B di TK Al-Muqadhasah

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagaimana akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, yaitu:
 - a. Peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai pengaruh dari penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional *galahbandung* terhadap kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini.
 - b. Memberikan pengalaman bagi peneliti dalam melakukan sebuah penelitian yang baik sehingga mampu memberikan gambaran data dari sebuah penelitian.
2. Bagi siswa, yaitu:
 - a. Memberi kesempatan bagi anak untuk mengenal permainan tradisional *galahbandung* yang mana permainan tersebut sudah jarang dimainkan.
 - b. Memberikan metode atau model pembelajaran yang berbeda bagi anak.
 - c. Memberikan motivasi dalam kemampuan *bodily-kinesthetic* anak.
3. Bagi pendidik, yaitu:
 - a. Memberi pengetahuan dan wawasan lebih kepada pendidik mengenai model pembelajaran yang baru dalam pendidikan anak usia dini dengan menggunakan permainan tradisional *galahbandung*.
 - b. Memberi pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran permainan tradisional yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan kecerdasan *bodily-kinesthetic* anak usia dini.
4. Bagi sekolah, yaitu:
 - a. Diharapkan dapat memberikan sumbangan positif bagi pembelajaran di sekolah melalui pengayaan model pembelajaran yang baru.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, secara umum dalam bab ini terdiri dari bagian latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika

penulisan skripsi yang secara keseluruhan menggambarkan mengenai penelitian yang dilaksanakan dan akan dijabarkan dalam bab selanjutnya.

Bab II Kajian Pustaka, secara umum dalam bab ini terdiri dari beberapa kajian pustaka yang berkaitan dengan penelitian diantaranya pembelajaran sains bagi anak usia dini, keterampilan sains anak usia dini dan model perolehan konsep.

Bab III Metode Penelitian, bab ini berisi tentang beberapa hal yang terkait dengan metode penelitian yang digunakan seperti metode dan pendekatan penelitian, lokasi dan subjek penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan, secara umum dalam bab ini berisi tentang hasil temuan penelitian dan pembahasan mengenai kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan.

Bab V Simpulan Implikasi dan Rekomendasi, Bab ini merupakan bab terakhir dan berisi tentang simpulan dari kegiatan penelitian, pembahasan penelitian dan temuan penelitian juga berisi tentang implikasi dan rekomendasi penelitian.