

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain. Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan yang lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan bahwa hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak terlepas dari alat permainan. Ada beberapa hal yang perlu dipahami dengan jelas terlebih dahulu, yaitu 1). Bermain menurut samiwana, merupakan aktifitas yang dipilih sendiri oleh anak, karena menyenangkan bukan karena anak akan memperoleh hadiah dan pujian. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan maknanya dalam bermain yaitu aktifitas yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan. Kondisi untuk memperoleh kesenangan ini dapat dijumpai dalam hadis Rasul, antara lain sebagai berikut:

حدثنا إبراهيم بن موسى أخبرنا هشام عن معمر عن الزهري عن ابن المسيب عن أبي هريرة رضي الله عنه قال : بينا الحبشة يلعبون عند النبي صلى الله عليه و سلم بجراهم دخل عمر فأهوى إلى الحصى فحصبهم بما فقال (دعهم يا عمر) . وزاد علي حدثنا عبد الرزاق أخبرنا معمر في المسجد

SUMATERA UTARA MEDAN

Artinya : Dari Abu Hurairah R.A berkata, ketika orang-orang habsyi bermain tombak dihadapan Rasulullah SAW, lalu tiba-tiba datang Umar bin Khatabb R.A lalu ia mengambil batu- batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda: “ Biarkanlah mereka bermain hai umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Abdur Razak yang telah menceritakan kepada kami makmar tentang hal itu yang terjadi di masjid.(HR. Bukhari)

Dengan demikian bermainpun diperkenankan dalam permainan ajaran islam, karena diperlukan dalam kehidupan manusia untuk memperoleh kesenangan.

Kegiatan bermain tidak terikat pada waktu tertentu kapan saja dikehendaki dapat dilakukan. Akan tetapi islam tidak melalaikan diri taat kepada Allah atau menyia-nyiaikan waktu akibat asyik bermain hanya untuk memperoleh kesenangan semata. Keadaan ini seperti dalam Al-Qur'an sebagai berikut:

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ هَواً أَنْفَضُوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ
خَيْرٌ مِنَ اللَّهِو وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ ﴿١١﴾

Artinya: dan apabila mereka melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah: “Apa yang sisi Allah sebaik-baik pemberi rezki. (Al Jumu'ah: 11)

Memperoleh kesenangan diperbolehkan, tetapi melalaikan diri dari taat kepada Allah terpengaruh memperoleh kesenangan sangat dicela dalam ajaran islam. Oleh karena itu perlu dipahami tujuan dari bermain yaitu bermain itu sendiri, dan dalam kaitannya dengan anak-anak perlu memperhatikan esensi waktu sehingga anak-anak akan belajar role dalam bermain sejak dini. Selanjutnya, (2) permainan adalah suatu yang dijadikan untuk bermain. Dalam hal ini dapat dimaknai bahwa dalam permainan ada kegiatan bermain baik menggunakan alat atau tanpa alat.

Sudah tidak tabu lagi dalam permainan banyak aspek-aspek perkembangan anaka yang dapat dikembangkan. Permainan akan mampu mengembangkan aspek dengan baik apabila terdapat educator/ orang tua yang kreatif sehingga mampu memanfaatkan permainan edukatif terlebih melalui banyak hal yang telah disediakan oleh alam lingkungan sekitar. Permainan edukatif mempunyai arti lebih luas, dalam hal ini dapat merangsang aspek perkembangan anak dan mempunyai nilai edukatif, serta memperhatikan tingkat keamanan yang memadai dengan nilai estetik yang baik.

Perkembangan Anak dimulai dari usia 0-6 tahun disebut sebagai anak usia dini, pada rentang usia ini anak dikenal mengalami masa keemasan (The Golden Years/Golden Age) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif

untuk menerima berbagai rangsangan. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kognitif, fisik, bahasa, sosial emosional, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Menurut Piaget yang dikutip oleh Sudarna (2014, h. 12-15) Perkembangan merupakan proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya.

