

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Permendikbud No 146 tahun 2014 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (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. Pada masa usia dini, anak mengalami masa keemasan yang lebih dikenal sebagai *the golden age*. Periode ini hanya berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini yaitu 0 – 6 tahun. Pada periode ini otak anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, seni, agama dan moral. Oleh karena itu, kesempatan ini harus dimanfaatkan dengan sebaik – baiknya dengan memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang dengan optimal.

Proses perkembangan manusia secara utuh telah dimulai sejak janin dalam kandungan ibunya dan memasuki usia emas (*the golden age*) sampai usia enam tahun. Usia 0 – 6 tahun merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The golden age*, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan. (Mulyasa, 2012).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spriritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Bainbridge (dalam Yaumi dan Ibrahim, 2013: 9) Intelligence (kecerdasan) adalah istilah yang sulit untuk didefinisikan dan menimbulkan pemahaman yang berbeda-beda di antara para ilmuwan. Dalam pengertian yang populer, kecerdasan sering didefinisikan sebagai kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan, serta kemampuan untuk berpikir abstrak.

Menurut Fritz (dalam Yaumi dan Ibrahim, 2013: 9) Definisi lain tentang kecerdasan mencakup kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan saat ini, kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai, kemampuan untuk memahami ide-ide yang kompleks, kemampuan untuk berpikir produktif, kemampuan untuk belajar dengan cepat dan belajar dari pengalaman dan bahkan kemampuan untuk memahami hubungan. Kecerdasan juga dipahami sebagai tingkat kinerja suatu sistem untuk mencapai tujuan. Suatu sistem dengan kecerdasan lebih besar, dalam situasi yang sama, lebih sering mencapai tujuannya. Cara lain untuk mendefinisikan dan mengukur kecerdasan bisa dengan perbandingan kecepatan relatif untuk mencapai tujuan dalam situasi yang sama.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan mental umum untuk belajar, kemampuan untuk belajar dari pengalaman. Selain itu kecerdasan mencakup kemampuan beradaptasi dengan lingkungan baru atau perubahan lingkungan saat ini, kemampuan untuk berfikir produktif.

Oleh karena itu, definisi kecerdasan harus dilihat dari dua sisi walaupun masih menyisakan definisi yang sedikit tumpang-tindih. Kedua sisi yang dimaksud adalah definisi fungsional yang membentuk rangkaian struktur kognisi dan struktur sebagai kriteria. Sekalipun terjadi pro dan kontra seputar pengertian kecerdasan, paling tidak terdapat persyaratan minimal untuk mengatakan sesuatu itu merupakan bentuk kecerdasan. Persyaratan yang dimaksud adalah keterampilan untuk menyelesaikan masalah yang memungkinkan setiap individu mampu memecahkan kesulitan yang dihadapi. Jika keterampilan itu sesuai untuk menciptakan produk yang efektif, harus

juga memiliki potensi untuk menemukan dan menciptakan masalah sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan baru (Gardner, 1983).

Kecerdasan majemuk ditemukan oleh Howard Gardner, seorang ahli saraf dan psikolog terkemuka dari sekolah kedokteran Boston dan juga dari sekolah pendidikan Harvard pada 1983. Ketika itu, Gardner merupakan *Co-Director* pada *Project Zero*, sebuah kelompok riset di Harvard Graduate School of Education. Dari proyek penelitian inilah Gardner menemukan kecerdasan majemuk (*Multiple Intelligences*). Pada awalnya, Kecerdasan ini hanya terdiri dari 7 jenis kecerdasan. Kemudian penelitian dilanjutkan dan ditemukan dua jenis kecerdasan lagi sehingga jumlahnya menjadi 9 (sembilan). Kemudian pada 1983, hasil temuan tersebut dipublikasikan dalam bentuk buku yang berjudul *Frames of Mind; The Theory of Multiple Intelligences*. Adapun kesembilan jenis kecerdasan yang dimaksud adalah; kecerdasan linguistik, logika-matematika, visual, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan eksistensial.

Dari beberapa ragam kecerdasan tersebut, penelitian ini difokuskan pada kecerdasan kinestetik. Kecerdasan gerak-kinestetik berkaitan dengan kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaannya serta keterampilan menggunakan tangan untuk menciptakan dan mengubah sesuatu. Anak-anak dengan kecerdasan kinestetik di atas rata-rata, senang bergerak dan menyentuh. Mereka memiliki kontrol pada gerakan, keseimbangan, ketangkasan dan keanggunan dalam bergerak. Mereka mengeksplorasi dunia dengan otot-ototnya.

Menurut Gardner (1983) kecerdasan gerak-kinestetik berada di otak serebelum, otak keseimbangan dan motor korteks. Kecerdasan ini memiliki wujud relatif bervariasi tergantung pada komponen dan fleksibilitas serta dominasi seperti tari dan olahraga.

Komponen inti dari kecerdasan kinestetik adalah kemampuan-kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan mapan kemampuan menerima atau merangsang dan hal yang berkaitan dengan sentuhan.

