BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang guna meningkatkan kualitas hidup mereka. Pendidikan bertujuan untuk mendidik seseorang menjadi makhluk yang lebih baik dari sebelumnya, dengan adanya pendidikan seseorang yang awalnya tidak tau menjadi tau, tidak mengerti menjadi mengerti dan tidak faham menjadi faham. Masa untuk melaksanakan pendidikan tidak terhingga yang artinya pendidikan dapat berlangsung seumur hidup. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa satuan pendidikan yang terdapat di negara Indoensia ada tiga yakni, pendidikan jalur formal, pendidikan jalur nonformal, dan pendidikan jalur informal.[1] Pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan di luar pendidikan non formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang seperti madrasah diniyah, sekolah bahasa, dan lai sebagainya. pendidikan informal merupakan pendidikan yang terjadi di lingkungan keluarga dan lingkungan sekitar.

Kondisi pendidikan di Indonesia saat ini berbeda dengan sebelumnya dikarenakan terdapat sebuah virus berbahaya yang menyerang hampir seluruh penjuru dunia. Virus tersebut dikenal dengan nama *coronavirus disease 2019* (COVID-19) merupakan penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia.[2] Virus ini tidak hanya menyerang orang dewasa atau lansia namun juga bayi dan anak-anak, adanya virus ini juga menyebabkan semua kegiatan menjadi terhambat,

---

[1] Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

[2] Ririn Noviyanti Putri, "*Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19",* Jurnal Ilmiah, Vol.20, No.2, 2020,Hlm. 705

salah satu kegiatan pembelajaran dalam pendidikan. Pemerintah segera menangani permasalahan ini dengan cara mengalihkan proses pembelajaran yang semula tatap muka langsung menjadi tatap muka secara virtual. Proses pembelajaran ini dinamakan daring yang merupakan akronim dari kata dalam jaringan. Hal ini dirasa kurang efektif apabila diterapkan pada jenjang anak usia dini, oleh karena itu beberapa lembaga PAUD memakai sistem luring dengan membatasi peserta didik yang datang ke lembaga.

Anak usia dini membutuhkan perhatian khusus dalam pendidikannya, terlebih saat kondisi pandemi Covid-19 ini proses interaksi dan belajar anak menjadi terhambat, padahal usia dini merupakan usia emas atau *golden age* yang dimana pada usia tersebut sangat penting memberikan berbagai kegiatan pembelajaran kepada anak sebagai bekal saat ia dewasa.[3]

Pembelajaran daring secara tak langsung mengharuskan anak untuk memegang gadget. Gadget atau gawai merupakan benda pipih yang memiliki tekhnologi canggih dan didalamnya terdapat fitur-fitur menarik yang membuat anak menyukai benda tersebut. Anak usia dini merupakan peniru ulung yang diibaratkan seperti spons, memiliki arti hal apa yang menarik baginya akan ditiru olehnya tanpa berfikir baik dan buruknya, melalui pembelajaran daring anak akan lebih banyak berteman dengan gadget yang digunakannya, hal ini dikhawatirkan menyebabkan kecanduan dalam diri anak sehingga anak cenderung duduk menikmati gadget yang dimainkannya daripada melakukan aktifitas untuk menggerakkan tubuhnya. Penggunaan gawai yang di luar batas wajar menyebabkan kesenjangan perkembangan dalam diri anak. Kecanduan gadget menyebabkan anak kurang melakukan aktivitas sehingga aspek perkembangan motorik anak akan terhambat untuk berkembang.[4]

Kecerdasan yang dimiliki oleh anak seharusnya bukan hanya diukur dari *IQ* melainkan dengan kecerdasan pendukung lainnya. Seorang ahli

---

[3] Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* (Yogyakarta:Kalimedia, 2016),Hlm.7

[4] Ellen Prima, *Analisis Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini yang Bermain Gawai. Early Childhood* : Jurnal Pendidikan, Vol. 5, No.1, 2021, Hlm. 110

pendidikan dari Harvard University bernama Howard Gardner membagi kecerdasan yang dimiliki manusia dengan sembilan kecerdasan, yaitu: (1) kecerdasan naturalistik, (2) kecerdasan kinestetik, (3) kecerdasan logika matematika, (4) kecerdasan visual-spasial, (5) kecerdasan linguistik, (6) kecerdasan musikalis, (7) kecerdasan intrapersonal, (8) kecerdasan interpersonal, (9) kecerdasan eksistensial.[5] Sembilan kecerdasan ini dikenal dengan sebutan kecerdasan majemuk. Berdasarkan kesembilan kecerdasan tersebut, kecerdasan kinestetik merupakan sebuah kecerdasan yang sering diterapkan setiap harinya. Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran dalam mengelola objek. Stimulus terhadap kecerdasan gerak-kinestetik membantu perkembangan anak dan pertumbuhan dalam diri anak.

Proses pembelajaran hendaklah juga memperhatikan kecerdasan ini. Kecerdasan kinestetik dapat di stumulus dengan pemberian tugas-tugas sederhana yang berhubungan dengan motorik halus maupun motorik kasar anak seperti menggunting, melipat, menjahit, mengecat, menyambungkan, melompat satu kaki, berlari *zig zag* dan lain sebagainya. Stimulasi pada kecerdasan ini bertujuan untuk menyiapkan kekuatan otot-otot pada organ gerak anak, melatih keseimbangan, kelincahan, dan ketangkasan anak sehingga pembelajaran untuk mengasah kecerdasan kinestetik anak sangat penting, supaya anak mempunyai kesiapan menuju tahapan pendidikan selanjutnya.[6]

Anak usia dini memiliki karakteristik daya konsentrasi yang pendek. Pemberian stimulasi yang tepat dalam untuk anak uia dibawah 6 tahun adalah melalui bermain.[7] Melalui bermain anak memperoleh pengalaman sehingga anak akan dapat membangun pemahaman tentang

---

[5] Moch. Masykur dan Abdul Halm Fathai, *Mathematical Intellegence : Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar,* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), Hlm. 16

[6] Eka Cahya, *Bahan Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Tulungagung:IAIN Tulungagung,2016), Hlm. 35

[7] Permendikbud No 146 tahun 2014 tentang Metode Pembelajaran yang digunakan dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini

hal-hal yang dialaminya.[8] Anak usia dini membutuhkan suatu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bersifat konket. Anak akan mengalami kebosanan jika dalam penyampaian kecerdasan kinestetik hanya menggunakan kegiatan senam saja.

Paud Al Chusna adalah lembaga pendidikan yang terletak di desa Tenggur Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Selama keadaan pandemi paud ini melakukan proses pembelajaran daring dan luring. kegiatan pembelajaran yang diterapkan menggunakan lembar keja anak dan menggunakan perintah sederhana kepada anak kemudian dikirim menggunakan vidio, seperti kegiatan mengancingkan baju. Hal tersebut dilakukan karena keterbatasan media yang ada di lembaga.[9]

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan timbul karena kurang adanya inovasi dalam media yang digunakan dalam proses menstimulasi kecerdasan kinestetik anak. Oleh karena itu, untuk menumbuhkan ketertarikan dan pemahaman anak dibutuhkan suatu kegiatan pembelajaran yang inovatif, dan menyenangkan sehingga anak dapat memahami dengan baik mengnai konsep pembelajaran yang berkaitan dengan kecerdasan kinestetik. Salah satu kegiatan yang dapat diterapkan kepada anak dalam menstimulasi kecerdasan kinestetik adalah melalui kegiatan permainan *jump hap*. Permainan tersebut merupakan permainan yang terdiri dari 3 zona, dimana masing-masing dari zona tersebut mempunyai rintangan yang berbeda-beda sehingga dapat digunakan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik dalam diri anak.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti termotivasi untuk melakukan pengembangan suatu kegiatan permainan dengan tujuan dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik dalam diri anak usia 3-4 tahun, yang termuat dalam judul penelitian "Pengembangan Permainan *Jump Hap*

---

[8] Imam Musbiki, *Buku Pintar Paud: Tuntunan Lengkap dan Praktis para Guru PAUD dalam Prespektif Islami* (Jogjakarta:Laksana,2010), Hlm.54-59

[9] Wawancara Ibu Nidha Fauzia,S.Pd., 23 Februari 2021

sebagai Media untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 3-4 Tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung”

B. Rumusan Masalah

1. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan peryataan di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, yakni sebagai berikut :

a. Pembelajaran daring yang menyebabkan anak kurang aktif untuk melakukan kegiatan
b. Anak memerlukan aktivitas fisik yang menyenangkan
c. Minimnya kegiatan fisik yang dilakukan oleh Paud AL Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung

Sedangkan untuk pmbatasan masalah pada penelitian ini adalah hanya berfokus pada pengembangan permainan *jump hap* untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung. Pembatasan masalah tersebut dibuat agar penelitian lebih fokus menjawab permasalahan yang ada.

2. Pertanyaan Penelitian

a. Bagaimana isi permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 th di Paud Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung ?
b. Bagaimana pengembangan model permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 th di Paud Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung ?
c. Bagaimana kelayakan permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 th di Paud Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada pertanyaan penelitian di atas,maka yang menjadi tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Mengetahui isi permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia3-4 tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung
2. Mengetahui pengmbangan model permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 th di Paud Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung
3. Mengetahui kelayakan dari permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung

D. Hipotesis Penelitian

Produk yang diharapkan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah di atas adalah permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk ini dibuat dengan bahan utama spon eva dengan ukuran berbeda pada setiap zona
2. Produk permainan terdiri dari 3 zona yang setiap zona memiliki rintangan yang berbeda-beda
3. Zona pertama merupakan zona belari *zig-zag.* Pada zona ini terdapat :
   a. Box yang berisi bola-bola
   b. Lintasan *zig-zag* terbuat dari botol-botol bekas
4. Zona kedua merupakan zona *jump hap* yang merupakan area melompat dan meloncat. Pada zona ini terdapat spon eva dengan ukuran 50 x 200 cm yang di dalamnya berisi gambar kaki
5. Zona ketiga merupakan zona berjalan diatas papan sedehana. Pada zona ini terdapat :
   a. Papan lintasan yang berukuran 15 x 100 cm
   b. Keranjang wadah melempar bola

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini diharapkan akan memberi manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis
   a.) Memberikan pengetahuan dan wawasan ilmu baru tentang permainan sebagai media untuk menstimulus kecerdasan kinestetik anak
   b.) Memberikan media baru yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah menstimulasi kecerdasan kinestetik anak
2. Secara Praktis
   a) Bagi Penulis

      Menambah wawasan tentang cara mengembangkan kecerdasan anak khususnya mengembangkan kecerdasn kinestetik anak
   b) Bagi Peserta Didik

      Melalui permainan tersebut diharapkan timbul rasa senang dan gembira saat melakukan kegiatan belajar sehingga selain mendapatkan kesenangan juga meningkatkan kemampuan kinestetik yang dimiliki oleh anak
   c) Bagi Pendidik

      Menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengembangkan kecerdasan majemuk yang dimiliki oleh anak terutama kecerdasan kinestetik.

F. Penegasan Istilah

Untuk menjaga dan menghindari adanya anggapan yang salah terhadap pengertian dalam judul skripsi ini, maka penulis terlebih dahulu menegaskan masing-masing istilah yang terdapat di dalamnya, sehingga dapat mempermudah pemahaman judul tersebut. adapun judul yang dibahas adalah "Pengembangan Permainan *Jump Hap* sebagai Media untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 3-4 Tahun di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung".

1. Penegasan Konseptual
   a. Penelitian dan Pengembangan

      Penelitian dan pengembangan merupakan salah satu jenis dari metode penelitian. Penelitian dan pengembangan merupakan

metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk.[10]

b. Permainan *Jump Hap*

Permainan merupakan kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Kegiatan menyenangkan tersebut dilakukan tanpa paksaan dan dengan perasaan senang gembira.[11] Permainan *jump hap* merupakan sebuah permainan untuk anak-anak khususnya anak usia 3-4 tahun yang di dalamnya terdapat rintangan-rintangan untuk menstimulasi anggota gerak anak.

c. Kecerdasan Kinestetik

Kecerdasan kinestetik merupakan suatu kecerdasan dimana seseorang mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus, lentur, dan seimbang.[12] Cerdas kinestetik berarti belajar dan berpikir menggunakan tubuh. Kecerdasan ini ditandai dengan ketangkasan tubuh dalam memahami perintah otak.[13] Kemampuan inti dari kecerdasan kinestetik bertumpu pada kemampuan yang tinggi untuk mengendalikan gerak dan tubuh (koordinasi, keseimbangan, kelenturan, ketrampilan, kekuatan, dan kecepatan) dan ketrampilan yang tinggi untuk menangani benda (ketrampilan tangan, koordinasimata dengan tangan, dan kepekaan sentuhan).[14]

2. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan pengembangan permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4tahun di Paud Al Chusna Tenggur

---

[10] Sugiono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development.* (Bandung:Alfabeta, 2016), Hlm. 30

[11] John W Santrock, *Life Span Development edition 5. Perkembangan masa hidup jilid 1* (Jakarta:Erlangga, 2002). Hlm. 272-273

[12] Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik,* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), Hlm. 12

[13] Thomas Armstrong, *7Kind of Smart; Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intellegence*, terj. T. Hermaya (Gramedia: Jakarta, 2002),Hlm. 4

[14] Tadkiroatun Musfirah, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk,* (Universitas Terbuka : Tangerang Selatan, 2018), Hlm. 6.9

Rejotangan Tulungagung adalah mendesain dan mengembangkan sebuah kegiatan permainan baru, sehingga dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang menginovasi kegiatan permainan untuk mengasah dan mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

G. Sistematika Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul "Pengembangan Permainan *Jump Hap* sebagai Media untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 3-4 Tahun di Paud Al-Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung" memuat sistematika pembahasan sebagai berikut :

Bagian pertama memuat hal-hal yang bersifat formal diantaranya adalah ; halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian motto, halaman persembahan, prakata, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambang dan singkatan, daftar lampiran, abstrak, daftar isi. Bagian kedua memuat lima bab yang saling berkesinambungan, diantaranya adalah :

BAB I (PENDAHULUAN) berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan

BAB II (LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS) berisi tentang deskripsi teori, kerangka berfikir, hipotesis (produk yang akan dihasilkan), penelitian terdahulu

BAB III (METODE PENELITIAN) berisi tentang langkah- langkah penelitian, metode penelitian tahap 1, metode penelitian tahap 2

BAB IV (HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN) berisi tentang desain awal produk, hasil pengujian pertama, revisi produk, hasil pengujian tahap kedua, revisi produk, pegujian tahap ketiga (bila diperlukan), penyempurnaan produk, dan pembahasan produk

BAB V (KESIMPULAN DAN SARAN PENGGUNAANYA) berisi tentang kesimpulan dan saran yang di jabarkan oleh peneliti tentang produk yang dihasilkan