Kesadaran akan pentingnya pendidikan yang dimulai sejak usia dini telah mendorong pemerintah untuk melakukan kebijakannya, dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional untuk membuat sebuah direktorat baru yang bernama Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan anak usia dini mengembangkan pembelajaran yang melibatkan 5 aspek kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif. Menurut Khadijah (2017, h. 28) Perkembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan otak untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu dalam memperoleh informasi yang meliputi kemampuan membilang dan kemampuan berhitung anak. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalandengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Setiap manusia pada dasarnya memiliki beberapa bentuk kecerdasan, akan tetapi kecerdasan yang sering terasah akan menjadi kecerdasan yang dominan pada dirinya. Dalam hal ini Gardner mengidentifikasi kecerdasan menjadi tujuh macam yang disebut dengan kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan linguistik, logis- matematis, spasial, musikal, badani-kinestetik, interpersonal, intrapersonal. Menurut teori tujuh kecerdasan tersebut menandakan bahwa setiap anak memiliki bakat dan minat masing-masing.

Salah satu kecerdasan majemuk yang dimiliki yaitu kecerdasan musikal (Musik, irama, dan bunyi/suara). Menurut Sudarna (2014:4) orang yang memiliki kecerdasan musikal biasanya peka dengan suara atau bunyi-bunyian (musik dan irama). Dalam pendidikan anak usia dini, kecerdasan musikal merupakan bagian dari aspek perkembangan seni yang juga sangat penting untuk dikembangkan.

Dalam hal ini kecerdasan musikal dapat dilihat dari kegiatan seni musik yang dilakukan. Dalam kegiatan seni untuk anak-anak, tidak hanya aspek perkembangan seni saja yang bisa dikembangkan, tetapi juga ditemukan nilai-nilai edukasi yang kemudian dikenal sebagai konsep *education through art* yang dikemukakan oleh Herbert Read yang dikembangkan dari pemikiran Plato (428-347) yang mengatakan *art should be the basic of education*, (dalam Pekerti, dkk.2016) Selanjutnya Lowenfeld dan Brittain dikutip oleh Pekerti, dkk (2016) menjelaskan bahwa kegiatan seni berperan dalam mengembangkan berbagai kemampuan dasar didalam diri anak, seperti kemampuan: fisik, perseptual, pikir/intelektual, emosional, kreativitas, sosial dan estetik. Jadi berdasarkan konsep tersebut dapat dikatakan bahwa seni seharusnya bisa menjadi dasar pendidikan yang kemudian dikembangkan lagi dan memiliki makna bahwa pendidikan bisa dilakukan melalui kegiatan seni termasuk di dalamnya kegiatan seni musik.

Perkembangan seni anak juga memiliki peran penting dalam kehidupan. Menurut Yuwono (2016) manusia memiliki dua belahan otak yaitu otak kiri dan otak kanan. Belahan otak kiri berfungsi mengendalikan aktivitas-aktivitas mental yang mencakup keterampilan matematika, bahasa, logika, analisis, menulis, dan aktivitas sejenis, sedangkan belahan otak kanan mencakup aktivitas seperti imajinasi, warna, musik, irama/ritme, melamun dan aktivitas-aktivitas yang sejenis.

Pembelajaran di PAUD harus didasarkan pada pengertian belajar sambil bermain, sehingga kegiatan pembelajaran harus dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dengan taktik, metode, materi/materi, dan media yang menarik. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) efektif dalam membantu pendidik menyediakan media pembelajaran dan sumber belajar untuk meningkatkan mutu atau mutu pendidikan di era globalisasi ini, salah satunya

adalah media interaktif (multimedia). Pelaksanaan stimulasi pada anak usia dini jika memungkinkan dapat memanfaatkan teknologi untuk kelancaran kegiatan untuk mendorong anak mencintai belajar, sesuai prinsip pembelajaran di PAUD.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 15 Desember 2021 di TK ZAHRA ISLAMIC SCHOOL. Saat peneliti melaksanakan kegiatan awal yang diawali dengan kegiatan bernyanyi bersama 15 orang anak kelompok paud ada 8 orang anak yang tidak antusias dalam bernyanyi. Sesuai hasil wawancara peneliti dengan guru menyatakan bahwa alat atau media bernyanyi belum memadai di TK ZIS guru hanya menggunakan kerincing sebagai alat bantu dalam belajar mengajar dan selama pembelajaran belum ada inovasi dalam membuat alat peraga bermain musik, pembelajaran bernyanyi bersama hanya dengan menggunakan tepukkan tangan bersama-sama. Oleh karena itu, perlu adanya pengenalan inovasi dalam membuat alat peraga sebagai media bermain anak yang inovatif dan kreatif.