Kemampuan ini juga merupakan kemampuan motorik halus, kepekaan sentuhan, daya tahan dan refleks (Richey, 2007).

Kecerdasan kinestetik identik dengan kemampuan seseorang dalam mengembangkan gerak sehingga mempunyai nilai performa yang begitu indah dan berbeda dari yang lainnya. Untuk mengenal gerak secara lebih mendalam dan dapat mengembangkannya, kita perlu mengetahui bahwa terdapat 5 macam gerakan dasar. Gerakan ini terdiri atas koordinasi tubuh, kelincahan, kekuatan, keseimbangan, serta koordinasi mata dengan tangan dan kaki.

Ciri khas yang sangat menonjol pada anak usia dini termasuk anak taman kanak-kanak ialah bermain. Bermain merupakan kebutuhan alamiah anak usia dini, selain sebagai aktivitas bersenang-senang bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak. Karena memang belajarnya anak melalui aktivitas bermain.

Menurut Suyanto (2015: 124-126) bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial maupun emosional.

Pada anak usia dini stimulasi yang diberikan dengan tepat yaitu dengan kegiatan melalui sebuah permainan, kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya. Dengan menggunakan permainan tradisional kucing dan tikus dapat melatih keterampilan fisik-motorik anak, melatih anak untuk memecahkan masalah dan anak belajar tentang strategi. Selain itu anak akan terlihat aktif dalam pembelajaran kecerdasan kinestetik, oleh karena itu peran gurulah untuk mengarahkan anak usia dini untuk memperkenalkan permainan tradisional yang baik untuk perkembangannya. Dan permainan yang di berikan haruslah cocok dengan anak agar anak mudah dalam memahami dan dapat melakukan permainan dengan senang hati dan menambah pengalamannya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dalam observasi di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo dimana kecerdasan kinestetik anak masih terbatas dan upaya meningkatkannya belum terprogram terutama melalui sebuah bentuk permainan dan pelaksanaan kegiatan fisik

(motorik kasar) masih minim sehingga menyebabkan kemampuan anak dalam kecerdasan kinestetik masih belum optimal hal ini ditandai dengan anak-anak dalam berjalan diatas papan titian masih merasa ragu dan takut, serta berjalan ke belakang pada garis lurus masih terlihat ragu-ragu dan takut, selain itu pada saat istirahat ada beberapa anak yang lebih suka bermain didalam kelas dengan mainan yang ada didalam kelas, ada juga beberapa anak yang bermain diluar kelas tapi dengan gerak-gerik yang dibatasi karna area bermain untuk anak-anak juga tidak terlalu luas. Media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan lembar kerja siswa, metode tanya jawab dan keterampilan biasa seperti melipat kertas, membuat origami, meronce, dan kolase dengan bahan sederhana untuk gerakan jari (motorik halus), sedangkan gerakan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik jarang dilakukan dalam pembelajaran. Permasalahan yang terjadi pada anak kelompok B belum sepenuhnya disadari oleh guru sehingga belum dicari pemecahan masalahnya. di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari permainan tradisional kucing dan tikus juga jarang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan kenyataan tersebut, peneliti bermaksud untuk memecahkan permasalahan dengan melakukan tindakan melalui permainan tradisional kucing dan tikus.

Hal ini selain untuk menarik perhatian anak juga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran dalam bentuk permainan yang meningkatkan kecerdasan kinestetik yang lebih bervariasi di TK Negeri Pembina Bendosari Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo. Permainan tradisional kucing dan tikus juga diharapkan dapat meningkatkan koordinasi dan kelincahan. Koordinasi dan kelincahan yang diharapkan yaitu anak mampu melakukan koordinasi gerakan badan, kaki, tangan dan mata dengan efisien serta anak dapat berlari dengan berbagai kombinasi (berlari lurus, berlari bolak-balik dan berlari zig-zag).

Melihat pemaparan diatas peneliti tertarik untuk meneliti mengenai kecerdasan kinestetik dan permainan tradisional kucing dan tikus dengan judul

**“UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK ANAK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS PADA KELOMPOK B DI TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN BENDOSARI KABUPATEN SUKOHARJO TAHUN AJARAN 2017/2018”.**

**B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil suatu rumusan masalah yang menjadi fokus pada penelitian ini yaitu “Apakah melalui permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak pada kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018?”.

**C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari penelitian ini adalah :

“Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak pada kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018”.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

“Untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional kucing dan tikus pada kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Bendosari Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018”

**D. Manfaat Penelitian**

1. Secara Teoritis

Manfaat secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan menjadi bahan pertimbangan para pendidik dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik

## 2. Secara Praktis

Manfaat secara praktis yang bisa diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Bagi Anak

Permainan tradisional kucing dan tikus sangat menarik dan menyenangkan bagi anak sehingga diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

### b. Bagi Pendidik

Memberikan referensi bagi pendidik untuk memilih permainan tradisional kucing dan tikus untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

### c. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai bahan refklesi dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.