

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain dan Permainan

Bermain adalah hak yang dimiliki oleh setiap anak. bermain merupakan wadah bagi anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan yang dalam pelaksanaannya tidak terdapat unsur paksaan.¹ Bermain merupakan sebuah aktifitas yang disukai oleh semua jenis kalangan, terutama anak-anak. Anak-anak menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri ataupun dengan orang lain.² Bermain merupakan serangkaian kegiatan anak-anak yang menyenangkan dan membuat perasaan menjadi gembira dan bahagia.³ Para ahli anak usia dini mengatakan bahwa bermain merupakan faktor penting yang dilakukan oleh anak dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan esensi bermain menjadi jiwa dalam setiap pembelajaran anak usia dini.⁴ Bermain pada awalnya belum mendapatkan perhatian khusus dari beberapa ahli jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian para peneliti terhadap perkembangan anak. Tokoh yang dianggap berjasa dalam meletakkan dasar tentang bermain adalah seorang filsuf Yunani bernama Plato. Plato berpendapat anak-anak akan mudah memahami perihal matematika dengan cara

¹ NailiRohmah, *Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Tarbawi, Vol. 13, No. 2, (Jepara:2016), hlm. 3.

² Ratih Permata Sari, *Kreativitas Bermain Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 01, No. 01, (Surabaya:2019), hlm. 14.

³ M.Fadlilla, *Buku Ajar Bermain dan Permainan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), Hlm 6

⁴ Suyanto, Slamet., *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), Hlm. 114

membagikan sebuah benda konkret yang dapat digunakan untuk berhitung.⁵ Artinya untuk memahami dan mengenal sebuah bilangan maka diperlukan benda yang dapat melambangkan bilangan tersebut.

Bermain merupakan sarana yang digunakan agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal,⁶ dalam bermain anak dapat mempelajari banyak hal, dapat mengenal sebuah peraturan, dapat melakukan sosialisasi, belajar untuk menempatkan diri, mengatur emosi, toleransi, bekerja sama, dan belajar tentang sportivitas.⁷ Bermain dapat menstimulus aspek perkembangan yang terdapat dalam diri anak dengan cara memberikan anak kesempatan untuk mempelajari tentang diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitarnya, dengan bermain anak bebas untuk mengeksplorasi semua hal yang ada disekitarnya, bebas untuk berimajinasi dengan pikirannya dan dapat menciptakan sesuatu dari hal disekitarnya, selain bermain terdapat juga istilah lain yakni pemain dan permainan. Pemain adalah seseorang yang menjalankan sebuah kegiatan bermain dan permainan merupakan sarana yang digunakan untuk melakukan sebuah kegiatan bermain⁸, dari pernyataan diatas penulis menyimpulkan bahwa bermain merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh anak yang dapat merangsang aspek perkembangan dalam diri anak serta melatih kemampuan yang ada dalam diri anak dan dilakukan tanpa

⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta:PT Grasindo 2001),Hlm. 1

⁶ Putri Admi Perdani, *Peningkatan Ketrampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.7,No.2 (Jakarta:2013),Hlm.6

⁷ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2014).Hlm. 166

⁸ M.Fadlilla,*Buku Ajar Bermain dan Permainan*, (Jakarta:Prenadamedia Group,2019),Hlm. 7

adanya paksaan atau dorongan dari orang lain dengan perasaan senang dan gembira.

b. Tahapan Bermain dan Permainan

Tahapan-tahapan bermain anak berlangsung secara berkelanjutan dan terus-menerus, tidak dianjurkan mengikat anak dengan aktivitas yang memberatkan dan cenderung akademis. Anak perlu diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dirinya demi tercapainya aspek-aspek perkembangan yang ada dalam diri anak. Bentuk tahapan perkembangan yang diperoleh dari kegiatan bermain diklasifikasikan oleh para ahli dengan fokus yang berbeda. Para ahli membagi fokus tahapan perkembangan bermain menjadi dua macam, yakni dari segi perkembangan sosialnya atau dari perkembangan kognitifnya. Berikut penjabaran tahapan bermain menurut para ahli :

1) Parten

Parten memfokuskan perkembangan tahapan bermain anak berdasarkan kemampuan bersosialisasi anak, berikut tahapan perkembangan bermain menurut Parten :

a) *Unoccupied Play* (Tidak Menentang)

Anak hanya melihat kegiatan bermain anak lain tanpa mengikuti kegiatan anak lain tersebut sehingga tidak terjadi interaksi dengan anak yang bermain.⁹ Penulis menyimpulkan pada tahap ini anak tidak terlibat dalam sebuah permainan, disini anak hanya mengamati jalannya permainan yang menarik bagi dirinya. Saat mengamati jalannya permainan, jika anak tertarik maka ia akan bergerak melakukan aktifitas fisik.

b) *Solitary Play* (Bermain Sendiri)

⁹ Sujiono N.Y, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta : PT Indeks 2013).
Hlm.148

Tahap ini terjadi ketika anak berusia 0-2 tahun. Pada tahap ini anak melakukan aktivitasnya tanpa memperdulikan kehadiran orang lain disekitarnya. Pada tahapan ini ego dalam diri anak sangat tinggi sehingga ia tidak ingi berbagi alat permainannya dengan orang lain.¹⁰ Penulis menyimpulkan di tahap ini anak sibuk bermain dengan dunianya sendiri dan menghiraukan lingkungan sekitarnya selain itu anak memiliki sifat egosentris yang tinggi yang artinya anak tidak ingin berbagi sesuatu yang dimilikinya dengan anak lain.

c) *Onlooker Play* (Pengamat)

Tahap ini terjadi ketika anak berusia dua tahun, dalam tahapan ini anak bertindak sebagai pengamat dan anak mulai tertarik dengan kegiatan bermain yang ada di sekitarnya. Hal seperti ini memungkinkan anak untuk memunculkan sebuah pertanyaan-pertanyaan seputar apa yang anak lihat.¹¹ Penulis menyimpulkan *onlooker play* merupakan tahapan kegiatan bermain anak dengan mengamati perilaku bermain anak-anak di sekitarnya. Saat proses terjadinya pengamatan memungkinkan anak bertanya tentang suatu hal seputar apa yang telah ia amati.

d) *Paralel Play* (Bermain Paralel)

Tahap ini dapat dilihat ketika anak memasuki usia lebih dari dua tahun. Tahap ini dapat dilihat ketika terdapat dua anak atau lebih sedang memainkan jenis permainan yang sama. Apabila di lihat lebih lanjut hampir tidak ada interaksi yang terjadi diantara mereka. Contoh kegiatan bermain paralel adalah bermain mobil-mobilan,lego, dan balok.¹² Penulis menyimpulkan pada tahap ini terdapat beberapa

¹⁰ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta:PT Grasindo 2001),Hlm.21

¹¹

¹²

anak yang memainkan permainan yang sama akan tetapi apabila diperhatikan dengan lebih teliti mereka tidak melakukan interaksi satu sama lain.

e) *Assosiative Play*

Pada tahapan ini interaksi antar anak sudah dapat ditemukan melalui kegiatan mereka untuk bertukar mainan, namun apabila diamati kembali rasa untuk bekerja sama belum terlihat dalam diri anak. Kegiatan yang mencontohkan tahapan ini adalah mewarnai bersama. Anak melakukan kegiatan mewarnai dengan mandiri sampai ketika ia meminjam pensil warna lain milik temannya.¹³ Penulis menyimpulkan *assosiative play* ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain. Interaksi tersebut dapat berupa bertukar alat permainan yang mereka miliki. Bentuk kerja sama belum terlihat dalam tahapan ini.

f) *Cooperative Play*

Cooperative play ditandai dengan adanya kerja sama dan pembagian tugas guna tercapainya tujuan dalam sebuah permainan.¹⁴ Penulis menyimpulkan ditahap ini anak melakukan permainan bersama dengan teman-teman sebayanya. Terdapat pembagian tugas dan pembagian peran dalam tahapan ini yang berguna untuk menyapai tujuan tertentu. Contohnya bermain peran seperti dokter-dokteran, bekerja sama membuat sebuah bangunan dari lego atau balok-balok kayu.

2) Piaget

Piaget memfokuskan tahapan perkembangan bermain anak dari sudut perkembangan kognitif anak. Hal ini meliputi

¹³ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan.....*,Hlm.22

¹⁴ Sujiono N.Y, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.*(Jakarta : PT Indeks 2013).Hlm.148

kemampuan menalar anak, daya ingat, kreativitas, dan kemampuan berbahasa anak. berikut tahapan perkembangan yang dikemukakan oleh Piaget :

a) *Sensory Motor Play* (Sensorimotori)

Tahap ini terjadi saat anak memasuki rentang usia $\frac{3}{4}$ bulan – $\frac{1}{2}$ tahun. Anak-anak ditahap ini menikmati kegiatan bermain melalui sensor-sensor otot yang terdapat didalam tubuh mereka terutama yang terdapat pada panca indera mereka.¹⁵ Kegiatan yang dilakukan anak merupakan pengulangan dari kegiatan yang dilakukan sebelumnya sehingga belum dapat dikatakan sebagai kegiatan bermain, jadi pada usia ini anak berusaha mengenali lingkungan sekitar melalui sensor-sensor yang ia terima pada panca inderanya. Misalnya melalui pengalaman sebelumnya bahwa jika anak memencet sebuah benda yang ada disekitarnya maka benda tersebut akan berbunyi. Anak akan melakukan kegiatan tersebut berulang-ulang hingga timbul rasa senang pada diri anak.

b) *Symbolic or Make Believe Play* (Simbolik)

Tahapan ini terjadi saat anak memasuki usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal atau bermain pura-pura. Anak-anak yang berada ditahap ini memahami informasi melalui benda-benda konkret sehingga pada tahapan ini kemampuan berimajinasi anak berkembang sangat pesat.¹⁶ Penulis menyimpulkan pada tahap ini anak menggunakan sebuah benda sebagai simbol dari bentuk lain. Misalnya anak menggunakan sapu kemudian menaiki sapu

¹⁵ Pupung Puspa, Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, (Nganjuk : Adjie Media Nganjuk), Hlm.6

¹⁶ Rita Kurnia, *Konsepsi Bermain dalam Menumbuhkan Kreativitas pada Anak Usia Dini*. *Educhild*, Vol.01, No.01, 2012, Hlm.77

tersebut, dalam imajinasinya ia berkhayal bahwa sapu tersebut adalah sebuah mobil yang sedang ia tumpangi.

c) *Social Play Games with Rules* (Pra Operasional)

Tahapan ini dilakukan saat anak berusia 8-11 tahun. Kegiatan bermain yang dilakukan oleh anak sudah dikendalikan oleh aturan. Perkembangan sosial anak mulai mengalami baik sehingga anak sudah mulai mau bermain dengan teman sebayanya.¹⁷ Penulis menyimpulkan pada tahap ini anak mulai bermain bersama tim dengan bekerja sama dan jalannya permainan yang dilakukan telah ditentukan oleh aturan yang disepakati bersama. Contoh kegiatan bermain ini adalah engklek, gobak sodor, petak umpet dan lain sebagainya.

d) *Games with Rules and Sports* (Operasional Konkrit)

Tahapan ini dilakukan saat anak memasuki usia 11-15 tahun, di tahap ini anak telah memainkan sebuah permainan dengan aturan yang lebih ketat. anak melakukan permainan ini temotivasi ingin meraih sebuah prestasi sebaik-baiknya.¹⁸ penulis menyimpulkan pada masa ini anak-anak sudah dapat menikmati bermain menggunakan aturan. Permainan ini menimbulkan sebuah persaingan namun berdampak positif pada diri anak. contoh kegiatan permainan ini adalah sepak bola.

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa tahapan perkembangan anak dapat diklasifikasikan berdasarkan usia anak dan jenis permainan yang dimainkan oleh anak, dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa anak mengawali tahapan bermainnya dengan

¹⁷ Pupung Puspa, Anik Lestarinigrum, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*,Hlm.7

¹⁸ Anita Yus, *Bermain Sebagai Kebutuhan dan Strategi Pengembangan Diri Anak*, *Jurnal Ilmiah*, Vol.08, No.02, 2013, hlm.155

ketertarikan anak terhadap permainan tersebut kemudian anak melakukan sebuah pengamatan terhadap permainan tersebut kemudian anak mulai mengikuti alur permainan hal ini merupakan tahap awal anak memulai interaksi sosial bersama teman mainnya selanjutnya anak mulai mengikuti permainan tersebut dan mengikuti aturan alur permainan yang telah dibuat.

c. Jenis-Jenis Bermain dan Permainan

Bermain bagi anak tidak hanya memberikan sebuah kepuasan untuk anak, akan tetapi dengan bermain dapat juga membangun karakter, membentuk sikap dan kepribadian anak.¹⁹ Kegiatan bermain berdasarkan jenisnya dibedakan menjadi dua macam, yakni bermain aktif dan bermain pasif. Berikut penjelasan bermain aktif dan pasif menurut Hurlock :

1) Bermain Aktif

Bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan anak sebuah kesenangan dan kepuasan melalui aktivitas atau gerak tubuh yang mereka lakukan.²⁰ Pada saat usia anak memasuki usia remaja mereka kurang melakukan kegiatan bermain aktif dikarenakan terdapat tanggung jawab yang harus mereka selesaikan baik tanggung jawab dalam lingkungan keluarga maupun di luar lingkungan keluarga.²¹ Berikut beberapa macam kegiatan bermain aktif :

a) Bermain Bebas dan Spontan

Bermain bebas dan spontan merupakan bentuk dari bermain aktif. Permainan ini dapat dilakukan dimana saja

¹⁹ Wiwik Pratiwi, *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol.5, No.2,2017, hlm109

²⁰ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta:PT Grasindo 2001),Hlm.53

²¹ Wiwik Pratiwi, *Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam, Vol.5, No.2,2017, hlm110

oleh anak berdasarkan keinginan sang anak.²² umumnya kegiatan bermain ini dapat dijumpai pada anak yang berusia 3 bulan hingga 2 tahun. Contohnya bayi yang sedang memegang krincingan ditangan kemudian menggerakkan tangannya sehingga krincingan tersebut berbunyi, anak usia 6 bulan yang mulai merangkak ia memrasa sangat antusias dengan keahlian yang baru saja ia dapatkan sehingga ia mengitari ruangan dengan sesekali memegang benda yang menarik perhatiannya.

b) Bermain Konstruktif

Kegiatan yang menggunakan benda yang ada disekitar sehingga terciptanya suatu hasil karya. Contoh kegiatan bermain konstruktif adalah menggambar, merakit lego, menempel kertas, meremas kertas, dan lain sebagainya. Kegiatan ini dapat menstimulus perkembangan motorik halus anak dan mengembangkan kreativitas anak.²³

c) Bermain Khayal/Bermain Peran

Bermain khayal atau bermain peran merupakan salah satu bermain aktif. Bermain khayal merupakan sebuah kegiatan dimana anak melakukan aktivitas menggunakan khayalannya. Bermain peran merupakan sebuah permainan dengan memerankan tokoh-tokoh atau benda yang ada disekitar anak sehingga mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap kegiatan yang dilaksanakan.²⁴ Contoh

²² Khamim Zarkasih. *Mengembangkan Kreatiitas Anak Melalui Bermain. Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*. Vol.16, No 1, 2016. Hlm.24

²³ Dyana Wahyu P.S. *Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*. Vol.2. No. 03. 2013. Hlm.220

²⁴ Winda, Gunananti, dkk. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2010). hlm.10

kegiatan bermain khayal adalah berpura-pura menjadi salah satu pemain dalam tayangan yang anak tonton.

d) Mengumpulkan Benda-Benda (*Collecting*)

Kegiatan mengumpulkan benda dikategorikan dalam bermain aktif, dalam kegiatan ini anak mengumpulkan benda yang menarik perhatiannya tanpa memikirkan kegunaan benda tersebut. Kegiatan seperti ini mulai dijumpai saat usia pra sekolah hingga memasuki usia sekolah yakni usia 3-7 tahun.²⁵ Saat usia pra sekolah anak hanya ingin mengumpulkan benda yang dijumpai untuk kesenangan dirinya sendiri, namun saat memasuki usia sekolah kegiatan mengumpulkan benda mulai menumbuhkan sikap berkompetensi dalam diri anak. Anak akan merasa puas apabila sesuatu yang ia kumpulkan lebih banyak daripada milik teman-temannya.

e) Permainan dan Olahraga (*Games and Sport*)

Permainan dan olahraga merupakan kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan yang telah disepakati bersama.²⁶ Olahraga mempunyai ciri khas yakni kegiatan fisik sedangkan permainan merupakan sebuah kegiatan yang tidak hanya berkonteks fisik, sering dijumpai permainan berkonteks pada kognitif seseorang dan mental. Jenis bermain ini merupakan penggabungan dari kegiatan fisik dengan kegiatan lain yang menyenangkan anak..

2) Bermain Pasif

Hibuan (*asmusement*) merupakan salah satu bentuk dari bermain pasif, dalam bermain pasif anak memperoleh kesenangan bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri, melainkan dari sebuah hal yang membuat mereka merasakan

²⁵ Mayke S.Tedjasaputra,*op.cit.*,Hlm.55

²⁶ Khamim Zarkasih,*op.cit.*,Hlm24

kesenangan.²⁷ Contoh kegiatan bermain pasif adalah menonton film, mendengarkan musik, menonton televisi, dan hal-hal menarik lainnya. Melalui kegiatan ini anak akan mendapatkan sumber pengetahuan baru, melalui kegiatan menonton film akan berdampak pada penambahan pembedaharaan kata anak selain itu menonton film dapat mengajarkan anak bagaimana cara mengatasi masalah.

Penulis menyimpulkan bahwa bermain dapat dikategorikan menjadi dua macam yakni bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh anak usia balita hingga remaja. Kegiatan ini melibatkan banyak aktivitas tubuh sehingga dalam kegiatan bermain aktif memerlukan energi untuk melakukannya. Bermain pasif merupakan kegiatan dimana anak hanya melihat dan mendengarkan saja tanpa ikut berpartisipasi di dalamnya. Kegiatan ini dilakukan oleh anak yang mulai memasuki usia remaja, dalam kegiatan bermain pasif kesenangan anak diperoleh dari kegiatan orang lain.

d. Fungsi Bermain dan Permainan

Bermain merupakan kegiatan yang memiliki peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak sebab melalui bermain anak dapat mengalami proses pembelajaran dan salah satu karakteristik anak usia dini adalah suka bermain. Menurut Al Ghazali bermain merupakan suatu yang penting bagi anak. Melarang anak bermain dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama kehidupannya.²⁸ Plato seorang tokoh filsuf berpendapat bahwa anak-anak akan lebih mudah

²⁷ Hurlock.E.B.*Psikologi Perkembangan*. (Alih Bahasa: Istidayanti dan Soedjarwo Edisi kelima.Jakarta.Erlangga 1978). Hlm 320

²⁸ M.Fadlillah , *op.cit.*,hlm.11

mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel.²⁹ Pernyataan Plato tersebut memiliki arti bahwa untuk menenrangkan penjumlahan dan pengurangan suatu bilangan lebih baik dengan cara memberikan sebuah benda konkret kepada anak. menurut Achroni bermain mempunyai banyak manfaat untuk anak, diantaranya adalah :

a) Mendapatkan kegembiraan

Kegembiraan merupakan emosi positif yang timbul dari diri seseorang. emosi positif memiliki manfaat dalam proses tumbuh kembang dan pembentukan karakter dalam diri anak. kehidupan anak yang dipenuhi oleh rasa bahagia akan menjauhkan anak dari stres.

b) Mengembangkan aspek kognisi anak

Bermain dapat mengembangkan pengetahuan, daya nalar, kreativitas anak. Melalui bermain anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lainnya.

c) Mengembangkan kemampuan motorik anak

Motorik merupakan kematangan dan penguasaan ketrampilan fisik anak serta kemampuan mengontrol otot-otot tubuh anak.³⁰ Motorik halus merupakan perkembangan yang melibatkan koordinasi mata dengan jari-jari. Kegiatan bermain yang dapat melatih kemampuan motorik halus anak seperti menggambar, meronce, menggunting, menggenggam, dan lain sebagainya. Motorik kasar merupakan kemampuan anak untuk menggunakan otot-otot besar pada tubuhnya.³¹ Kegiatan

²⁹ Mutia Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group,2016),Hlm.92

³⁰ Eka Cahya. *Bahan Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*,(Tulungagung:IAIN Tulungagung,2016),Hlm.32

³¹ Setiowargo,Catur.*Bahan Ajar Strategi Pengembangan Kinestetik dan Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini*,(Jakarta:Universitas Negeri Jakarta,2008),Hlm.3

bermain yang dapat bermanfaat untuk motorik kasar anak meliputi berlari, melompat, merangkak, dan mengayunkan lengan.

d) Meningkatkan kemampuan konsentrasi anak

Ada beberapa permainan yang menuntut anak untuk berkonsentrasi. Konsentrasi dibutuhkan anak dalam menyelesaikan berbagai tugas dan pekerjaannya.

e) Mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak

Bermain merupakan sebuah kebutuhan yang sudah ada dengan sendirinya dalam diri masing-masing anak, dan sudah terberi secara alamiah. Melalui bermain anak dapat melepaskan ketegangan yang sedang dialaminya. Bermain dapat juga menyalurkan perasaan yang terpendam dalam diri anak. Kegiatan bermain yang melatih sosial dan emosi anak seperti permainan bermain peran.

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa bermain memiliki banyak fungsi. Salah satu karakteristik anak usia dini adalah bermain artinya bermain sudah menjadi kebutuhan alamiah setiap anak. bermain atau permainan merupakan cara belajar paling efektif yang dapat diterapkan pada anak-anak, dengan bermain anak akan mendapatkan kegembiraan dan kesenangan dalam dirinya, selain itu bermain dapat merangsang aspek-aspek perkembangan yang ada dalam diri anak.

2. Permainan *Jump Hap*

a. Pengertian Permainan *Jump Hap*

Permainan *jump hap* merupakan permainan yang dimodifikasi dari permainan tradisional engklek atau gedrik. Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang terdapat di nusantara, dinamakan engklek karena cara bermainnya

menggunakan satu kaki yang mana dalam bahasa jawa dinamakan “engklek”.³² Jumlah pemain dalam permainan engklek ini bebas, akan tetapi biasanya jumlah pemain engklek sebanyak 2-5 orang.³³ Tempat bermain tidak memerlukan perkarangan luas tetapi membutuhkan tempat datar sehingga permainan ini dapat dimainkan di halaman rumah, selain bernama engklek permainan ini juga disebut dengan nama somdah. Somdah merupakan permainan yang menggunakan media gambar persegi empat yang digambar di atas lantai maupun tanah.³⁴

Cara bermain permainan tradisional engklek cukup sederhana dengan melompat menggunakan satu kaki di atas petak-petak yang telah digambar. Untuk bermain setiap anak harus memiliki gaco. Gaco dilempar ke salah satu petak yang telah digambar kemudian pemain melewati petak-petak tersebut namun tidak boleh melewati petak yang tadinya terdapat gaco yang telah terlempar. Saat melempar gaco tidak diperbolehkan melewati petak yang telah dibuat. Apabila pemain melewati petak yang telah dibuat maka pemain dianggap gugur dalam permainan. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu kemudian melempar gaco kembali dengan cara membelangkangi gambar petak, apabila gaco tersebut jatuh diatas salah satu petak maka petak tersebut menjadi sawah pemain yang artinya pemain dapat menginjakkan kedua kaki diatas sawah tersebut. Pemain dengan perolehan sawah terbanyak merupakan pemenang dalam permainan tradisional engkek ini.

Permainan tradisional engkel seperti penjabaran diatas memiliki ragam manfaat untuk tubuh anak, salah satunya dapat

³² Mulyani. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. (Yogyakarta:Langensari Publishing 2013)hlm

³³ Montolalu dkk. *Bermain dan Permainan Anak*.(Jakarta: Universitas Terbuka,2005),Hlm.34

³⁴ Dani. *Permainan Tradisional yang Mendidik*. (Yogyakarta:Cakrawala 2010). Hlm.15

menstimulasi kecerdasan kinestetik anak. Kecerdasan kinestetik anak berhubungan dengan motorik kasar anak yaitu kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot besar dalam tubuhnya. Selain melatih kecerdasan kinestetik anak permainan ini juga melatih kejujuran, kekompakan, kerjasama, keseimbangan, dan melatih jiwa kesosialan anak dalam menghadapi permasalahan.³⁵

Permainan *jump hap* merupakan permainan yang peneliti kembangkan dari permainan tradisional englek. Kedua permainan tersebut sama-sama bermanfaat untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak akan tetapi dalam permainan *jump hap* peneliti memberikan beberapa inovasi sehingga permainan *jum hap* agar dapat menarik minat anak untuk bermain. Permainan *jump hap* merupakan sebuah permainan yang dapat dilakukan di dalam ruangan maupun luar ruangan. Permainan ini menggunakan media matras panjang yang telah di beri petak di atasnya. Matras yang digunakan dalam permainan *jump hap* memiliki fungsi sebagai media utama dalam permainan ini. Permainan *jump hap* mempunyai tiga zona bermain.

b. Alur Bermain Permainan *Jump Hap*

Permainan *jump hap* mempunyai tiga zona bermain. Masing- masing zona memiliki tantangan yang berbeda-beda guna menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun. Berikut penulis jelaskan alur permainan *jump hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak usia 3-4 tahun :

1) Zona Pertama

Pada zona pertama anak disediakan wadah kotak yang berisi bola-bola mainan dan lintasan *zig-zag*. Pada zona ini anak mengambil bola dari wadah tersebut kemudian berlari melintasi

³⁵Komang dkk, *Penerapan Permainan Tradisional Englek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 4. No2.(Universitas Pendidikan Ganesha,2016).Hlm.5

lintasan *zig-zag* untuk menuju ke zona kedua. Manfaat dari berlari *zig-zag* adalah dapat melatih keseimbangan dan ketangkasan anak saat berlari.³⁶

2) Zona Kedua

Pada zona kedua anak telah disediakan matras panjang yang menjadi media utama dalam permainan *jump hap* ini. Anak melewati rintangan yang terdapat pada matras tersebut. Pada papan *jump hap* terdapat tiga gambar kaki yang berbeda. Masing-masing gambar memiliki makna yang berbeda. Manfaat melompat di atas adalah untuk mengasah kemampuan anak dalam menggunakan otot-otot besarnya.³⁷ Pada saat melakukan gerakan melompat anak juga melatih keseimbangan dalam dirinya.³⁸

3) Zona Ketiga

Pada zona ketiga anak disediakan papan sederhana yang cukup lebar. Terbuat dari spon yang kemudian dilapisi banner agar menarik untuk anak. Pada zona ini terdapat juga keranjang yang berfungsi sebagai wadah untuk melemparkan bola. Setelah dari zona kedua anak menuju ke zona ketiga. Pada zona ini anak-anak berjalan melewati papan yang telah tersedia kemudian melemparkan bola-bola mainan ke dalam keranjang. Manfaat melakukan kegiatan zona ketiga bagi anak adalah dapat melatih kekuatan otot kaki anak, dapat melatih keseimbangan tubuh anak, dapat melatih ketepatan anak dan melatih keberanian serta rasa percaya diri.³⁹

³⁶ Sisilia Indah dkk, *Pengaruh Lai Zig-Zag Berbantuan Kursi Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Kelompok B TK Sila Darma*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 7, No.1, (Universitas Pendidikan Ganesha, 2019), Hlm. 102

³⁷ Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), Hlm. 9

³⁸ Ismatul dkk, *Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, Jurnal Penelitian PAUDIA, Vol.1, No.1, Hlm. 95

³⁹ Nurul Mukhlisa, Selia Dwi, *Penerapan Permainan Papan Titian dalam Mengembangkan Motorik Kasar pada Anak Usia Dini*, Jurnal Educhild, Vol.2, No.1, 2020, Hlm. 73

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran agar terwujudnya pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar.⁴⁰ Perantara diartikan sebagai perantara antara sumber pesan ke penerima pesan atau dengan kata lain perantara dari pendidik ke anak didik. NAE (*National Education Assosiaton*) menjelaskan bahwa media merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan dan dipergunakan dengan baik dalam proses pembelajaran.⁴¹ Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa berupa alat, bahan atau keadaan yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam proses kegiatan pembelajaran. Daryanto menjelaskan pengertian media pembelajaran adalah sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran.⁴²

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan kepada penerima pesan yakni peserta didik. Agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik maka dalam proses tersebut diperlukan adanya sarana penyalur pesan yang disebut dengan media pembelajaran. Peran media dalam pendidikan anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada masa itu berada di masa konkret.⁴¹ Hal ini sesuai dengan salah satu prinsip pembelajaran anak usia dini yakni kekonkretan. Anak diharapkan dapat

⁴⁰Sadirman Arief S, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), Hlm. 6-7

⁴¹ Basyiuddin Usman Anawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), Hlm. 11

⁴² Daryanto, *Media dan Sumber Belajar Paud*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2017), Hlm. 3.4

mempelajari sesuatu secara nyata. Prinsip tersebut secara tidak langsung menjelaskan bahwa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran perlunya penggunaan media sebagai saluran penyampaian pesan dari pendidik ke anak didik agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima anak dengan baik.

Penulis dapat menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan harapan peserta didik dapat mengerti dan memahami pesan yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu menstimulasi pikiran, perhatian, dan minat anak didik sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mewujudkan tujuan pembelajaran yang optimal.

b. Jenis-Jenis Media

Media pembelajaran digunakan karena memiliki keunggulan dalam menarik perhatian anak. media pembelajaran dapat menambah ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran, olehkarena itu dalam rangka mengembangkan pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menarik minat perhatian siswa diperlukan adanya media pembelajaran.⁴³ Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran, diantaranya :

1) Media Visual

Media visual disebut juga dengan media grafis, yakni media yang dapat dilihat menggunakan indera penglihatan. Media visual merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat

⁴³ M.Miftah, *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*, *Jurnal Kwangsan*, Vol.1, No.2 (Desember, 2013), Hlm.98

membantu menyampaikan tema pembelajaran.⁴⁴ Beberapa contoh media visual antara lain adalah gambar, papan flanel, poster, buku cerita, miniatur, kartu bergambar, dan lain sebagainya. Penulis menyimpulkan bahwa media visual merupakan media berbentuk gambar, poster, *big book*. Media ini membantu pendidik untuk memudahkan proses kegiatan belajar apabila terdapat tema atau pembelajaran yang membutuhkan contoh konkret namun tidak dapat di datangkan ke dalam proses pembelajaran tersebut.

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang dalam proses pembelajaran hanya melibatkan indera pendengaran.⁴⁵ Pesan yang disampaikan oleh pengirim bersifat hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Beberapa media pembelajaran yang termasuk media audio adalah radio, *tape*, *CD*, dan alat elektronik lainnya yang dapat memutar suara. Penulis menyimpulkan media audio merupakan suara yang digunakan untuk memudahkan proses kegiatan belajar. Contohnya untuk mengenali suara hewan-hewan pendidik dapat menggunakan *tape*, *CD* atau media audio yang lain sehingga anak dapat mengenali macam-macam suara dengan mudah.

3) Media Audio Visual

Media audiovisual merupakan gabungan dari media audio dan visual. Media audio-visual merupakan kombinasi antara audio dan visual seperti slide bergambar yang dikombinasikan dengan suara (audio).⁴⁶ Media ini dapat dilihat oleh alat indera penglihatan dan juga dapat didengar oleh indera pendengaran.

⁴⁴ Ula Danni, *Memperkuat Karakter Anak Melalui Dongeng Berbasis Media Visual*, Jurnal CARE Children Advisory Research and Education, Vol.04, No.01, (2016), Hlm.47

⁴⁵ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta : Gaung Persada Perss, 2011), Hlm.45

⁴⁶ Wingkel. *Psikologi Pengajaran*. (Media Abadi: Yogyakarta, 2009). Hlm.321

Beberapa media pembelajaran yang termasuk media audio visual antara lain adalah video pembelajaran, televisi, film, dan lain sebagainya. Penulis dapat menyimpulkan media audio-visual merupakan media yang dalam penggunaannya melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses kegiatan pembelajaran.

c. Manfaat Media

Anak usia dini tidak terlepas dari media sebagai bahan untuk mempermudah proses pembelajaran, karena dalam usianya anak-anak belum bisa untuk dikenalkan suatu hal yang bersifat abstrak, oleh karena itu dibutuhkan suatu media sebagai sarana untuk menyampaikan suatu materi pada anak. Media dapat memberikan berbagai dampak positif bagi anak. Media memiliki beberapa dampak positif sebagai bagian integral pembelajaran di kelas antara lain : penyampaian pembelajaran menjadi lebih baik, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.⁴⁷ Manfaat media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar bagi anak usia dini adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan semangat anak untuk mengikuti proses kegiatan belajar
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi adanya keterbatasan ruang dan waktu

⁴⁷ Ibda, Hamidulloh. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. (Semarang : CV Pilar Nusantara, 2017), Hlm.39

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan kepada peserta didik terhadap lingkungan di sekitar mereka.⁴⁸

Keefektifan proses pembelajaran akan terjadi apabila terdapat komunikasi antara sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (anak-anak). Berikut nilai-nilai media pembelajaran untuk anak usia dini :

- 1) Membuat konkret konsep-konsep yang abstrak

Konsep-konsep yang dirasa bersifat abstrak dan sulit untuk dipahami secara langsung kepada anak usia dini dapat di konkretkan atau disederhanakan melalui media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan nama-nama anggota manusia dapat menggunakan poster bergambar anggota tubuh manusia.

- 2) Menghadirkan objek-objek yang berbahaya atau sukar didapat dalam lingkungan belajar

Melalui media pembelajaran guru dapat menampilkan objek-objek berbahaya tanpa harus menghadirkan objek tersebut, misalnya ketika memasuki tema binatang sub-sub tema binatang buas atau binatang langka, guru tidak perlu menghadirkan secara nyata binatang tersebut dalam proses pembelajaran. Binatang tersebut dapat dikenalkan anak melalui media visual poster maupun media audio visual seperti *slide show power point*.

- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar

Media pembelajaran juga dapat memudahkan guru untuk menjelaskan benda-benda yang terlalu besar terhadap anak didik, untuk menyampaikan sebuah pesawat, candi, kapal laut guru tidak perlu mendatangkan benda-benda tersebut, cukup menggunakan media pembelajaran seperti miniatur dari benda-

⁴⁸ Asyar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Grafindo Persada,2002),Hlm.41

benda tersebut. Hal ini juga berlaku untuk benda yang terlalu kecil seperti virus dan bakteri.

Penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar memiliki beberapa manfaat yang dapat berkontribusi sebagai sarana maupun perantara pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam belajar, dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Pemilihan dalam menggunakan media yang tepat akan mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan pendidik.

4. Kecerdasan Kinestetik

a. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan merupakan salah satu anugrah yang diberikan dari sang pencipta kepada manusia. Kecerdasan juga menjadikan manusia berbeda dengan makhluk ciptaan Allah lainnya. Manusia dapat mempertahankan dan meningkatkan kualitas hidupnya menjadi semakin kompleks melalui proses berfikir dan belajar yang dilakukannya secara terus menerus.⁴⁹ Setiap anak di dunia ini memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator berbeda, hal ini menunjukkan bahwa pada hakikatnya semua anak adalah cerdas. Perbedaan terletak pada tingkatan dan indikator kecerdasannya. Perbedaan tersebut ditentukan oleh berbagai macam faktor, baik faktor internal maupun internal. Kecerdasan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh setiap orang untuk

⁴⁹ Abin Syamsuddin, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : PT Rosda Karya Remaja, 2003), Hlm.3

menyelesaikan suatu perkara dan menyelesaikan perkara tersebut.⁵⁰ Selama ini banyak orang yang beranggapan bahwa seseorang yang pintar dengan prestasi belajar memuaskan dikarenakan *Inteleger Questioner (IQ)* yang tinggi, namun menurut hasil penelitian terbaru dibidang psikologi membuktikan bahwa *IQ* bukanlah satu-satunya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang, akan tetapi terdapat faktor-faktor lain yang mempengaruhinya.

Seorang ahli kecerdasan dari Harvard University bernama Howard Gardner bahwa tidak ada manusia yang tidak cerdas. Gardner berusaha memperluas lingkup kecerdasan seseorang melampaui batas nilai *IQ*.⁵¹ Howard Gardner kemudian memunculkan istilah *multiple intellegences*. Kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang mempunyai tiga komponen utama, yakni : kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi sehari-hari, kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan, dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.⁵² Howard Gardner menyimpulkan bahwa kecerdasan bukanlah sesuatu yang bersidat tetap. Kecerdasan merupakan suatu kumpulan kemampuan yang dapat ditimbulkan dan dapat dikembangkan, kecerdasan bersifat laten tetapi dengan dengan kadar pengembangan yang berbeda. Teori *Multiple Intellegences* tidak hanya memanfaatkan aspek kognitif. Teori ini memanfaatkan aspek kognitif dan perkembangan psikologi, antropologi, dan sosiologi untuk menjelaskan kecerdasan-kecerdasan yang dimiliki manusia. Howard Gardner

⁵⁰ Andreas Teguh, *Hubungan Antara Multiple Intelligence dengan Prestasi Belajar Siswa kelas XI, Jurnal Psikologi*, Vol.5, No. 2, (2010),Hlm.313

⁵¹ Paul Suparno, *Teori Intelegensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*, (Yogyakarta: Kanisius,2004), Hlm.17

⁵² Tadkirotun Musfiroh, *pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka,2015), Hlm.1,5

mengklasifikasikan jenis-jenis kecerdasan manusia menjadi 9 macam, namun dalam pembahasan ini peneliti hanya akan membahas satu kecerdasan saja. Berikut jenis-jenis kecerdasan majemuk menurut Howard Gardner kecerdasan logis-matematis (cerdas angka), kecerdasan visual spasial (cerdas gambar-warna), kecerdasan kinestetik (cerdas gerak), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan interpersonal (cerdas sosial).⁵³ Setiap kecerdasan-kecerdasan tersebut memiliki indikator tertentu. Kecerdasan majemuk anak dapat diidentifikasi melalui observasi terhadap perilaku, tindakan, kecenderungan bertindak, kepekaan anak terhadap sesuatu, kemampuan yang menonjol, reaksi spontan, sikap, dan kesenangan.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kecerdasan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk melihat sebuah permasalahan kemudian menyelesaikan permasalahan atau membuat masalah tersebut menjadi suatu hal yang berguna untuk orang lain. Kecerdasan juga yang membuat manusia dengan makhluk lainnya berbeda, dengan kecerdasan manusia mampu untuk berfikir sebelum melakukan sebuah tindakan. Kecerdasan tidak hanya mengenai tentang *IQ*. Seorang ahli psikologi bernama Howard Gardner memperluas ruang lingkup kecerdasan seseorang melampaui batas *IQ*. Ia mencetuskan sebuah teori yang saat ini dikenal dengan nama *Multiple Intelligences* atau kecerdasan majemuk. Kecerdasan majemuk terdiri atas 9 kecerdasan yang mana setiap kecerdasan memiliki indikator yang berbeda, dalam penelitian ini penulis mengambil satu diantara sembilan kecerdasan tersebut, yakni kecerdasan kinestetik (cerdas gerak).

⁵³ Howard Gardner, *Multiple Intelligences (Kecerdasan Majemuk)*, Terj. Lyndon Saputra, (Jakarta: Interaksara,2003),Hlm.38-49

b. Kecerdasan Kinestetik

Bergerak bagi anak merupakan salah satu kebutuhan yang apabila tidak terpenuhi dikhawatirkan akan mengakibatkan dampak buruk bagi perkembangan anak. Gerak merupakan salah satu yang menjadi dasar bagi anak untuk mendapatkan kebutuhan dan menapai kemajuan dalam kehidupan. Kinestetik merupakan seseorang dalam mendeteksi keadaan dalam dirinya seperti postur tubuh, posisi tubuh, gerakan-gerakan dibagian tubuh meliputi persendian, otot, dan tendon.⁵⁴ Menurut Hamzah B.Uno keerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuh untuk dijadikan alat komunikasi dan pemecah permasalahan.⁵⁵ Menurut Sujiono kecerdasan kinestetik merupakan suatu kecerdasan dimana seseorang mampu melakukan gerakan-gerakan yang bagus, lentur, dan seimbang.⁵⁶ Menurut Muhammad Yaumi kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuh dalam mengekspresikan ide perasaan dan menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mentransformasi sesuatu.⁵⁷ Kecerdasan kinestetik mencakup ketrampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan ketepatan.

Komponen inti dari kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan fisik yang spesifik, seperti koordinasi anggota tubuh, keseimbangan, kelenturan, kelincahan, kekuatan, kecepatan serta ketangkasan. Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan kinestetik cenderung memiliki perasaan yang kuat dan kesadaran

⁵⁴ Adi Wijayanto, *Pengaruh Metode Guide Discovery dan Metode Movement Exploration serta Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Pembelajaran Pukulan Atas Bulu Tangkis Pada Mahasiswa IAIN Tulungagung*, Jurnal Ilmu Olahraga, Vol.1, No.2, (2018) ,Hlm.165

⁵⁵ Hamzah B.Uno, *Mengelola Kecerdasan*, (Jakarta:Rineka Cipta,2008),Hlm.13

⁵⁶ Bambang Sujiono, *Metode Pengembangan Fisik*, (Jakarta:Universitas Terbuka,2005),Hlm.12

⁵⁷ Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences*, (Jakarta :Dian Rakyat,2012),Hlm.17

yang mendalam tentang gerakan-gerakan fisik. Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan kinestetik merasa tidak nyaman ketika duduk dalam waktu yang relatif lama dan dapat merasa bosan ketika mempelajari sesuatu tindakan yang bersifat demonstrasi. Kecerdasan kinestetik atau cerdas gerak merangsang kemampuan seseorang untuk mengelola tubuh secara ahli atau mengekspresikan emosi melalui gerakan. Hal tersebut termasuk kemampuan untuk menangani suatu benda dengan cekatan dan membuat sesuatu. Anak-anak dengan kemampuan kecerdasan kinestetik yang menonjol cenderung melakukan banyak kegiatan dan sulit untuk duduk tenang dalam waktu yang lama. Mereka membutuhkan aktifitas yang dapat menggerakkan diri mereka, seperti meraba, meremas, melompat, berpindah tempat, dan aktivitas gerak lainnya. Anak dengan kecerdasan kinestetik yang menonjol akan terlihat dalam kegiatan motorik kasar dan motorik halus. Koordinasi antara tangan dan mata serta gerakan tubuh yang menggunakan otot besar mereka cenderung lebih unggul daripada anak-anak lain.

Seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik memproses informasi yang didapat melalui sensasi yang dirasakan pada badan mereka. Mereka tidak suka diam dan ingin bergerak terus, mengerjakan sesuatu dengan tangan dan kakinya serta berusaha menyentuh orang yang diajak berkomunikasi.⁵⁸ Kecerdasan kinestetik memiliki beberapa karakteristik, antara lain adalah :

- 1) Menggunakan fisiknya dalam melakukan sebuah kemampuan dan ketrampilan yang tinggi , untuk tujuan mengekspresikan diri.⁵⁹ Penulis menyimpulkan bahwa seseorang yang memiliki kecerdasan kinestetik yang menonjol akan menggunakan

⁵⁸ Julia Jasmine, *Metode Mengajar Multiple Intelligences*, (Bandung :Nuansa Cendekia,2012),Hlm.14

⁵⁹ Rose Mini,dkk, *Panduan Mengenal dan Mengasah Kecerdasan Majemuk Anak*,(Jakarta:Indocamprima,2010),Hlm.20-21

sebagian besar tenaga fisiknya, hal tersebut dapat dilihat saat seseorang melakukan kegiatan sehari-hari.

- 2) Bekerja dengan terampil menggunakan objek. Artinya melibatkan gerakan motorik baik dari jari dan tangan maupun kemampuan motorik lainnya.⁶⁰ Penulis menyimpulkan bahwa anak terampil melakukan kegiatan yang melibatkan motorik mereka. Seperti meronce, menganyam, kolase, mencocok, dan lain sebagainya.
- 3) Perlu menyentuh sesuatu yang dipelajarinya.
- 4) Dapat menirukan gerakan orang lain dengan baik ketika diberi contoh
- 5) Mampu mempelajari hal-hal yang membutuhkan kemampuan gerakan dan menguasainya dengan cepat. Seperti bersepeda dan menari.
- 6) Dapat mengkoordinasi anggota tubuh dengan baik. Misalnya berlari kemudian melompat, menari dengan mengikuti irama musik

Anak-anak yang memiliki kecerdasan kinestetik yang menonjol dapat dilihat dari beberapa ciri-ciri. Ciri-ciri tersebut dapat muncul dalam perilaku keseharian sehingga tidak sulit bagi orang tua maupun pendidik dalam mengamatinya. Menurut Tadkiroatun Musfiroh pada anak usia dini (0-6 tahun) kecerdasan kinestetik dapat terindikasi melalui indikator berikut.⁶¹

- 1) Anak terlihat aktif, terus bergerak, jarang nampak diam meskipun sedang tidak enak badan.
- 2) Anak memiliki kekuatan otot yang tampak menonjol dari anak sebayanya.

⁶⁰ *Ibid*....., Hlm.20

⁶¹ Tadkiroatun Musfiroh, *op. cit.*, hlm 6.7-6.8

- 3) Anak berani melakukan aktivitas fisik seperti bergelantung, melompat dengan kuat dan mendarat dengan tepat.
- 4) Anak unggul dan antusias dalam kompetisi aktivitas fisik atau olahraga di lingkungan sekitarnya
- 5) Anak pandai meniru gerakan-gerakan yang baru saja ia lihat
- 6) Anak memiliki keseimbangan tubuh yang bagus seperti tidak jatuh saat meniti di atas papan titian
- 7) Anak memiliki ketahanan fisik yang baik, seperti kuat dalam berlari.

Berdasarkan pemaparan di atas, kecerdasan kinestetik merupakan kemampuan menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide dan perasaan serta ketrampilan menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini menggunakan koordinasi tubuh, ketangkasan, kelenturan, kelincihan, dan kekuatan dalam perkembangannya. Kegiatan yang dapat digunakan untuk menstimulus kecerdasan ini adalah melempar, menangkap, estafet, berlari, berdiri satu kaki, memanjat, bergelantung, menangkap, menari, dan lain sebagainya.

5. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan tahap awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan manusia. Pada masa ini ditandai dengan berbagai periode penting yang fundamental untuk perkembangan selanjutnya. Masa ini sering kali disebut dengan masa keemasan atau *Golden Age*. Makanan yang bergizi dan seimbang serta stimulasi yang intensif dibutuhkan untuk perkembangan dan pertumbuhan pada masa tersebut.⁶² Sebagai contoh penelitian Keith Osborn di *University of Georgia*, Buton

⁶² Yuliani Nuraini, *Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Indeks, 2009), Hlm.5

L.White di *Havard Preschool Project*, dan Benyamin S.Bloom *University of Chicago* menyatakan bahwa perkembangan otak anak usia dini berkembang sangat pesat. Pada usia 0-4 tahun mencapai 50%, kemudian 8 tahun mencapai 80% dan mencapai 100% ketika anak berusia 8-18 tahun.⁶³ Pada masa keemasan perkembangan dan pertumbuhan anak berlangsung sangat pesat, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, sosial, emosional, kognitif, dan motorik.⁶⁴ Perkembangan yang terjadi pada masa ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya.

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang beragam serta unik dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan menjadi landasan bagi kehidupan selanjutnya. *National Association for the Education of Young Children* (NAEYC) merupakan sebuah asosiasi para pendidik yang berpusat di Amerika menyebutkan jika anak usia dini merupakan anak dalam rentang usia 0-8 tahun. Beberapa ahli pendidikan anak usia dini mengkategorikan anak usia dini sebagai berikut : (1) kelompok bayi (*infancy*) usia 0-1 tahun, (2) kelompok awal berjalan (*Toddler*) usia 1-3 tahun, (3) kelompok pra-sekolah (*preschool*) usia 3-4 tahun, (4) kelompok usia sekolah (kelas awal SD) usia 5-6 tahun, (5) kelompok usia sekolah (kelas lanjut SD) usia 7-8 tahun.⁶⁵ Anak usia dini merupakan anak yang memiliki rasa ingin tahu yang luar biasa dan memiliki kemampuan untuk menyerap informasi yang didapat dengan cepat.⁶⁶ sehingga ia dijuluki sebagai peniru ulung yang diibaratkan seperti sebuah spons. Apapun yang menarik bagi dirinya akan ia tiru tanpa

⁶³ Dadan Suryana, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Padang : UNP Press, 2013), Hlm. 26

⁶⁴ M. Fauziddin, *Peningkatan Kemampuan Kerja Sama Melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar*, Jurnal Obsesi : Jurnal Anak Usia Dini, Vol. 2, No. 1, (2016), Hlm.

⁶⁵ Dadan Suryana, *op.cit.*, hlm 28

⁶⁶ Danar Santi, *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*, (Jakarta Barat : PT Indeks, 2009), Hlm. 73-74

menimbang baik dan buruk hal tersebut, oleh sebab itu sebaiknya pada masa ini anak diberikan sebuah kegiatan yang dapat menstimulasi perkembangannya. pada masa-masa awal perkembangan otak anak dapat menghasilkan keberlimpahan biologis berupa trilyunan sambungan antar neuron yang melebihi kebutuhan. Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Pasal 10 tentang lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni.⁶⁷ *Multiple Intelligences* merupakan sebuah teori yang menyatakan bahwa manusia memiliki sembilan kecerdasan dalam diri mereka. Kecerdasan-kecerdasan tersebut adalah kecerdasan logika-matematika, kecerdasan kinestetik, kecerdasan linguistik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan naturalistik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan eksistensial. Setiap tingkatan usia dalam kecerdasan-kecerdasan tersebut memiliki indikator perkembangan yang berbeda-beda, berikut peneliti jabarkan indikator kecerdasan kinestetik untuk anak usia 3-4 tahun.⁶⁸

Tabel 2.1 Indikator Kecerdasan Kinestetik

Dimensi	Usia 3-4 Tahun
Kecerdasan Kinestetik	1. Dapat berjalan lurus kedepan dengan gerakan luwes
	2. Dapat berjalan mundur dengan melihat ke belakang
	3. Naik turun tangga
	4. Lompat
	5. Loncat
	6. Menyusun <i>puzzle</i> sederhana
	7. Melempar dan menangkap bola
	8. Menggunting, menempel, menggambar, dan mewarnai

⁶⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang *Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.

⁶⁸ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta:Kencana,2011),Hlm.23

9. Menyepak bola

10. Mengikuti gerak sederhana sesuai intruksi

Penulis menarik kesimpulan bahwa anak usia dini merupakan seorang individu yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun atau 0-8 tahun. Pada usia tersebut anak sedang menjalani proses perkembangan yang sangat pesat dan merupakan fundamental bagi kehidupan selanjutnya, sehingga pada masa ini dibutuhkan kegiatan yang dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan dalam diri anak.

b. Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun

Pertumbuhan merupakan suatu hal yang berkaitan dengan masalah perubahan jumlah, besar, dan ukuran yang ketiganya dapat dinyatakan dengan satuan ukuran sedangkan perkembangan merupakan meningkatnya kemampuan seseorang dalam struktur dan fungsi tubuh ke yang lebih kompleks dalam pola yang teratur.⁶⁹ Perkembangan anak merupakan sebuah perubahan kemampuan yang terjadi secara bertahap dan terus menerus berlangsung hingga mencapai 0-6 tahun. Pada masa ini disebut dengan masa keemasan atau *golden age* dikarenakan pada masa ini anak mengalami tumbuh dan kembang yang sangat luar biasa, baik dari segi kognitif, fisik, motorik, emosi, maupun psikososial.⁷⁰ Perkembangan dan pertumbuhan seorang anak merupakan suatu kesatuan dan menyeluruh. Anak usia 3-4 tahun memiliki standar tingkat pencapaian yang berbeda dengan usia di atas maupun di bawahnya. Tingkatan pencapaian perkembangan tersebut digunakan untuk

⁶⁹ Ades Santri.dkk.*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Toddler (1-3 tahun) dengan Riwayat Bayi Rendah.*Junal Ilmu Kesehatan Masyarakat.Vol.5,No.1,2014,Hlm.64

⁷⁰ Herdina Indrijati, *Psikologi Perkembangan & Pendidikan Anak Usia Dini Sebuah Bunga Rampai*,(Jakarta:Kencana,2016),Hlm.26

melihat sejauh mana perkembangan anak.⁷¹ Tingkat pencapaian perkembangan anak telah secara rinci tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pencapaian Perkembangan Anak.

Tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak 3-4 Tahun

Lingkup Pekembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak 3-4 Tahun
Nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui perilaku yang berlawanan seperti baik-buruk, salah-benar, sopan-tidak sopan\ 2. Mengetahui arti kasih sayang terhadap ciptaan Tuhan 3. Mulai meniru doa pendek sesuai agamanya
Fisik-Motorik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlari sambil membawa sesuatu yang ringan 2. Berjalan meniti di atas papan yang cukup lebar 3. Menirukan gerakan senam sederhana 4. Melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20cm 5. Berdiri dengan satu kaki
Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menuangkan air pasir, atau biji-bijian ke dalam tempat penampungan 2. Meoncer benda yang cukup besar 3. Menggunting kertas mengikuti pola garis lurus
Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat dan tinggi badan sesuai tingkat usia 2. Membesihkan kotoran (ingus) 3. Menggosok gigi 4. Memahami kalau berjalan disisi kiri 5. Mengerti arti warna dari lampu merah
Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memahami apabila ada bagian yang hilang dari suatu benda 2. Menyebutkan macam-macam makanan 3. Menyebutkan bilangan 1-10 4. Menyebutkan kegunaan suatu benda
Kognitif	
Belajar dan Pemecahan Masalah	

⁷¹ Dahlia.Herawati.dkk,*Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*,Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol.2,No.1,2019,Hlm.27

Lingkup Pekembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak 3-4 Tahun
Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menempatkan benda sesuai urutan (kecil ke besar, besar ke kecil) 2. Mulai mengikuti pola tepuk tangan 3. Mengenal konsep banyak dan sedikit 4. Dapat menjelaskan karya yang dibuatnya
Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan peran dan tugas dari suatu pekerjaan (koki = memasak, polisi=menjaga lalu lintas) 2. Melakukan aktivitas bersama teman dengan terencana
Bahasa Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri 2. Mulai memahami dua perintah yang diberikan secara bersamaan (tolong ambilkan sendok diatas meja lalu berikan kepada ayah)
Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai menyatakan keinginan dengan kalimat sederhana 2. Dapat menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana
Sosial-Emosional Kesadaran Diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bereaksi terhadap hal yang tidak benar (marah saat diganggu) 2. Mengikuti aktivitas dalam suatu kegiatan
Tanggung Jawab Diri dan Orang Lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bersabar menunggu giliran 2. Mau menghargai teman 3. Mau besikap tolean sehingga dapat bekerja dalam kelompok 4. Menunjukkan ekspresi menyesal ketika mlakukan kesalahan
Perilaku Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meminjam dan meminjamkan mainan 2. Membangun kerja sama saat bermain 3. Memahami adanya perbedaan perasaan
Seni Anak mampu membedakan antara suara	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenali berbagai macam suara kendaraan 2. Dapat meminta untuk diputarkan lagu kesukaan

Lingkup Pekembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak 3-4 Tahun
Tertarik dengan Kegiatan Musik, gerakan orang, hewan maupun tumbuhan	1. Menggerakkan tubuh sesuai irama 2. Bertepuk tangan sesuai irama 3. Mendengarkan atau menyanyikan lagu
Tertarik dengan Kegiatan atau Karya Seni	1. Menggambar dengan menggunakan beragam media 2. Membentuk sesuatu menggunakan plastisin

B. Penelitian Terdahulu

Kajian dalam penelitian ini mengambil beberapa kajian penelitian yang dahulu untuk menghindari terjadinya pengulangan kembali hasil temuan yang sama, diantaranya sebagai berikut :

1. skripsi yang ditulis oleh Rika Fitria yang berjudul “*Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Menggunakan Metode Permainan Tradisional di TK PGRI Sukarame*”. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2017 di TK PGRI Sukarame Bandar Lampung. Penelitian ini dilakukan pada kelompok B1 taman Kanak-kanak Kanak Sukarame Bandar Lampung. Jenis Penelitian yang dilakukan adalah deskriptif kualitatif. Permainan tradisional yang digunakan oleh peneliti adalah permainan bangkiak dan lompat karet. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari observasi yang di dalamnya peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktivitas subjek di lokasi penelitian, wawancara dilakukan pada salah satu tenaga pendidik di TK PGRI Sukarame Bandar Lampung, dokumen analisis yakni pengumpulan data melalui dokumen tertulis maupun elektronik dari tempat penelitian. Teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti adalah reduksi data, Display Data, Penarikan Kesimpulan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik menggunakan metode permainan tradisional adalah memilih tema dan tujuan yang ingin dicapai sesuai program yang sudah ada,

menjelaskan cara bermain dan menyediakan media atau bahan yang menarik perhatian anak, guru memberikan arahan dan contoh terlebih dahulu sebelum anak melakukan kegiatan permainan tradisional, guru menjadi fasilitator dan motivator bagi anak, dan guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan permainan tradisional.

2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Elis Filhatin Nisa yang berjudul *“Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Gerak dan Lagu di TK Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung”* ditahun 2017. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Subjek dari penelitian ini merupakan kelompok B2 Widya Bhakti yang terdiri dari 16 anak yaitu 7 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini adalah secara umum gerak dan lagu dapat mengembangkan kecerdasan kinestetik anak sehingga melalui gerak dan lagu kecerdasan kinestetik anak berkembang sangat baik.
3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sumarni yang berjudul *“Meningkatkan Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Petak Umpet Kelompok B di PAUD Sakinah Curup”* tahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Penelitian ini dilakukan di PAUD Sakinah Kabupaten Rejang Lebong. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus masing-masing dua kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B yang berjumlah 10 orang yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 3 orang perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif sederhana yakni nilai total setiap siswa, nilai rata-rata, presentase daya serap, ketuntasan belajar, dan rata-rata skor observer. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari permainan petak umpet dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada siklus I pertemuan I hingga pertemuan II sebesar 43% hingga 59,9% kemudian dilanjutkan siklus II agar

kecerdasan kinestetik berkembang lebih baik dan optimal. Nilai rata-rata siklus II pertemuan I hingga pertemuan II sebesar 76,5% hingga 86%. Pada siklus II tingkat ketuntasan secara klasikal, anak sudah mampu mencapai kriteria penilaian dengan kategori sangat baik sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan petak umpet dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.

4. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yenti Yunita dengan judul *“Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Teknik Bernyanyi Lagu-Lagu di TK Aisyiyah Curup”* ditahun 2014. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak dengan tehnik bernyanyi lagu-lagu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B2 yang berjumlah 20 orang, terdiri dari 10 orang laki-laki dan 10 orang perempuan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus masing-masing tiga kali pertemuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi guru dan siswa. Data diolah dengan menggunakan teknik analisis kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan adalah teknik bernyanyi lagu-lagu dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B2. Hal ini dapat terlihat dari hasil dalam peningkatan perkembangan penelitian yaitu pada pendeskripsian awal 45% tingkat kecerdasan kinestetik anak, pada siklus pertama mengalami ketuntasan sebesar 75% dan ketidaktuntasan sebanyak 25% sedangkan pada siklus II mengalami ketuntasan sebanyak 85% dan ketidaktuntasan sebanyak 15%

Penelitian terdahulu yang ditulis oleh Irma Yulinda Maslich dengan judul *“Pengembangan Media Papan Pintar Angka (PAPIKA) bagi Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta”*. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media papan pintar angka (PAPIKA) yang layak untuk pembelajaran anak didik Kelompok A Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) menurut Borg dan Gall. Langkah yang ditempuh

meliputi penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan draft produk, uji coba lapangan awal, merevisi hasil uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, uji coba pelaksanaan operasional, dan penyempurnaan produk akhir. Produk diuji cobakan kepada anak didik melalui tiga tahap validasi yaitu uji coba lapangan awal kepada 2 anak, uji coba lapangan utama kepada 4 anak dan uji operasional kepada 14 anak. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penelitian ahli materi, ahli media dan ahli didik kelompok A TK sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data berupa deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media PAPIKA yang telah dikembangkan melalui serangkaian uji coba serta validasi ahli dinyatakan layak. Hal ini didukung oleh penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4,33, penilaian ahli media dengan rata-rata skor 4,47 yang mana dari kedua skor tersebut termasuk dalam kategori layak untuk digunakan. Uji coba lapangan awal mendapatkan presentase 93,18% termasuk dalam kategori layak dan uji coba lapangan operasional mendapatkan skor 94,8% juga termasuk kategori layak sehingga dapat disimpulkan bahwa media PAPIKA yang digunakan di Kelompok A TK Nasional Samirono Caturtunggal Depok Slemman layak untuk digunakan

Tabel 2.3 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Rika Fitria	Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak menggunakan permainan tradisional di TK PGRI Sukorame	Variabel terikat sama-sama mengembangkan kecerdasan kinestetik anak	Varibael bebas menggunakan permainan tradisional. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif
2.	Eis Filhatin Nisa	Mengembangkan kecerdasan kinesteetik anak	Variabel terikat sama-sama mengenai	Penelitian ini menggunakan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		melalui gerak dan lagu di TK Widya Bhakti Tanjung Senar Bandar Lampung	kecerdasan kinestetik	pendekatan kualitatif
3.	Sumarni	Meningkatkan kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan petak umpet kelompok B PAUD Sakinah Cukup	Sama-sama mengenai kecerdasan kinestetik anak	Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas
4.	Yenti Yunita	Meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui teknik bernyanyi lagu-lagu di TK Aisyiyah Curup	Sama-sama meningkatkan kecerdasan kinestetik anak	Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas
5.	Irma Yulinda Maslich	Pengembangan media papan pintar angka (PAPIKA) bagi anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak Nasional Samirono Caturtunggal	Menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan	Media yang dikembangkan berbeda

Berdasarkan tabel perbandingan tersebut maka dapat diketahui segi orisinalitas dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 2.4 Orisinalitas Penelitian

No	Judul Penelitian dan Penulis	Orisinalitas Penelitian
1.	Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak menggunakan permainan tradisional di TK PGRI Sukarame Bandar Lampung.	Pesamaannya sama membahas mengenai permainan untuk mengasah kecerdasan kinestetik. Perbedaannya pada penelitian sebelumnya menggunakan permainan tradisional sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan permainan <i>jump</i>

No	Judul Penelitian dan Penulis	Orisinalitas Penelitian
	<i>(Oleh : Rika Fitria)</i>	<i>hap.</i> Metode yang digunakan pada penelitian sebelumnya menggunakan penelitian kualitatif dan pada penelitian ini penulis menggunakan metode <i>Research and Development</i> .
2.	Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak melalui gerak dan lagu di TK Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung	Persamaanya sama membahas mengenai kecerdasan kinestetik pada anak. Perbedaannya pada penelitian sebelumnya menggunakan media gerak dan lagu sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan media permainan <i>jump hap</i> . Pada penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan metode <i>Research and Development</i> .
3.	Meningkatkan kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan petak umpet kelompok B di Paud Sakinah Curup	Persamaanya sama membahas mengenai kecerdasan kinestetik menggunakan kegiatan permainan. Perbedaannya pada penelitian sebelumnya menggunakan kegiatan permainan tradisional petak umpet sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan permainan <i>jump hap</i> , pada penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan metode <i>Research and Development</i> .
4.	Meningkatkan kecerdasan kinestetik anak melalui teknik bernyanyi lagu-lagu di TK Aisyiyah Curup	Persamannya sama membahas mengenai kecerdasan kinestetik. Perbedaannya pada penelitian sebelumnya menggunakan teknik bernyanyi lagu-lagu sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan kegiatan permainan. Pada penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas

No	Judul Penelitian dan Penulis	Orisinalitas Penelitian
	(Oleh : Yenti Yunita)	sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> .
5.	Pengembangan media papan pintar angka (PAPIKA) bagi anak kelompok A di TK Nasional Samirono Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta (Oleh : Irma Yulinda Maslich)	Persamannya sama menggunakan metode <i>Research and Development</i> . Perbedaannya pada penelitian sebelumnya menggunakan media papan pintar angka sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan kegiatan permainan <i>jump hap</i> .

Berdasarkan hasil pernyataan dari tabel orisinalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dengan judul “Pengembangan Permainan *Jump Hap* sebagai Media untuk Menstimulasi Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 3-4 Tahun di Paud Al Chusna Tengger Rejotangan Tulungagung” berbeda dalam beberapa hal dengan penelitian-penelitian sebelumnya dan tidak adanya unsur meniru atau plagiasi, sehingga penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang baru.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan bagian yang didalamnya terdapat keterkaitan antara teori satu dengan teori yang lain.⁷² Berdasarkan teori di atas, bermain merupakan suatu kegiatan yang memegang peranan penting bagi dalam perkembangan anak. Kegiatan bermain memperngauhi enam aspek perkembangan dalam diri anak. kegiatan- kegiatan dalam bermain dinamakan dengan permainan. Pada masa anak-anak bermain merupakan landasan dasar bagi perkembangan mereka.

Kegiatan bermain membantu anak mengontrol gerak tubuhnya. Anak-anak dapat mengontrol gerak kinestetiknya dengan kegiatan bermain. Pada saat bermain anak akan mengapraktikkan semua gerak kinestetiknya

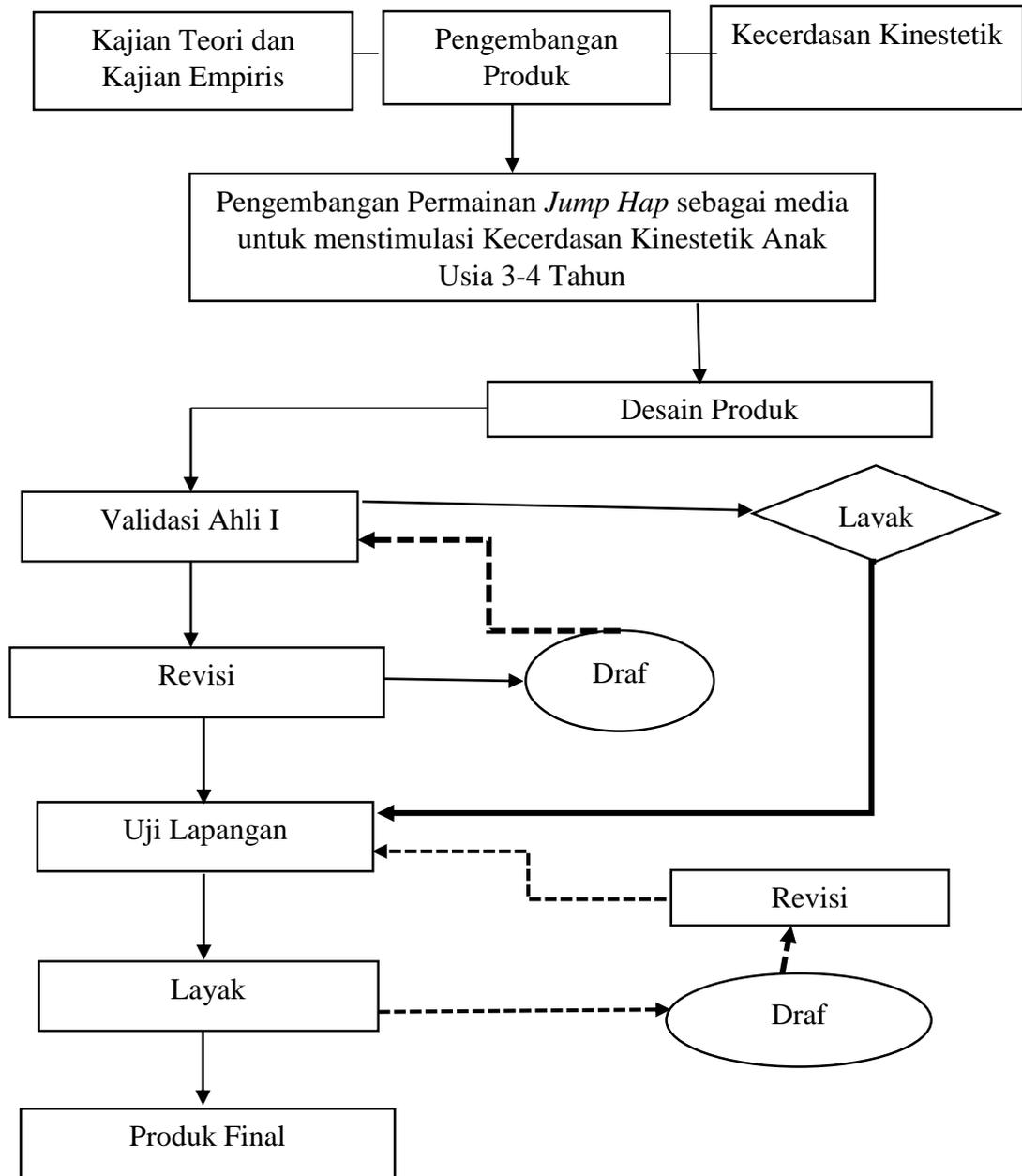
⁷² Sugiono, *Metode Penelitian & Pengembangan Resarch and Development*, (Yogyakarta: Alfabeta, 2015), Hlm. 121

meliputi, meloncat, berlari, berputar, menangkap, melempar, meremas, berputar, membawa, dan mengangkat. Penulis mengembangkan sebuah kegiatan permainan dalam penelitian ini. Kegiatan permainan tersebut dikembangkan oleh penulis sebagai upaya menciptakan sebuah kegiatan permainan yang menyenangkan serta dapat menstimulasi perkembangan kinestetik anak usia dini

Selama kondisi pandemi Covid-19 kegiatan pembelajaran kecerdasan kinestetik di Paud Al Chusna Tenggur Rejotangan Tulungagung menjadi kurang efektif. Terlebih bagi anak usia 3-4 tahun yang baru masuk ke lembaga PAUD. Kecenderungan anak untuk memainkan gadget membuat anak menjadi kurang aktif untuk menggerakkan tubuhnya..

Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan dalam diri anak karena kecerdasan tersebut berpengaruh terhadap perkembangan anak terutama perkembangan dalam bidang motorik kasar dan motorik halus. Apabila kecerdasan ini tidak dikembangkan sejak dini dikhawatirkan akan memperngaruhi perkembangan anak dikemudian hari sehingga menghambat laju perkembangan dan pertumbuhan anak.

Kegiatan pembelajaran kinestetik di Paud Al Chusna dalam situasi yang terbatas ini menggunakan senam yang dilaksanakan pada hari jum'at. Sehingga menjadikan anak merasa bosan saat mengikuti kegiatan tersebut. Melalui penelitian ini peneliti memberikan sebuah solusi dengan menerapkan permainan *jup hap* sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak. Permainan tersebut dapat digunakan untuk melatih kinestetik anak usia 3-4 tahun. Adanya media ini diharapkan dapat menstimulus kemampuan keseimbangan, ketangkasan, serta kelincahan nak dalam kecerdasan kinestetik. Adapun kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut :



Keterangan :

-  = Urutan Kegiatan
-  = Siklus yang mungkin dilalui /dilakukan

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