Keterbatasan alat pendukung pembelajaran mengakibatkan proses belajar peserta didik tidak maksimal. Media sebagai alat yang membantu penyampaian pesan, dan isi pelajaran serta dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Alat peraga edukatif (APE) salah satunya adalah media musik, musik merupakan suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Musik merupakan bagian yang penting dari pengalaman anak karena pada usia 5-6 tahun indikator dari perkembangan kecerdasan musikal yaitu anak mampu memainkan alat musik. Dengan bermain musik dapat menstimulus indera dan meningkatkan pemikiran mereka dalam pembelajaran. Menurut Lau dan Grieshaber (dalam Prehatiningsih, 2016, h. 03) berpendapat dalam meningkatkan kreativitas bermusik pada anak bisa melalui permainan musikal. Dengan bermain alat musik sederhana bisa menjadikan anak lebih ekspresif, kreatif dan imajinatif.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti perlu melakukan penelitian dengan menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Penelitian ini berjudul **“PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF BOTOL MUSIK WARNA UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN MUSIKAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ZAHRA ISLAMIC SCHOOL”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Proses belajar mengajar di kurang menarik
2. Sarana dan prasarana pembelajaran kurang memadai
3. Metode belajar mengajar masih konvensional hanya menggunakan tepuk tangan bersama-sama.
4. Minimnya pengetahuan guru dalam mengembangkan alat peraga edukatif sehingga tidak terdapat alat peraga edukatif di sekolah.

C. Batasan Masalah

Pengembangan alat peraga edukatif Bomusna yaitu Botol Musik Warna untuk meningkatkan kecerdasan musikal pada usia anak 5-6 tahun di TK Zahra Islamic School.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada batasan masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan alat permainan edukatif Botol musik warna pada anak usia 5-6 tahun di TK Zahra Islamic school?
2. Bagaimana kelayakan alat permainan edukatif Botol musik warna pada anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan kecerdasan musikal anak di TK Zahra Islamic school?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan kecerdasan musikal anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan alat permainan edukatif botol music warna di TK Zahra Islamic school?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengembangkan alat permainan edukatif botol musik warna pada anak usia 5-6 tahun di TK Zahra Islamic School
2. Untuk mengetahui kelayakan alat permainan edukatif botol musik warna pada anak usia 5-6 tahun dapat meningkatkan kecerdasan musikal anak di TK Zahra Islamic school

3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan kecerdasan musikal anak usia 5-6 tahun setelah menggunakan alat permainan edukatif botol music warna di TK Zahra Islamic school

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dengan demikian dapat memberikan pemikiran yang teratur dan kontinu, dan tidak mudah dilupakan. Sehingga dapat menjadi pendukung teori untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan kecerdasan musikal.
2. Secara Praktis diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:
 - a. Bagi peneliti, pengembangan produk media pembelajaran berbasis alat permainan Botol musik warna dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.
 - b. Bagi siswa, siswa dapat belajar dengan media Alat Permainan Edukatif (APE) yang baru sehingga dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan bakat dan kreativitas.
 - c. Bagi guru, media Alat Permainan Edukatif (APE) diharapkan dapat mendorong guru untuk selalu menggali kreativitas diri dalam menggunakan media pembelajaran yang relevan sehingga menarik minat siswa untuk belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan.
 - d. Bagi sekolah Dapat menggunakan Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan kreativitas anak di TK Zahra Islamic School.
 - e. Bagi peneliti lain, sebagai pedoman untuk melakukan penelitian lebih lanjut pada pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE)