

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Anak mempunyai kedudukan tertinggi yang menjadi sebagai penenang hati, penyejuk jiwa dan pemimpin orang-orang yang bertakwa. Hal ini terungkap dalam Ayat Al-Qur'an, sebagai berikut:

وَالَّذِينَ يَقُولُونَ رَبَّنَا هَبْ لَنَا مِنْ أَزْوَاجِنَا وَذُرِّيَّاتِنَا قُرَّةَ أَعْيُنٍ وَاجْعَلْنَا لِلْمُتَّقِينَ إِمَامًا

*“Dan orang-orang yang berkata, “Ya Tuhan kami, anugerahkanlah kepada kami pasangan kami dan keturunan kami sebagai penyenang hati (kami), dan jadikanlah kami pemimpin bagi orang-orang yang bertakwa”.*¹

Untuk menjaga kelangsungan kedudukan seorang anak, terlebih dalam usia dini, tentu harus mempunyai strategi tertentu dalam proses pembelajaran, memberikan kasih sayang dan memberikan pengetahuan.

Bermain adalah salah satu teknik atau latihan yang menyenangkan dan menarik bagi anak yang digunakan oleh seorang instruktur dalam langkah mendidik dan belajar. Bermain dapat membantu mengembangkan pikiran kreatif, daya cipta, kemampuan berpikir kritis anak-anak dan dapat melatih kemampuan ramah dan lebih jauh lagi mendorong wawasan anak-anak.

UNUGIRI
BOJONEGORO

¹ Amir Slamet Sukamso, QS.Al-Furqan 24, *Al- Qayyum Al- Quran Terjemah Tajwid Warna Rainbow*, (Jakarta: Cahaya Press), hlm. 51.

Waktu anak pra-muda dapat dianggap sebagai waktu bermain karena setiap waktu diisi dengan latihan bermain. Bermain adalah suatu gerakan yang dilengkapi dengan kesempatan batin untuk memperoleh kesenangan.²

Bermain sangat mirip dengan contoh kemajuan kehidupan seorang anak, bahkan game ini akan benar-benar ingin mengembangkan daya nalar anak-anak secara implisit. Dari permainan yang mereka lakukan atau mainkan, anak-anak akan mendapatkan banyak hasutan. Dorongan yang diperoleh anak-anak seharusnya tidak hanya menjadi dorongan untuk pemahaman tetapi juga dorongan untuk kehangatan dan pengetahuan mereka untuk anak itu. Jika satu sudut pandang tidak ditawarkan kesempatan untuk berkreasi, akan ada ketidakseimbangan.³

Potensi wawasan yang ada pada pemuda memiliki manfaat luar biasa bagi perkembangan dan kemajuan diri iklim dalam mengurus berbagai persoalan yang dihadapinya.⁴

Salah satu kemungkinan yang harus diciptakan pada anak adalah pengetahuan sensasi. Wawasan sensasi adalah kemampuan menggunakan seluruh tubuh (fisik) untuk mengkomunikasikan pikiran dan perasaan sebagaimana kemampuan menggunakan tangan untuk membuat atau mengubah sesuatu.⁵

Banyak permainan yang dapat memancing anak dalam pertumbuhan kecerdasan kinestetik, namun dimasa sekarang banyak anak-anak usia pra

² Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hlm. 172

³ Nurhayati, *Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Jurnal Empowerment, Volume 1 Nomor 2, September 2012), hlm. 40

⁴ Aulia Umami, dkk, *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Estafet*, (Jurnal Ilmiah Potensia, 2016, Vol. 1 (1)), hlm. 15

⁵ Aulia Umami, dkk, *Peningkatan Kecerdasan Kinestetik..., hlm. 15*

sekolah justru lebih asyik dan senang bermain game modern (game online) seperti: mobile legends, domino dan lain-lain. Yang dengan permainan tersebut justru menimbulkan berbagai hal negative, seperti: anak cenderung lebih gampang emosi, kecanduan permainan online, dan juga dapat mengganggu kesehatan bagi anak usia pra sekolah.

Seperti dilansir dalam Kompas bahwa seorang anak lupa dengan kegiatan yang lain setelah berjam-jam bermain game online. Dan juga WHO menyebutkan bahwa game online yang ada di ponsel merupakan tergolong klasifikasi penyakit internasional. Akibatnya anak yang bermain berjam-jam mengakibatkan gangguan mood lain, seperti kecemasan, depresi dan tertekan. Selain itu juga dengan gaming di sorder, memiliki resiko tinggi terhadap obesitas, insomnia dan masalah kesehatan lainnya.⁶

Dalam waktu komputerisasi seperti sekarang ini, kompleksitas hasil inovatif adalah dengan semua akun menjadi jawaban mendasar bagi wali dalam bekerja dengan anak-anak mereka untuk mengisi latihan anak-anak. Wali memberikan lebih banyak kebebasan untuk bermain di rumah dengan berbagai kantor yang muncul karena kompleksitas yang inovatif.

