

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan usia dimana anak tumbuh dan berkembang dengan sangat cepat dan mudah untuk belajar tentang sesuatu. Masa ini disebut masa keemasan (*golden age*). Pada masa ini sangat penting memberikan stimulasi atau pendidikan bagi anak agar anak dapat belajar mempersiapkan dirinya untuk menjadi bagian dari kehidupan baik sebagai pribadi yang utuh maupun sebagai bagian dari kehidupan sosial masyarakat.

Potensi yang dimiliki dari setiap anak merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini. Dari segi usia dan pendidikannya anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga perlu adanya pendidikan yang khusus bagi anak usia dini. Tujuan dari pendidikan anak usia dini yaitu untuk memfasilitasi perkembangan yang sedang terjadi pada diri anak. Salah satunya dengan mengenalkan anak bagaimana cara berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya sehingga dapat mengenal dirinya sendiri serta orang lain.

Menurut Soeryana, (dalam Sumarni, 2014) Kecerdasan amat penting karena bermanfaat untuk a).meningkatkan kemampuan psikomotorik, b) meningkatkan kemampuan sosial dan sportivitas, c) membangun rasa percaya diri dan harga diri, serta d) meningkatkan kesehatan. Kecerdasan kinestetik pada anak usia dini dapat dikembangkan

dengan berbagai macam cara seperti bermain, gerak dan lagu (bernyanyi) atau menari, lari, merangkak, berolahraga cara tersebut bertujuan untuk merangsang kemampuan fisik yang spesifik meliputi kemampuan menggerakkan anggota tubuh, kemampuan mengatur keseimbangan tubuh, kemampuan kelenturan tubuh, kecepatan dan ketangkasan gerak, daya tahan dan kepekaan sentuhan. Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu bentuk kecerdasan yang ditunjukkan oleh kemampuan seorang anak untuk membangun hubungan yang penting antara pikiran dengan tubuh, yang memungkinkan tubuh anak untuk memanipulasi objek atau menciptakan gerakan. Anak dengan kecerdasan kinestetik mempunyai keseimbangan serta koordinasi antara penglihatan dan pergerakan yang baik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat sarana penunjang yang digunakan untuk menyampaikan informasi sehingga dapat diterima dengan baik. Dengan adanya media yang menarik dapat memberikan motivasi bagi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik bisa terlibat langsung dalam kegiatan bermain yang berkaitan dengan kinestetik anak.

Potensi anak dapat dilihat dari aspek perkembangannya yaitu melalui metode bermain. Permainan merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi oleh anak-anak. Dengan adanya kegiatan bermain menggunakan media yang menarik, anak tidak hanya merasakan senang tetapi dapat mengasah perkembangannya. Anak dapat mengasah

perkembangan fisik motoriknya sekaligus membuat badan anak menjadi sehat melalui gerak.

Permainan yang dapat mengasah perkembangan fisik motoriknya adalah ular tangga. Ular tangga merupakan permainan dalam bentuk papan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dan biasa dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa. Permainan ini dibagi menjadi beberapa kotak kecil dan ada beberapa kotak diisi dengan gambar tangga dan ular yang menghubungkan antara kotak yang satu dengan kotak yang lain. Permainan ular tangga ini bertujuan untuk mencapai kotak terakhir, dan pemain harus bergerak bergantian dari kotak pertama sampai kotak terakhir di papan permainan. (Sahrial, 2016)

Melalui permainan ular tangga tersebut, peneliti mengembangkan atau memodifikasi ular tangga menjadi sebuah permainan baru dan permainan tersebut dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan ini peneliti memberi nama dengan istilah Utangra yang merupakan singkatan dari Ular Tangga Rahasia yang dibuat khusus untuk permainan di tk. Permainan Utangra dibuat dengan tujuan untuk menarik perhatian dan rasa penasaran anak. Melalui permainan Utangra anak akan mendapatkan pengalaman baru dalam kegiatan bermain.

Dengan adanya ide tersebut maka munculah sebuah ide judul tentang “Pengembangan Media Permainan Utangra Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar Tahun Ajaran 2019/2020”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah penulis uraikan di atas, adapun identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Kurangnya pengembangan media permainan yang efektif dan menarik minat belajar anak.
- 2) Kurangnya ketertarikan dan minat anak dalam bermain ular tangga
- 3) Belum adanya pengembangan media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak di TK Kristen Harapan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis uraikan di atas, adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Pengembangan Media Permainan Utangra Untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar Tahun Ajaran 2019/2020.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan di atas, adapun rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana mengembangkan media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar tahun ajaran 2019/2020?
- 2) Bagaimana tanggapan ahli materi, ahli media dan guru-guru terhadap pengembangan media permainan Utangra untuk meningkatkan

kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar tahun ajaran 2019/2020?

- 3) Bagaimana kelayakan media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar tahun ajaran 2019/2020?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah.

- 1) Mengembangkan media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar tahun ajaran 2019/2020.
- 2) Mengetahui tanggapan ahli materi, ahli media dan guru-guru tk kelompok B terhadap pengembangan media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar tahun ajaran 2019/2020.
- 3) Mengetahui kelayakan media permainan Utangra untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok B TK Kristen Harapan Denpasar tahun ajaran 2019/2020.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Untuk menghasilkan media yang baik dan menarik dalam pembelajaran, maka rancangan permainan Utangra yang akan dikembangkan memiliki kriteria khusus sebagai berikut.

- a) Permainan Utangra yang dikembangkan dalam bentuk media cetak yang memiliki ukuran 1,5 x 1,5 meter.
- b) Adapun beberapa alat dan bahan yang digunakan dalam permainan Utangra yaitu: alas (*banner*), bidak/pemain, dadu, dan kartu rahasia yang berisi ilmu pengetahuan berkaitan dengan kecerdasan kinestetik anak.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan permainan Utangra merupakan salah satu upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Pentingnya media ini sebagai berikut.

a) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya pengembangan permainan Utangra meningkatkan minat belajar anak dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Penggunaan media ini dapat meningkatkan pengembangan keterampilan, bakat, dan potensi anak dalam meningkatkan kecerdasan kinestetiknya.

b) Bagi sekolah/Guru

Dengan adanya pengembangan permainan Utangra dapat menjadi bahan pertimbangan sekolah dan guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran.

c) Bagi Peneliti

Dengan adanya pengembangan permainan Utangra dapat menambah keterampilan dan pengalaman baru bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan pada penelitian pengembangan ini terdiri dari beberapa bagian, diantaranya..

1) Asumsi Pengembangan

- a) Permainan yang dikembangkan sudah dipahami oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi.
- b) Materi dan desain permainan yang akan dikembangkan sesuai dengan kecerdasan kinestetik anak kelompok B di TK Kristen Harapan Denpasar.
- c) Permainan yang diterapkan sudah inovatif, mudah dimengerti dan mudah dimainkan anak-anak tk.

2) Keterbatasan Pengembangan

- a) Materi penelitian dibatasi pada pokok bahasan tentang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.
- b) Untuk uji coba produk yang dikembangkan hanya terbatas pada ahli media, ahli materi, dan guru-guru kelompok B.

1.9 Definisi Istilah

Istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan permainan yang digunakan di tk yakni permainan Utangra yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak.