

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses membantu mengembangkan dan meningkatkan harkat martabat manusia. Pendidikan akan menciptakan kemampuan untuk menghadapi setiap perubahan yang terjadi menuju arah yang lebih baik, pendidikan ini berupa pembelajaran. Pembelajaran diselenggarakan untuk menciptakan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi antara guru dengan siswa serta antara siswa dengan siswa (Suyitno, 2004: 1). Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, siswa dan konteks pembelajaran (anonim, 2003: 1). Pentingnya pendidikan Anak Usia Dini khususnya pengembangan *Multiple Intelligences* dalam permainan lompat tali adalah untuk melatih motorik (kinestetik), melatih mengolah angka logika atau akal sehat, mengolah kata atau kemampuan mengolah kata baik secara lisan maupun tertulis, dapat berpikir secara logis, kemampuan berkomunikasi antar teman.

Pendidikan untuk anak sebaiknya diberikan sejak usia dini. Salah satu lembaga pendidikan untuk anak yaitu, pendidikan taman kanak-kanak yang dapat menyelenggarakan kegiatan belajar mengajar untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya sesuai dengan tahap perkembangannya.

Oleh karena itu, pendidikan perlu mempraktikkan pendekatan pembelajaran yang dapat menjadikan anak senang, kreatif, dan aktif sehingga anak tidak merasa tertekan dan terbebani dengan tugas-tugas berat yang belum saatnya anak terima, upaya untuk menunjang keberhasilan tersebut, pada dasarnya dibutuhkan pendekatan. Pendekatan dapat berupa salah satunya adalah Pembelajaran bersama guru dengan tepat sehingga potensi kecerdasan anak dapat berkembang secara optimal.

Pendidikan di TK, terdapat berbagai jenis pendekatan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran, diantaranya pendekatan *Multiple Intelligences* khususnya kecerdasan kinestetik. Teori tersebut digunakan sebagai pendekatan pembelajaran, karena di dalamnya membicarakan tentang keberagaman yang berhubungan dengan kompetensi peserta didik. Pendekatan MI memandang bahwa setiap anak terlahir memiliki sembilan potensi kecerdasan, kecerdasan bahasa, logika matematika, intrapersonal, interpersonal, kinestetik, musikal, visual-spasial, naturalis, eksistensial. Amstrong (2008: 32) menyatakan bahwa biasanya seorang anak memiliki beberapa potensi itulah yang harus dikembangkan, sehingga pada akhirnya menjadi sebuah kompetensi yang sangat dominan. Begitu pula dengan kecerdasan kinestetik yang menjadi salah satu macam dari MI, kecerdasan lain dalam berkembang.

Kecerdasan gerak kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta ketrampilan mempergunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi, keseimbangan,

keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan dan keakuratan untuk menerima rangsangan, sentuhan, dan tekstur. Anak yang cerdas dalam gerak kinestetik terlihat menonjol dalam kemampuan fisik (terlihat lebih kuat, lebih lincah) daripada anak-anak seusianya. Mereka cenderung suka bergerak, tidak bisa duduk diam berlama-lama, mengetuk-ngetuk sesuatu, suka meniru gerakan atau tingkah laku orang lain yang menarik perhatiannya, dan senang pada aktivitas yang mengandalkan kekuatan gerak seperti memanjat, berlari, melompat, berguling.

Selama ini Taman Kanak-Kanak, didefinisikan sebagai tempat untuk mempersiapkan anak-anak memasuki masa sekolah yang dimulai di jenjang SD. Kegiatan yang dilakukan di TK, hanya bermain dengan menggunakan alat-alat permainan edukatif. Terdapat banyak TK yang mengupayakan berbagai macam aktivitas pembelajaran dengan lebih menekankan programnya untuk mengajar pada aspek linguistik dan logis matematika, sehingga kurang memperhatikan aspek-aspek kecerdasan yang lain.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Yayasan Insan Kamil (Kompas, 2003: 7), menunjukkan bahwa pendidikan TK saat ini cenderung mengambil porsi SD. Sekitar 99 persen, TK cenderung hanya mengajarkan membaca, menulis, berhitung. Sampai saat ini masih banyak sekolah TK yang belum mampu memenuhi kebutuhan anak didiknya. Bahkan dikawatirkan membunuh potensi anak yang beragam dengan kurikulum yang sama rata. Kelemahan lain pendidikan kita saat ini adalah bahwa penilaian atau evaluasi dilakukan dengan angka-angka yang tertera di rapor. Rapor akan memperlihatkan mana anak cerdas dalam bidang akademik saja sedangkan kecerdasan yang lain

tidak nampak. Anak didik perlu diberi kesempatan untuk mengembangkan kecerdasan majemuk misalnya, kinestetik dalam permainan tradisional. Permainan anak-anak sudah ada sejak dahulu. Namun dalam pelaksanaannya banyak dijumpai persamaan seperti cara bermain maupun peraturannya. Permainan masa sekarang sudah sangat berkembang dengan pesat karena perkembangan zaman, tetapi juga banyak yang sudah tidak dilakukan oleh anak.

Pada zaman moderen ini permainan tradisional dilupakan dan diganti dengan permainan yang sifatnya lebih praktis. Padahal permainan tradisional merupakan warisan dari nenek moyang kita yang dilestarikan dengan cara dikenalkan dan diajarkan pada anak-anak agar mereka mengenal budaya bangsa sendiri. Permainan-Permainan tradisional yang dahulu banyak dimainkan oleh anak-anak di halaman rumah mulai dilupakan karena perkembangan zaman yang berubah serta semakin sempit ruang publik untuk anak-anak bermain. Jawa Tengah merupakan salah satu daerah yang mempunyai berbagai macam-macam permainan yang sangat menarik dan bersifat edukatif. Salah satunya permainan lompat tali. Sekarang permainan ini jarang sekali dimainkan oleh anak-anak. Mereka lebih memilih permainan yang praktis dengan menggunakan teknologi moderen. Permainan moderen yang di kenal adalah seperti *playstation*, *game* yang menggunakan sarana dari internet, latihan komputer tetapi permainan-permainan seperti itu cenderung menjadikan manusia individu yang tak mengenal cara bersosialisasi di dalam masyarakat (wiki pedia indonesia, jam 16.00 WIB).

Permainan lompat tali memiliki tujuan yang sangat positif bagi anak-anak yaitu untuk memilih gerakan-gerakan (motorik kasar) dan hubungan kerja

sama dalam suasana menyenangkan. Selain itu permainan ini tidak banyak memakan waktu, relatif mudah, dan menyehatkan. Jadi sesuai untuk mengisi waktu senggang anak-anak di sekolah, dibandingkan mereka bermain tanpa tujuan. Permainan lompat tali juga mengandung aspek-aspek ataupun nilai-nilai yang bermanfaat dalam membantu perkembangan anak sesuai dengan tingkat perkembangannya (wiki pedia Indonesia, jam 16.00 WIB).

Merujuk pada perkembangan yang dikembangkan Howard Garder tentang kecerdasan majemuk maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perkembangan kinestetik dalam permainan lompat tali dalam mengembangkan *Multiple Intellegences* di TK ABA Karanganyar. Penelitian ini mengobservasi ketika anak sedang bermain lompat tali untuk mengetahui kecerdasan yang terdapat di permainan lompat tali. Penelitian tersebut berjudul “Pengembangan Kecerdasan Kinestetik Melalui Permainan Lompat Tali di TK ABA Karanganom, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Karanganyar “.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan hal yang penting karena masalah yang akan diteliti dan dikaji lebih jelas dan terarah sehingga pemecahannya lebih mudah.

1. Maka dalam hal ini peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah Konsep kecerdasan dengan menggunakan teori *Multiple Intelligences* (MI) dalam permainan Lompat Tali dibatasi hanya pada kecerdasan kinestetik.
2. Subyek atau obyek peneliti adalah anak-anak kelompok B TK ABA Karangnom Kabupaten Karanganyar.

C. Perumusan masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan supaya masalah-masalah yang akan diteliti dapat diklsifikasikan secara rinci. Perumusan masalah ini adalah:

1. Bagaimana skenario pengembangan kecerdasan kinestetik melalui permainan lompat tali?
2. Apakah hambatan yang dihadapi guru ketika melaksanakan permainan lompat tali?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang ingin dicapai. Dengan demikian tujuan menjadi arah dan petunjuk dari aktivitas yang dilakukan. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui skenario pengembangan kecerdasan kinestetik melalui permainan lompat tali.
2. Mengetahui hambatan yang dihadapi guru ketika melaksanakan permainan lompat tali.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil kajian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmu yang berarti dalam ilmu pendidikan formal maupun non formal terutama ditunjukkan pada Anak Usia Dini dalam menambah referensi yang berhubungan dengan *Multiple Intelligence* khususnya kecerdasan kinestetik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis

Menambah wawasan dan referensi pribadi tentang pembelajaran *Multiple Intelligences* melalui permainan lompat tali.

b. Bagi pendidik dan calon pendidik

Memberikan informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan tentang *Multiple Intelligences* pada Anak Usia Dini dan meningkatkan permainan tradisional.

c. Bagi sekolah

Sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan sehubungan dengan permainan tradisional pada anak dalam mengembangkan kecerdasan anak melalui permainan lompat tali.