Akibatnya, anak-anak pada umumnya akan berhenti sejenak dan mengambil bagian dalam kantor yang diberikan oleh orang tua mereka tanpa sering memikirkan orang lain dan kondisi di sekitar mereka. Disposisi anak-anak yang tidak peduli dengan orang lain dan kondisi di sekitarnya karena tidak adanya kebebasan untuk berkolaborasi dengan teman-temannya. Yang akan mempengaruhi tidak adanya disposisi bermanfaat anak itu.

⁶ Fadlan Mukhtar Zain, "Siswi Meninggal Diduga Akibat Kecanduan Game Online, Ibunda Sebut Anaknya Tak Pernah Lepas Ponsel", Kompas Diakses Pada Tanggal 23 Juli 2021. Pukul 23.00, hlm. 1.

Dari gambaran di atas, cenderung dianggap bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diperoleh dari pendahulunya yang harus dipertahankan karena permainan tradisional mengandung nilai wawasan yang dekat. Permainan adat dapat memperkuat bagian-bagian yang berbeda dari pergantian peristiwa anak-anak, khususnya: mesin, psikologis, gairah, bahasa, sosial, dunia lain, alami, dan kualitas/ etika..⁷

Permainan konvensional juga mengandung sifat-sifat positif bagi perkembangan pribadi anak, seperti nilai sportivitas, kejujuran, ketekunan, toleransi, sigap keseimbangan-kesiapan (kemampuan mesin), inovasi, dan kemampuan membantu orang lain. Melalui permainan konvensional, anak-anak secara langsung atau secara implisit diajak bekerja sama dalam mengawasi bagian-bagian selera, harapan, dan pekerjaan.

Salah satu permainan tradisional yang mampu mengembangkan kecerdasan kinestetik anak adalah permainan sluku-sluku bathok. Permainan *''Sluku-Sluku Bathok''* adalah permainan tradisional sederhana dan asyik untuk dimainkan dimana dalam Permainan ini tidak usah menggunakan alat serta tak perlu mengeluarkan uang. Model permainannya yaitu dengan membuat lingkaran kecil dan kaki diluruskan menyerupai bentuk bunga yang mekar. Akan tetapi anak-anak sebelum bermain *''Sluku-Sluku Bathok''* akan melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang berhak menjadi pemimpin melakukan permainan atau juga bisa di pimpin gurunya.yang secara tidak langsung dari permainan tersebut dapat mengembangkan

⁷ Eka Nugrahastuti, Endah Puspitaningtyas, Mega Puspitasari, Moh. Salimi, *Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional, Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean*. Vol, 1. No 2(2017), hlm. 266

kecerdasan kinestetik pada anak. Di lain sisi dari filosofi terkait permainan Sluku-Sluku Bathok juga mempunyai nilai aspek religius, sehingga dengan hal itu dapat membuka kesempatan emas bagi pendidik dalam memberikan pengetahuan yang terkandung dalam permainan Sluku-Sluku Bathok.

Dari beberapa ulasan dan alasan yang telah terpaparkan diatas, penulis merasa tertarik membuat sebuah karya ilmiah dalam bentuk “Skripsi” dengan judul **“Peran Permainan Tradisional *Sluku-Sluku Bathok* Dalam Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo – Bojonegoro”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan landasan yang digambarkan di atas, ada beberapa rencana masalah yang dikomunikasikan pencipta sebagai alasan untuk curiga dalam percakapan yang menyertainya:

1. Bagaimana peran permainan sluku-sluku bathok dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia 5–6 Tahun di RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo Bojonegoro ?
2. Apa faktor pendukung dan penghambat permainan sluku-sluku bathok dalam mengembangkan kecerdasan kinestetik di RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan titik fokus rencana masalah yang diusulkan oleh analis, target pemeriksaan ini adalah sebagai berikut::

UNUGIRI
BOJONEGORO

1. Mengetahui peran permainan sluku-sluku bathok dalam Kemampuan kecerdasan kinestetik anak usia 5–6 Tahun di di RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo Bojonegoro
2. Mengetahui factor penghambat dan pendukung permainan sluku-sluku bathok dalam Kemampuan kecerdasan kinestetik anak usia 5–6 Tahun di di RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo Bojonegoro.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Anak didik, dapat memberikan kegiatan yang lebih bervariasi, sehingga anak tidak bosan dan jenuh dalam kegiatan pembelajaran kemampuan kecerdasan kinestetik.
2. Bagi penulis, untuk memberikan wawasan, gambaran peneliti tentang kecerdasan kinestetik, sehingga peneliti bisa lebih menambah pengetahuan melalui kegiatan gerak dan lagu.
3. Bagi guru, dapat dimanfaatkan sebagai masukan dan cara dalam memilih strategi pembelajaran kemampuan kecerdasan kinestetik anak.
4. Bagi sekolah, penelitian ini dapat memberikan pengalaman bagi para guru-guru lain sehingga memperoleh pengalaman baru untuk menambah pengetahuan melalui kegiatan gerak dan lagu.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Mengingat investigasi yang bertajuk “peran permainan sluku-sluku bathok dalam Kemampuan kecerdasan kinestetik anak usia 5–6 Tahun di di

RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo Bojonegoro” sehingga para ilmuwan ini terkoordinasi, terpusat dan menjauhkan dari hal-hal yang terlalu luas, para pencipta perlu membatasinya. Batasan masalah dalam investigasi ini adalah:

1. Penelitian ini dilakukan di lembaga RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo Bojonegoro.
2. Penelitian ini terkait peran permainan sluku-sluku bathok dalam Kemampuan kecerdasan kinestetik anak usia 5–6 Tahun di di RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo Bojonegoro

F. Sistematika penelitian

Sistematika penelitian ini dibagi menjadi lima bab dengan uraian sebagaimana berikut :

1. Bagian Depan atau Awal

Pada bagian ini sampul atau cover depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman nota dinas pembimbing, halaman pernyataan, kata pengantar, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, daftar isi, dan abstrak.

2. Bagian isi

Bagian ini terdiri dari lima bab yang meliputi:

Bab 1 : Pendahuluan memuat latar belakang masalah yang menjadi pijakan dalam penulisan penelitian ini, kajian pustaka yang merupakan uraian dari penelitian yang terdahulu, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, definisi operasional yang menjadi kata kunci dari pembahasan dalam penelitian, metode penelitian dan sistematika penulis.

Bab II : Landasan teori yang menguraikan secara teoritis permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan data penelitian yang meliputi hakekat anak usia dini, penerapan permainan tradisional, permainan tradisional *Sluku-Sluku Bathok* dan penelitian yang relevan dimana terdapat sub bab pembahasan lebih lanjut yang didukung dengan pendapat para ahli yang kompeten di bidangnya.

Bab III : Strategi pemeriksaan yang menggambarkan informasi mencakup metodologi dan jenis eksplorasi, area penelitian, keberadaan penelitian, sumber informasi dan informasi, strategi pemilihan informasi, prosedur penyelidikan informasi, pengecekan keabsahan informasi.

Bab IV : Laporan penelitian yang akan menguraikan secara detail mengenai hal-hal yang berhubungan dengan gambaran umum subyek penelitian diantaranya meliputi sejarah singkat sekolah visi, misi sekolah, struktur organisasi guru, karyawan, data anak sarana dan prasarana, kurikulum dan sistem belajar mengajar yang diterapkan di RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo Bojonegoro, serta data yang berkaitan dengan dua variabel yaitu data tentang peran guru dalam kemampuan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional. Selain itu, mengenai hasil analisis penelitian yang membahas tentang hasil peran permainan tradisional *Sluku-Sluku Batok* dalam kemampuan kecerdasan

kinestetik anak RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo Bojonegoro.

Bab V : Penutup memuat tentang simpulan dari pembahasan yang telah dilakukan dan saran dari penelitian sebagai bahan masukan agar karya ilmiah ini dapat diperbaiki dan disempurnakan.

3. Bagian akhir dari karya ilmiah ini memuat daftar pustaka dan lampiran yang dipergunakan sebagai bahan data.

G. Keaslian Penelitian

Penelitian terdahulu adalah untuk mendapatkan gambaran tentang hubungan topik yang akan diteliti, atau sejenis yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Adapun beberapa penelitian yang mempunyai relevansi terhadap rencana penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.1
Keaslian Penelitian

No	Penelitian Dan Tahun	Tema Dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1	Jurnal, Mulyasari, 2014.	Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Melalui kegiatan Bermain Air.	Kecerdasan kinestetik pada anak SLB	Kualitatif dengan tindakan (Action Research)	Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kecerdasan kinestetik anak muda dengan kelas tingkat keterbelakangan mental moderat D1 SLB - C Kembar Karya I dilakukan

					melalui kegiatan bermain air.
2	Jurnal, Tyas Puspita Dewi, Purwadi dan Mudzanatun , 2019.	Analisis Nilai Karakter Religius dan Nilai Karakter Tanggung Jawab Pada Tembang Dolanan Lir-ilir dan Sluku-Sluku Bathok.	Nilai karakter religius, nilai karakter tanggung jawab dan dolanan tembang jowo sluku-sluku bathok	Kuantitatif deskriptif	Nilai karakter yang terdapat pada tembang dolanan Jawa dapat dijadikan sarana bagi tenaga kependidikan ataupun masyarakat dalam menanamkan pendidikan karakter sejak usia dini.
3	Jurnal, Dwi Nurhayati Adhani dan Inmas Toharoh Hidayah, Turnojoyo, 2014	Peningkatan Kecerdasan Kinestetik Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-Ularan, Madura	Kecerdasan Kinestetik Anak dan Permainan Tradisional Ular-Ularan	Kualitatif	Permainan Tradisional Anak Dapat Merangsang Berbagai Aspek Perkembangan Anak, Terutama Aspek Keterampilan Sosial Kinestetik Anak.

Tabel 1.2
Hasil Penelitian Peneliti

No.	Penelitian Dan Tahun	Tema Dan Tempat Penelitian	Variable Penelitian	Pendekatan Dan Lingkup Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Skripsi, Siti Munfaatun, 2021	Peran Permainan Tradisional Sluku-Sluku Bathok Dalam Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo Bojonegoro	Permainan Tradisional Dalam Kemampuan Kecerdasan Kinestetik	Kualitatif Deskriptif	Mempunyai peran sebagai fasilitator dalam kemampuan kecerdasan kinestetik seorang anak serta memberikan pengetahuan nilai-nilai religius terhadap peserta didik.

H. Definisi Istilah

Judul penelitian ini adalah Peran Permainan Tradisional Sluku - Sluku Bathok Dalam Kemampuan Kecerdasan Kinestetik Anak usia 5-6 tahun RA Miftahul Huda Pengkol Tambakrejo.

Maka berikut ini dijelaskan beberapa definisi istilah, yaitu:

1. Permainan tradisonal ‘*Sluku-Sluku Bathok*’

Permainan anak-anak menjadi terbiasa dengan penalaran yang tulus dan membunuh sensasi keragu-raguan atau dengan mudah melemahkan, permainan anak-anak menginstruksikan anak-anak untuk tetap siap berperang sampai tujuannya tercapai. Juga harus diingat bahwa pelatihan yang terkandung dalam permainan anak-anak

diperoleh oleh anak-anak bukan dengan intimidasi atau perintah, melainkan oleh keinginan dan kegembiraan anak-anak itu sendiri untuk mengakui dan menghadapi semua dampak pendidikan yang luar biasa. Ini berarti bahwa permainan anak-anak juga penting untuk memperkuat perasaan kebebasan. Selanjutnya antara lain pemanfaatan dan kapasitas permainan anak-anak menurut Kihajar Dewantara.⁸

2. Kecerdasan kinestetik

Wawasan sensasi adalah kemampuan untuk mengkonsolidasikan fisik dan otak untuk menciptakan perkembangan yang menakjubkan. Jika perkembangan ideal yang berasal dari perpaduan jiwa dan raga sangat dipersiapkan, apapun yang dilakukan individu tersebut efektif. Pengetahuan sensasi di masa muda dapat diciptakan dengan berbagai cara seperti bermain, mengembangkan dan melodi (menyanyi) atau bergerak, berlari, merayap, komposisi, berolahraga. Strategi-strategi ini dimaksudkan untuk menghidupkan kapasitas aktual yang eksplisit melalui kapasitas untuk menggerakkan pelengkap, kapasitas untuk mengarahkan keseimbangan tubuh, kemampuan beradaptasi tubuh, kecepatan dan ketangkasan perkembangan, kekuatan tubuh dan pengaruh kontak.⁹

⁸ Wijayanti, vivi. *Dolanan Anak dalam Masyarakat Jawa*, diakses pada: <http://search.globososo.com/web?hl=id&q=dolanan+anak+dalam+masyarakat+jawa>. 2020
diakses pada tanggal 20 Juli 2021 Pukul 13.00 WIB.

⁹ Wijayanti, vivi. *Dolanan Anak dalam Masyarakat Jawa*, diakses pada: <http://search.globososo.com/web?hl=id&q=dolanan+anak+dalam+masyarakat+jawa>. 2020
diakses pada tanggal 20 Juli 2021 Pukul 13.00 WIB.