

BAB II

LANDASAN TEORI

1.1. Hakekat Anak Usia Dini

1. Definisi Anak Usia Dini

Artinya dari anak usia dini berarti “anak dengan berusia 0 hingga 6 tahun, umur tersebut yakni dapat tentukan bentuk karakter serta kepribadian terhadap jiwa si anak”. Pada tahapan tersebut si anak akan melakukan pengembangan serta masa bertumbuhnya secara cepat, hingga menjadi sebuah perlompatan untuk pengembangannya.

Hal ini sangat berharga dibandingkan zaman-zaman selanjutnya, karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Masa ini disebut masa hidup unik, masa perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, kedewasaan, dan kesempurnaan jasmani dan rohani, yang berlangsung perlahan-lahan dan berkesinambungan sepanjang hayat.

Selain itu pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental (religius), moral, sosial, emosional, intelektual, dan linguistik anak juga terjadi dengan sangat pesat. Sebab jika ingin membangun bangsa yang cerdas, beriman dan bertaqwa, berakhlak mulia, maka harus dimulai dari awal surat ini. (Khadijah, 2017:13)

Berdasarkan dari Biechler bersama Snowman (pada Patmonodewo, 2003) definisi dari anak usia dini bahwasanya anak yang berumur sekitaran 3 hingga 6 tahun. Anak sering ikuti pemrograman kependidikan pada anak yang masih kecil, diantaranya lokasi menitipkan si anak (3 bulan hingga 5 tahun) serta kelompok bermainnya (berumur 3 tahun), tetapi untuk diusia 4 hingga 6 tahun sering ikuti pemrograman TK. Pemrograman kependidikan tersebut diarahkan agar dapat optimalisasi semua berpotensi oleh pengaspekan yang kembangkan umur anak diantaranya seperti aspek social emosional, aspek keagamaan, aspek kognitif, aspek psikomotorik, (mau itu psikomotorik halus serta kasar), beserta aspek kesenian.

Demikianlah, kependidikan sudah memiliki perkembangan yang sangat besar serta memiliki spesialis lewat PAUD, hingga PAUD menerima perhatian diluar yang lebih utamanya pada negara kemajuan. Sebab berdasarkan keilmuan itu bahwasanya untuk kembangkan kapasitas anak semakin termudahkan yang dilaksanakan semenjak dia kecil.

PAUD yakni sebuah investasi yang sangat terbesar untuk family bahkan bangsa, karena anak merupakan regeransi untuk keluarganya bahkan bangsa. Namun sangat baiknya jika kebahagiaan family jika lihat anak mereka memiliki hasil yang terbaik dibidang kependidikan, kemasyarakatan, ataupun dikeluarga. Demikianlah negara sungguh butuhkan masyarakat yang memiliki perkembangan untuk tumbuhkan karakter secara terbaik hingga bisa berkehidupan yang nyaman serta makmur. Hadirnya PAUD demikian mengharapkan untuk kembangkan semua potensi sianak, sebagaimana sudah disampaikan oleh suyanto (2005) bahwasanya anak akan terpendang selaku individual dan dimulai untuk kenal duniawi, dia tak ketahui tata karma, sopan santun, peraturan, norma, etika serta semua kejadian yang mengenai duniawi, dia pun kalau belajar dapat ber komunikasi bersama oranglain dan belajar untuk pahami orang lain juga.

Semua guru anak diusia kecil wajib pahami kebutuhan yang terkhusus bahkan kebutuhan individu sianak. Namun, hal yang mendasar pun berada difaktor yang tersulit ataupun tak bisa mengubah didalam jiwa sianak, yakni factor genetik. Safaria berpendapat bahwasanya factor genetic ataupun keturunannya akan menjadi factor kepintaran nan telah ada ataupun diberikan sebab memiliki kaitan antara syaraf dengan organ otaknya. Kecepatan orang untuk olah ataupun proses pemasukan bisa bergantung oleh keadaan serta matangnya otak.

Mangunprasujo bersama hidayati (2005) berpendapat bahwasanya kepintaran ataupun daya tangkap sungguh berpengaruh dari garis genetic yang dibawakan oleh family ayahanda bersama ibunda. Maka dari itulah, PAUD terarah supaya dapat fasilitasi tiap sianak bersama lingkungannya serta pembimbingan belajarnya supaya sianak bisa terkembangkan dan sesuai pada kapasitas geneticnya. Hadirnya media kependidikan salah satu medium ataupun

perantara paling efektif untuk stimulasikan pengembangan sianak pada usianya yang dini.

Semua pendidik diarahkan supaya bisa gunakan peralatan yang sudah tersedia disekolah, pendidik pun diarahkan supaya bisa kembangkan hal yang terampil untuk memuat media ajar untuk dipakai, media yakni suatu sumberan untuk pelajaran yang bisa salurkan pesan hingga dapat bantu pendidik dalam tingkatan potensi sianak. (Khadijah, 2015:3-6).

2. Anak Berusia 5 hingga 6 tahun (cara pra operasional)

Awal usia dini tersebut berumur 5 hingga 6 tahun, akan dijadikan ciri yang paling utama dalam pengembangan dengan menggunakan symbol ataupun berbahasa pada tanda yang sudah dikonsepskan intuitive. Adapun peristilahan dari pengoperasian ialah sebuah prosesan yang berfikir dengan benar bahkan merupakan sebuah *sensorimotorik*. Hingga pada tahapan tersebut sianak sungguh egosentris, sianak sangat sulit untuk terima pendapat oleh oranglain.

Karakteristik anak dalam tahapan tersebut diantaranya: sianak bisa kaitkan antar pengalamannya nan berada dilingkungan mainnya supaya memiliki kepribadian dalam berpengalaman, serta sianak akan jadi egois. Sianak tak merelakan dan tidak mau jika benda atau mainnya dipegang oleh anak lainnya. Sianak tak bisa miliki keterampilan didalam pecahkan permasalahan akan butuhkan fikiran. Pemikiran sianak tetap *irreversible*. Sianak tidak mampu lihat kedua pengaspekan oleh 1 obyek ataupun kondisi sekaligus, serta tak bisa dengan individual serta dedukative. Anak nan belajarnya dengan tranduktive merupakan anak yang bisa bedakan antar benar dengan yang tidak benar, terkadang sianak pun suka untuk bohong, serta hal tersebut disebabkan sianak yang tak bisa dipisahkan oleh fenomena yang sesungguhnya bersama keimajinasian sianak yang tak mempunyai perkonsepan (Rahyubi, 2016:130-131).

1.2. Kecerdasan Kinestetik

1. Defenisi Kecerdasan Kinestetik

Berdasarkan pandangan islam bahwa kecerdasan itu sering dijelaskan selaku kejelasan yang mengenai sikap kewajiban untuk rasullah yakni cerdas ataupun *fathanah*. Ibnu sina berpandangan bahwasanya “tiap kepintaran yang umumnya dapat kerja sama lewat tahap yang terpadu serta dapat didukung, tak memiliki kepintaran yang berdiri sendirinya melainkan suka berinteraksi dan kerjasama antara kepintaran antar satu dan lainnya suka meiliki peran yang sinergi untuk kesatuan yang sangat unik (Najati, 2004 : 209).

Dari penjabaran diatas bisa tersimpulkan, kepintaran memiliki akal seorang mempunyai kekuatan, hal ini sangat jelas penting untuk kehidupan manusiawi sebab paling penting untuk semua kesejahteraan tiap masyarakat. Kepintaran yakni sebuah kapasitas manusia agar:

- a) Ilmu pengetahuan dapat memberikan pelajaran serta bisa dipahami
- b) Pecahkan permasalahan didalam pengaplikasian ilmu
- c) Menalar abstrack. Sianak mempersiapkan pertanyaan serta ambil simpulan lewat pemakaian symbol ataupun merealisasikan information yang benar serta konkret. (Khadijah, 2013 : 162)

Gaedner (didalam paul suparno) mendeefinisikan bahwasanya “intelengensi selaku keterampilan dalam pecahkan pertanyaan serta hasilkan produc dalam suatu seting yang bermacam-macam serta didalam keadaan yang benar (Suparno, 2004 : 17).

Definisi diatas telah disampaikan menegenai bahwasanya kecerdasan tidak hanya mengacu pada kemampuan menjawab soal tes IQnya, tetapi juga kemampuan memecahkan masalah dunia nyata dalam berbagai situasi. Orang dengan kecerdasan tinggi dicirikan oleh kemampuannya dalam memecahkan masalah dalam kehidupan nyata dan dalam berbagai situasi kehidupan yang kompleks.

Kepintaran yang dimiliki seseorang bisa bantu untuk hadapi sejumlah masalah nan timbul dari kehidupannya. Sejak lahir dan terus menerus kepintaran

sudah dipunyai masyarakat serta bisa berkembang hingga besar. Lewat kecerdasannya yang tinggi seorang akan di hargai dimasyarakat bahkan dia bisa berkiprah untuk menciptakan hal yang terbaru bersifat fenomena.

Kecerdasan sungguh dibutuhkan untuk kehidupan masyarakat sebab sangat memiliki banyak kegunaannya didalam hidup masyarakat. Demikianlah, akan dijelaskan dari seluruh para pakar mengenai kecerdasan yang merupakan sebuah keahlian untuk mampu pahami apa yang dimiliki dari manusiawi.

Kecerdasan tak cuma mengenai dari mutu yang kognitif saja, namun termasuk dari organ tubuh lainnya. Hal ini dapat dikaitkan bersama otak, sebab otaknya yakni sebuah organ yang paling diutamakan dibandingkan pada organ lainnya, sebab otak fungsinya dapat mengendalikan aktifitas manusia.

Selaku faktor psikologi paling terpenting untuk tercapainya kesuksesan belajarnya, demikianlah ilmu serta paham pikirannya yang mengenai kepintaran memerlukan apa yang dipunyai dari tiap pendidik yang profesional, hingga pendidik pun bisa pahami ketinggian cerdasnya si anak.

Sonawati bersama Gogri menjelaskan bahwasanya kepintaran jasmaniah kinestetik yakni keahlian dalam memakai semua tubuh yang bisa ekspresikan idenya, perasaan, serta memakai tangannya supaya hasilkan sebuah bahan yang diinginkan. Kepintaran pun diliputi oleh kemampuan yang dapat control pergerakan tubuh serta keahlian dalam manipulasi obyek (Akbar, 2015: 13).

Kecerdasan tersebut terlingkup oleh keterampilan yang terkhusus misal mengkoordinasi, menjaga dengan seimbang, tangkas, kuat, fleksibel, serta cepat. Kecerdasan ini pun diantaranya dapat control semua pergerakan badan serta kelancaran dalam olah obyek, merespon serta merefleksikan (Denok Dwi, 2015; 23)

Kecerdasan kinestetik pada badan yakni kemampuan individual terhadap pengolahan badannya, dapat ekspresikan pegagasan serta emosional lewat pergerakan, salah satunya ada didalam keahlian yang efektif yang sudah dilakukan ataupun dibuat agar memunculkan sesuatu hal. Anak akan menjadi kreatif saat mengetahui di bidang mana dia memiliki bakat, misalnya seperti

membuat model, jahit, main jari lengan, dapat komunikasi lewat bahasa isyarat dengan memanfaatkan tubuhnya misal berolahraga, menari, berkreasi, bahkan pantomi serta seni peranan lain. (Gunarti, 2010: 57).

Keahlian berdasarkan kepintaran kinestetik dapat tertumpu pada kemampuan yang tertinggi agar dapat mengendalikan gerakan badannya serta terampil dalam menangani sebuah benda. Intelektual kinestetik tubuh yakni keahlian yang hubungannya dengan pergerakan badan salah satunya pada gerak psikomotorik otaknya yang mengendalikan badan misal keahlian agar dapat dikendalikan serta memakai badannya lewat pencekatan. (Kurnia, 2011: 6).

Kinestetik tubuh yakni kemampuan yang memakai semua badan agar dapat ekspresikan ide serta perasaan (contohnya selaku aktor, pemain pantomim, atletik, bahkan para tari) serta lincahnya didalam pemakaian tangannya yang dapat menciptakan hal sesuatu (contohnya pengrajinan, pematung, mechanic, bahkan para bedah). Anak yang menonjol terhadap aspek tersebut sungguh mahir didalam kegiatan fisiknya, misal keolahragaan serta tari. Sering si anak menerima pelajaran yang terbaik jika sambil melaksanakan kegiatan fisik tertentu. (Rita, 2011: 24)

Richey berpendapat bahwasanya ada komponen inti daripada kinestetik yakni keahlian fisik secara spesifik misal mengkoordinasikan, menjaga keseimbangan badan, terampil, kuat, lentur, serta cepat ataupun mampu menerima bahkan rangsang kejadian yang kaitannya dengan bersentuhan. Kemampuan tersebut pun akan menjadi kemampuan yang bersifat psikomotorik halus, peka terhadap penyentuhan, daya tahan, serta refleksi.

Adapun ciri ataupun karakteristik masyarakat akan mempunyai kepintaran kinestetik dan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Menyenangkan jika buat suatu hal dengan melakukan lengan secara berlangsung
- 2) Akan adanya rasa kebosanan serta tak bertahan jika ber duduk disuatu lokasi pada time yang lumayan lamanya

- 3) Libatkan jiwa untuk diberbagai aktifitas diluar tempat terutama dan sejumlah macam berolahraga
- 4) Sungguh banyak yang suka jika berkomunikasi yang non verbal, misal berkomunikasi menggunakan dalam berbahasa isyarat
- 5) Senang isi time yang banyak untuk melaksanakan aktifitas kesenian serta berkarya senirupa lain (Aldiansyah, 2015: 43)

Kepintaran kinesthetic yakni “kemampuan seseorang berbagai macam gerak tubuh dan sentuhan terhadap objek tertentu misalnya kemampuan gerak motorik. Orang yang cerdas secara kinestetik ditandai dengan kemampuannya dalam menggunakan tubuhnya dalam mengekspresikan sesuatu”. (Sanjaya, 2017 :164)

Hal inilah akan dapat mengarahkan bahwasanya kepintaran kinesthetic yakni dapat megolah badan nan memakai semua tubuh oleh lengan, jari, tangan sampai keberbagai aktivitas fisi lainnya dan dapat dipergunakan didalam penyelesaian suatu permasalahan. Cample bersama dikinson berpendapat bahwasanya tujuan dari materi pemrograman kurikulum yang bisa kembangkan kepintaran fisik anak diantaranya yakni sebagian kegiatan fisik, jenis keolahragaan, model, berdansa, tarian, serta *bodi languages*.

Seseorang dari anak akan tampak pintar jikalau terlihat keahliannya memang pintar untuk kelola tubuhnya, misal semakin memiliki kekuatan serta lincah daripada temannya. Sianak akan tampak sukar gerak serta tak sering duduk diam, terkadang ketuk sebuah benda, lain juga paada sianak yang suka tirukan gerak dan perilaku dari oranglain yang bisa tarik perhatian..

Adapula ciri khusus yang tertonjol terhadap sianak diantaranya yakni: Sianak akan tertampak pintar jika keahliannya dalam berolahraga dapat di bandingkan oleh temannya. Anak lewar artistic akan mempunyai keahlian dalam tarian bahkan gerakkan badannya secara lembut serta lentur. Demikianlah sianak akan mempunyai kepintaran kinesthetic sebagaimana sudah terlihat pada anak yang memakai badannya lewat pengekspresian suatu hal (Acesta, 2019 : 14).

Sianak akan dilatih kecerdasannya terhadap kinesthetic terhadap tubuhnya sudah mempunyai keahlian dalam manipulasi diseluruh obyek dan kecerdasan untuk melatih fisiknya. Seorang atlet, para tari, serta actor pun mempunyai keahlian yang dapat memakai badannya dengan keterampilannya, serta bisa atasi permasalahan sebab mempunyai kepintaran kinesthetic (Khadijah, 2015 : 122).

Kecerdasan kinesthetic sudah berkembang pesat mulai pada bayi. Contohnya, orang bali belajar tarian tak memakai intruksian verbal. Sianak bali tersebut Cuma habiskan waktunya untuk main pada sendinya. Masyarakat bali Cuma memakai ototnya langsung relawan terhadap penindakan, biarkan sebagian badannya tak diganggu. Bahkan tubuh pun bisa berikan kesempatan agar bisa nikmati hasil dari kejuaraan sianak yang bermain tadi, contohnya lewat makanannya yang mengandung gizi, tidur di kasur nan nyaman, serta pakaiannya yang cantik dan bagus. (Khadijah, 2017:52)

2. Komponen kecerdasan kinesthetic

Adapun susunan komponen inti daripada kepintaran kinesthetic yakni keahlian fisik secara sepsific, misal mengkoordinasi, seimbang, terampil, kuat, serta cepat ataupun mampu terima rangsangan bahkan dapat dikaitkan oleh penyentuhan.

3. Faktor yang pengaruhi kepintaran kinesthetic

- a) Factor bayi sebelum terlahirkan, contohnya minimnya nutrisi ibunda serta janinnya
- b) Factor saat terlahir, contohnya pendarahan pada kepala sibayi sebab terjadinya penekanan pada dinding Rahim ketika melahirkan
- c) Factor setelah melahirkan, contohnya terjadi inveksi pada selaput otaknya
- d) Factor psikologi
- e) Factor warisan mulai pada kelahiran
- f) Factor lingkungannya

- g) Kemasakan terhadap fungsi organ serta psikisnya. Aktivitas sianak selaku subyek bebas yang akan menjadi kemauannya dapat ditolak ataupun disetujui. (Wijayanti, 2018 : 3)

A. Kecerdasan Kinestetik

Untuk telitian tersebut lebih terfokuskan dalam sebuah kepintaran kinestetik. Dilihat dari strukturnya lewat bahasa, kinestetik diterjemahkan dengan kata “kinestetik” berkaitan dengan pengertian gerak. Asalnya daripada perkataan “kines” ataupun “*kinesis*” dengan artian gerakan, serta “*thesis*” ataupun insensibilitas. Uraian tersebut mengandung arti bahwasanya definisi kinesthetic adalah keahlian badan untuk melakukan persepsi ataupun rasakan pergerakan dalam tubuhnya. Oleh karena itu, tak banyak kinestesia juga diartikan selaku istilah “*kinesthesia*” namun lebih mengacu pada perfungisian keorganan badan yang kuat kaitannya terhadap indera oposisi dan gerakan tubuhnya.

Definisi dari kecerdasan kinestetik disampaikan oleh Gardner bahwasanya “*kinesthetic as well is the capacity to work skillfully with objects, both those that involve the fine motor movements of one’s fingers and hands and those that exploit gross motor movements of the body*”. Dan hal inipun diperkuat dari Armstrong yakni “*physicals skill such is coordination, balance, dexterity, strength, flexibility, speed and power, as well as proprioceptive, tactile, and haptic capacities*”. Hal ini dijelaskan bahwasanya sianak akan masuk dalam kategori kepintaran kinestetik jika mempunyai keahlian fisik secara specific misalnya mampu mengkoordinasikan, jaga seimbangan, tangkas, kuat, fleksibel, cepat serta power.

Demikianlah dapat dijelaskan serta menunjukkan bahwasanya sianak bisa mengembangkan kepintaran kinestetik sejak dini karena dapat menggunakan gerakan fisik tertentu. Jadi, didalam penjelasan tersebut sianak dapat pecahkan permasalahan lewat tindakan tertentu sesuai dengan kemampuan pemecahan masalahnya. Mereka memanfaatkan gerak tubuhnya secara optimal untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Walaupun perkembangan fisik seorang anak sebagian dipengaruhi oleh faktor genetik, namun sebagian besar

juga disebabkan oleh percepatan perkembangan fisik pada masa perkembangannya. Orang tua yang dibimbing dengan baik dalam pembinaan jasmani memberikan landasan yang kokoh bagi kecerdasan jasmani yang baik, agar anaknya akan berkembang sesuai keterampilannya dalam melaksanakan kegiatan jasmani serta disesuaikan pada potensinya.

Connel berpendapat bahwasanya *“Bodily kinesthetic people are highly aware of their through touch and movement. There is a special harmony between their body and their mind. They can control their body with grace and expertise. They are aware of their gut feelings. Those with this intelligence engage in group sports, dance, cheerleading, swimming, gymnastics, and martial arts”*. Manusia berdasarkan dengan kecerdasan kinestetik akan kuat memandang didunia lewat penyentuhan serta pergerakan pikiran dan tubuh akan terkoordinasi secara berkehususan, memiliki kendali tubuh yang sangat baik, dan menggunakan emosi mereka. Orang dengan kecerdasan ini berlatih berolahraga, bertari, bersenam, memandu suara, berenang serta membela diri. Anak dengan kecerdasan kinestetik mengeksplorasi serta memanfaatkan kehidupan disekitar untuk main dalam bersentuhan menyentuh benda serta berpartisipasi secara berlangsung didalam aktivitas di sekitarnya, dibandingkan berdiam diri dalam lingkungan bermain.

Anak dengan kecerdasan kinestetik juga sangat tertarik dengan lingkungan sekitar. Ketika anak-anak menemukan sesuatu yang baru, mereka berlangsung untuk mainkannya. Anak nan sukar merusak mainannya dan orangtua akan minim atas kepekaan yang beranggapan anaknya bandal sebab sukar rusakan mainan. Namun, anak dengan kecerdasan kinestetik menunjukkan sifat ini karena mereka mengeksplorasi lingkungan sekitar melalui tindakan dan gerakan langsung. Lwin, dkk berpendapat bahwasanya kecerdasan yakni keberhasilan penggunaan fikiran serta badan dengan bersamaan agar tercapainya arah nan dicapai. Kepintaran jasmani sianak akan peroleh dengan alamiah melalui kegiatan-kegiatan sungguh luas dilaksanakan sianak di luar rumah sejak dini, misal panjat pepohonan, terbangkan layangan, dan kejar binatang dibagian taman pelatihan yang diawasi. Dalam permainan misal melompat talian, petak umpet, serta

kelereng yakni salah satu cara alami untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik karena merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari.

Gerakan kinestetik terjadi terutama pada anak-anak yang berbakat secara intelektual dan fisik, yang, misalnya, tampak lebih kuat dan lebih gesit dibandingkan teman-temannya. Mereka cenderung berpindah-pindah, tak dapat untuk berduduk dalam waktu berlamaan, suka ketuk benda, dan meniru gerakan serta tindakan orang lain yang menarik perhatian, seperti memanjat pohon, berlari, dan melompat kekuatan peran. Gerakanmu tampak seimbang, luwes, dan terampil. anak dengan cepat menguasai tugas motorik halus seperti memotong, melipat, menjahit, merekatkan, merajut, menggambar dan menulis. Secara artistik, engkau dapat menari dengan menggerakkan tubuhmu secara anggun. Dalam hal ini kecerdasan kinestetik juga mencakup gerakan otot polos seperti merekatkan, merajut, menggambar, dan melukis. Berdasarkan sejumlah kajian teory, bisa tersimpulkan bahwasanya kepintaran kinesthetic merupakan kepintaran nan dibutuhkan sianak untuk ungkapkan dan mengungkapkan gagasan serta emosinya. Berpikir berterampil memakai pergerakan badan nan bisa mengukurnya dari ciri psimotoric terkasar serta berhalus, termasuk aspek kinerjanya:

- 1) Lentur
- 2) Lincah
- 3) Kuat
- 4) Seimbang
- 5) Powered
- 6) Mengkoordinasi
- 7) Cepat
- 8) Tangkas
- 9) Terampil

B. Gerakan serta memakai musik

Brewer berpendapat bahwasanya gerakan yang memakai music yakni *“alls childrens deserve as rich environment an which to learn, to song, plays, move,*

and listen". Dalam berlagu karakteristik terhadap anak pada umur kecil wajib pakai lagu yang ceria, mudah dipahami, serta akrab pada lingkungannya.

Aktivitas fisik memberikan kesempatan pada anak agar tersalurkan energy nan tak bisa dicapai lewat tahap lainnya. Gerakan kuat kaitannya lewat music dan yakni gerak ekspresif yang melepaskan ketegangan melalui gerakan berirama. Oleh karena itu, dalam menghadapi sianak sangat agresive, dan median geraknya berirama bisa menyampaikan emosionalnya selalu yang buruk dengan tahap nan semakin bisa didapati oleh kehidupan sekitar. Pengalamannya dapat latihan mengajarkan sianak harus sabar, tunggu kawan yang lainn untuk berolahraga, tak menyela atau tertawa, mendorong tanggung jawab dalam kelompok, bekerjasama dengan teman, Mengembangkan kepekaan dan rasa disiplin anak. Hal ini dapat dianggap sebagai pelatihan saraf yang sangat baik.

Bagi anak-anak, gerakan saat melakukan aktivitas musik merupakan pengalaman yang merangsang panca inderanya, dan mereka merasakan kegembiraan saat menyadari efeknya. Perasaan gembira dalam music serta bergerak merupakan tingkatan tertinggi bagi keintaran sianak. Stimulus dan konsepnya dikasi supaya aktivitas sianak jadi menyatu bahkan utuh serta mempunyai makna.

Campbelle berpendapat yakni bergerak terhadap sianak belum tentu selaras bersama music, bergantung pada berirama sangat berstabil, mutu ritme, ataupun efec music dengan semuanya. Anak kecil dapat geraknya cepat atau lambat, berhenti serta memiliki putaran secara lancar, namun sianak belum dapat pahami hubungannya dengan suara dan gerakan dengan irama musik. Anak-anak senang menggerakkan tubuhnya dan senang melakukan berbagai gerakan sendiri. Gerakan merupakan cara penting bagi anak untuk mengekspresikan jiwanya lewat music. Semua sianak mampu bertindak sesuai dengan kemampuannya.

Sedangkan pandangan isbel bersama rainess bahwasanya keragaman dalam beraktifitas lagu dapat di nikmati secara khusus untuk sianak yakni lewat lagi dengan mempunyai keunsuran yang seimbang. Hal ini menjelaskan mengapa musik adalah salah satu area kognitif dan psikomotorik yang paling efektif karena merupakan aktivitas yang menyediakan suara, ritme, melody, lembut, serta

bentukannya dapat dipakaikan untuk buat musikan. Hal ini tentu mempunyai manfaat yang besar bagi fisik dan mental anak. Bergerak dan bernyanyi tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat mendorong tumbuh kembang anak. Gerakan pun kuat berkaitan pada, sianak umur 5 hingga 6 tahun tersebut memiliki energi yang cukup untuk berbagai aktivitas, termasuk menyanyi serta berolahraga.

Aktivitas music serta pergerakannya untuk sianak pun bisa latih dalam mengkoordinasikan gerak visualisasi serta kinesthetic. Oleh karena itu, kegiatan gerakan serta nyanyian merupakan kegiatan bahasa badan. Setelah mendengarkan dan menyanyikan lagu, anak dapat mengekspresikan emosinya melalui aktivitas motorik. Gerak dan gerak tubuh anak dapat digunakan untuk menjelaskan apa yang dirasakan dan dipahami anak ketika mendengarkan musik atau lagu. Aktivitas motorik sendirinya sungguh penting untuk sianak yang berumur kecil untuk latih serta kembangkan kemampuan psikomotoric dasar. Oleh karena itu, menyanyikan sesuatu kepada anak tidak hanya berarti menyampaikan lagu dengan suara, menyampaikan isi dan makna lagu, tetapi juga membawakan lagu dengan gerakan, seperti gerakan bebas dan gerakan tari. Maka dari itulah lebih baik jikalau orangtua ataupun pendidik bisa memanfaatkan secara terbaik kegiatannya lewat gerakan dengan musikan (*music and movement*) hal inilah bisa latih gerakan serta mental sianak.

1. Kecerdasan Kinestetik Berdasarkan Para Pakar

Salah satu ciri anak adalah senang beraktivitas dan tidak pernah dapat berdiam diri. Sejumlah siswa semakin active membandingkan dirinya dengan yang lainnya serta tertampak mengalami kesulitan supaya duduk berdiam, dan anak akan menjadi active untuk biasakan eksplorasikan lingkungan sekitarnya, terutama ketika berada di lingkungan dan suasana baru. Begitu Kamu Menjadi Biasa, Ia Akan Menjadi Tenang Dengan Sendirinya. Oleh karena itu, seringkali orang tua khawatir anaknya tidak bisa istirahat dalam waktu lama. Namun tahukah anda bahwa aktivitas anak Anda mempunyai dampak positive? Sianak akan active cenderung mempunyai kepintaran kinesthetic nan lebih tertinggi. Inilah yang bukan sebuah cacat; ini berarti bahwa anak-anak mengekspresikan diri

mereka lewat pergerakan. Sianak akan active mempunyai kepintaran jasmani yang semakin tinggi di bandingkan sianak lain dan lebih menyukai segala jenis olah raga.

2. Definisi Kecerdasan Kinestetik Berdasarkan Para Pakar

Orang dengan kepintaran kinesthetic mengarahkan bakat serta minatnya nan sepadan atas keahliannya. Kita bisa pahami hal ini dengan semakin baik dengan mendefinisikan bakat serta minatnya dari berbagai profesional.

Agar semakin bisa pahami yang sesungguhnya mengenai kepintaran kinesthetic, perhatikan mengartikan lewat para pakar, diantaranya:

1) Armstrong Menurut Armstrong, kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan seluruh tubuh atau fisiknya untuk mengekspresikan ide dan emosi, serta keterampilan menggunakan tangan. Untuk mengubah atau menciptakan sesuatu. Kecerdasan kinestetik yakni berpikir dengan tubuh yang tercermin dari kemampuan tubuh dalam memahami perintah dari otak.

2) Gardner

Howard gardner berpendapat bahwasanya kepintaran kenesthetic yakni mampu melakukan gerakan-gerakan yang baik seperti : berlari, menari, dan membuat sesuatu (seperti seni dan kerajinan). Kecerdasan kinestetik merupakan salah satu dari delapan teori kecerdasan majemuk atau delapan jenis kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner yang masing-masing dapat dipisahkan satu sama lain. Artinya, tingginya tingkat kecerdasan di suatu bidang belum tentu berarti kecerdasan di bidang lain.

3) Jenis Kecerdasan Kinestetik

Orang dengan kecerdasan kinestetik belajar paling baik bila mereka dapat menggunakan gerakan motorik sebagai bagian dari proses belajar. Seringkali mereka lebih memilih praktek langsung dengan materi tertentu dibandingkan belajar dari buku. Siswa yang memiliki kecerdasan kinestetik lebih memahami bila berpartisipasi aktif dalam praktik langsung. Kecerdasan kinestetik manusia ada beberapa jenis, antara lain:

1) Closed skill

Yakni saat Cuma memiliki 1 pilihan yang ada pada kepintaran kinesthetic serta wajib ikuti sebuah gambaran yang sudah dibuat, misal belajar tarian. Tarian mempunyai gerakan-gerakan tertentu yang harus diikuti, jika tidak maka makna tarian tersebut akan berubah. Anda juga akan mempelajari tahapan perkembangan kepribadian yang mengarah pada berbagai tipe kepribadian manusia, termasuk kepribadian *ambivert*.

2) Open skill

Yakni keterampilan yang memerlukan lebih banyak fleksibilitas dalam proses belajarnya. Misalnya seperti tim olahraga. Karena tidak ada dua permainan olahraga yang persis sama, setiap orang yang bermain dalam satu tim mempelajari taktik dan rutinitas berbeda untuk beradaptasi dengan situasi berbeda yang mungkin muncul selama pertandingan. Juga dikenal beberapa teori psikologi yang ada, seperti teori psikologi sastra, teori psikologi perkembangan, teori pembelajaran humanistik, dan teori pembelajaran perilaku.

4) Kemampuan Dalam Kecerdasan Kinestetik

Didalam peranan pihak family untuk besarkan sianak sangatlah penting agar tidak menghambat tumbuh kembang anak dan meningkatkan kemampuan akademiknya. Orang dengan kecerdasan kinestetik biasanya mempunyai beberapa kemampuan hebat yang sangat mudah dikenali melalui gerakan, diantaranya:

- 1) Memakai fisik untuk melaksanakan keahlian ataupun terampil secara meningkat, supaya tercapainya pengekspresian jiwa serta dapat orientasikan terhadap hasil.
- 2) Upaya memanipulasi benda dengan menggunakan keterampilan motorik halus jari tangan, tangan, dan keterampilan motorik fisik lainnya. Misalnya melukis, mengukir, atau pekerjaan lain yang memerlukan keterampilan tangan.

3) Kemampuan mengendalikan gerak tubuh dan memanipulasi benda sehingga menghasilkan gerakan yang lincah dan cekatan. Kemampuan mempelajari sesuatu yang memerlukan gerak atau ketangkasan. Kuasai sekarang bersepeda, menari dan olah raga lainnya. Aku dapat meniru gerakan tubuh orang lain dengan sangat baik melalui contoh. Aku Dapat Mengkoordinasikan Setiap Bagian Tubuhku Dengan Baik. Berlari, melompat, dan menari mengikuti irama dalam bermusik.

4)

5) Menerapkan Kecerdasan Kinestetik

Anak dengan kecerdasan kinestetik menyukai aktivitas motorik seperti melukis, memahat, membuat model, menata benda, dan latihan ilmiah. Pekerjaan yang sesuai meliputi penari, atlet, pematung, seniman, pengrajin, dan sebagainya. Kecerdasan kinestetik dapat diterapkan dengan cara sebagai berikut.

- 1) Melakukan tari sungguh bermanfaat terutama pada masa kanak-kanak, untuk melatih dan meningkatkan keseimbangan, mengkoordinasikan gerak tubuh, menguatkan dan mengencangkan otot-otot tubuh.
- 2) Bermain Peran – Kecerdasan kinestetik juga dapat dikembangkan melalui kegiatan teatrikal dan bermain peran melalui kebutuhan untuk mengekspresikan diri sesuai dengan peran yang diberikan.
- 3) Berolahraga memiliki luasnya aktivitas yang dapat dilakukan anak, seperti berenang, bermain bola, dan senam, dapat melatih indera gerak anak dan menjaga kebugaran jasmani.
- 4) Kerajinan Tangan - Merangsang motorik halus anak melalui kegiatan kerajinan tangan, menjahit, menjahit, memotong, membuat benda dari tanah liat, melukis dan memahat.

Sianak akan memiliki kecerdasan kinestetik mempunyai ciri-ciri tertentu. Meskipun tidak semua ciri-ciri ini terjadi pada anak-anak atau orang dewasa, orang-orang dengan kemampuan kinestetik umumnya menunjukkan sebagian

besar ciri-ciri tersebut. Anak yang mempunyai kecerdasan kinestetik mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Harus selalu bergerak dan melakukan aktivitas.
- b) Kamu mempunyai ingatan fisik yang baik.
- c) Tampaknya kamu berbakat dalam olahraga, menari, dan aktivitas fisik lainnya.
- d) Memiliki koordinasi motorik yang tinggi dan kemampuan kinestetik yang baik, termasuk koordinasi tangan-mata serta refleks dan reaksi yang baik.
- e) Mereka belajar paling baik melalui aktivitas yang menggunakan tangan.
- f) Aku mudah kehilangan minat terhadap berbagai hal.
- g) Saya kesulitan memahami proses dan langkah-langkah suatu kegiatan.
- h) Mereka mudah teralihkan oleh lingkungan sekitar.

Keterampilan kinestetik berkembang pesat ketika orang tua dapat dengan mudah mengenali beragam karakteristik anaknya. Pola pendidikan anak usia dini yang dilaksanakan oleh orang tua merupakan salah satu cara untuk membentuk kepribadian awal anak dan menciptakan tingkat perkembangan emosi yang sesuai dengan perkembangan kemampuannya. Demikian pula pendidik perlu memahami aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik anak serta psikologi pendidikan agar kemampuan anak dapat berkembang dengan baik. Kebanyakan orang tua kewalahan melihat anak-anak mereka yang hiperaktif. Apalagi jika Anda diberitahu langsung oleh salah satu masyarakat bahwa mereka juga hiperaktif. Sebaiknya jangan terlalu dini mengklasifikasikan anak yang tidak bisa tetap tenang sebagai anak hiperaktif. Pasalnya, diagnosis ini memerlukan konsultasi yang sangat panjang dengan psikolog anak yang berkompeten, di mana berbagai ciri anak hiperaktif diamati.

Jadi, jika anak Anda aktif, jangan terlalu cepat memarahinya jika ia tidak tenang. Dia Mungkin Memiliki Kecerdasan Kinestetik Tinggi Namun, sebaiknya konsultasikan dengan dokter anak Anda. Anak dengan kecerdasan kinestetik perlu mengkomunikasikan keinginannya untuk bergerak lebih baik dibandingkan anak lainnya.

1.3. Metode Mainkan Peranan

1. Definisi Metode

Berdasarkan bahasa Yunan bahwasanya *Methodos* dengan artian “tahap ataupun jalan akan di tempuh”. Berhubungan dalam pengupayaan ilmiah, demikian metode akan disangkutkkan kemasalah tahap pekerjaan agar bisa pahami obyek yang jadi titik sasar keilmuan nan menjadi capaian (KBBI, 1990:581).

Methodo pembelajaran yakni “tahap penyajian bahan belajar terhadap siswa agar tercapainya arah pelajarannya. Supaya tercapainya pembelajaran bisa tercapai dengan efektif serta efisiensi, guru wajib mempunyai ilmu serta terampil untuk memilah serta memakai keberbagai method” (Nasution, 2017 :140).

Adapun method yang dipakai ialah tahap ang dipakai oleh pendidik untuk sampaikan berita ataupun pelajaran terhadap murid yang disesuaikan kepada arah yang sudah di tetapkan. Methodo pelajaran bisa di artikan selaku tahap yang digunakan pendidik untuk adakan hubungannya bersama murid ketika pelajaran berlangsung. Demikianlah, methodo pelajaran yakni seperti alat agar terciptanya proses pembelajaran.(Hamdani, 2011 : 80)

2. Tahap memainkan peran

Tahapan dalam memainkan peranan merupakan kegiatan yang dipakai didunia kependidikan atas terampilnya murid untuk menerima pengalamannya bahkan suatu pengupayaan yang dapat dikembangkan lewat bahasa, social, serta kepercayaan dirinya. Dalam hal ini piaget berpendapat bahwasanya aktivitas mainkan peran yakni sebuah pembuktian yang berasal dari pembuktian sikap terhadap sianak serta di tandainya sebuah cerita dari obyek serta diulanginya penindakan bahagia yang dapat di ingat dari sianak. (Nurhafizah, 2020:1084)

Memainkan peranan bisa diberikan contohnya secara alami atas sikap manusiawi yang nyata serta bisa dipakaikan untuk sianak yang

sadari perasaanya untuk bangun perilaku yang mengarah kenilai serta pemahamannya tersendiri (Suryani,Lilis.2010 : 10).

Surayani pun menjelaskan bahwasanya mainkan peranan bisa menjadikan karakteristik sianak disebabkan ketika sianak berpikir dengan simbolyk hingga terjadinya permainan dalam peran selaku method kembangan anak pada usia dini yakni dengan benar serta efektifive dalam kegiatan optimalisasikan keterampilan mendasar (fisik, berbahasa, kognitive, serta kesenian) bahkan berperilaku (moral keagamaan serta social emosional) dan hal ini dilihat dari hasil penelitian.(Amelia, 2016:19).

3. Memainkan Peran

Bermain merupakan kebutuhan anak yang paling mendasar dan melibatkan interaksi anak dengan dunia disekitarnya. Bermain merupakan alat yang penting bagi perkembangan dan, yang terpenting, berfungsi sebagai parameter yang menentukan sejauh mana aktivitas yang dilakukan seorang anak merupakan permainan. Moslichatoen berpendapat bahwasanya penggolongan kegiatan bermain berdasarkan hobi anak: bermain bebas dan spontan, permainan peran, permainan membangun dan menyusun, kompetisi, serta berolahraga. Permainan dibebaskan serta spontan adalah aktivitas dalam memainkan game tanpa aturan serta ketentuan. Sebagian besarnya yakni aktivitas sendiri, dan anak tetap memainkan hingga mereka kehilangan minat atau bosan.

Drama bebas ini bersifat eksploratif. Misalnya, anak-anak bersemangat menyelidiki cara kerja peralatan bermain. Permainan bermain peran adalah permainan yang meningkatkan imajinasi melalui penggunaan bahasa dan simulasi tindakan. Permainan peran dalam situasi tertentu. Misalnya situasi sehari-hari dalam keluarga atau klinik tempat orang sakit dirawat.(Nurul Aida, 2005:87).

Memainkan peranan yakni method pelajaran yang didalamnya memiliki sikap tak benar terhadap sianak agar dapat sesuaikan perannya. Sianak akan

tirukan kondisi dari para tokoh semana ia mengetahuinya dan memiliki capaian untuk berdramatisasikan perilaku orang tersebut. Dengan melakukan ekspresi perilaku tersebut. Lewat mainkan peranan, sianak akan coba eksplorasi hubungannya antar manusiawi bersama tahap peragaannya serta diskusikan perasaannya, sifat, serta penilaian. (Aida& Rini, 2015).

Wahab (2009) berpendapat mengenai penguraian pemrosesan mainkan peranan bisa berikan percontohan hidupnya sikap manusiawi yang gunanya selaku sarana untuk sianak, diantaranya:

- a) Gali perasaan
- b) Menerima motivasi serta paham yang terpengaruh atas sifat, penilaian serta persepsi
- c) Kembangkan kemampuan serta perilaku untuk pecahkan permasalahan
- d) Menyelami bahan ajar untuk disemua macam tahapan (Pasca Rini, 2005: 97)

Hal ini disimpulkan bahwasanya memainkan peranan disebut aktivitas sangat bahagia didalam pelaksanaan kegiatan misal pengekspresian ceritanya. Mampu memiliki peran yang diantaranya yakni hayati emosional, suka, sedih, serta biasakan hal yang lainnya.

4. Aspek Methode Pembelajaran Mainkan Peranan

Zaini (2008) berpendapat bahwasanya memiliki 3 aspek mainkan peranan yakni ambil peranan (*role playing*), yakni menekankan ekspetasi social atas memerankan peranan. Untuk contoh nya yakni berhubungan pada family (apakah yang wajib anda lakukan sebagai anak wanita). Membuat peranan (*role marking*) yakni keahlian memegang peranan agar dapat mengubah dengan kedramatisan oleh 1 peran dengan peran lainnya serta ciptakan sebuah modifikasian dalam waktu yang di perlukan. Menawarkan peranan (*role negotiations*) yakni ketinggian dalam bernegosiasi yang memegang peranan lainnya didalam parameter serta hambatan berinteraksi. (Nur Jannah, 2020: 32)

5. Memberikan Capaian dalam Methode Pembelajaran Memainkan Peran

Tujuan pembelajaran bermain peran adalah agar siswa mampu mendramatisir tindakan dan ekspresi orang-orang dalam situasi sosial atau interpersonal. Selain itu, siswa sadar akan peran mereka sendiri dan dapat berperan sebagai orang lain atas permintaan guru. Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014), tujuan pembelajaran role play adalah:

- 1) Memberikan pengalaman konkrit terhadap apakah sudah di pelajari.
- 2) Menjelaskan prisipan bahan ajar dalam belajar.
- 3) Mengembangkan kepekaannya atas persoalan sosial.
- 4) Tumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
- 5) Memberikan kesempatan untuk mengungkapkan emosi yang tersembunyi di balik keinginan. (Purwati, 2020: 14)

Sedangkan santoso berpendapat bahwasanya tujuan role play adalah untuk:

- 1) Membantu siswa memahami emosi orang lain.
- 2) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk keluar dari situasi orang lain.
- 3) Membantu siswa memahami dan mengenali perbedaan pendapat.

6. Tahapan Methode Pembelajaran Memainkan Peranan

Menurut Uno (2007), ada tujuh langkah penerapan model pembelajaran *role play*, antara lain menghangatkan suasana dan memotivasi siswa. Fase ini terutama ditujukan untuk merangsang minat siswa terhadap masalah. Oleh karena itu, fase *role-playing* ini sangat penting dan menentukan berhasil atau tidaknya pemilihan role. Saat memilah peranan dalam belajar, terhadap tahapan tersebut maka siswa dan guru menggambarkan kepribadian yang berbeda, apa yang mereka sukai, apa yang mereka rasakan, dan apa yang perlu mereka lakukan. Siswa kemudian akan mempunyai kesempatan untuk menjadi sukarelawan sebagai aktor. Untuk tahapan inilah, semua aktor membuat sketsa bergaris

besarkan dalam adegan akan mereka bawakan. Yang terbaik bagi pengamat untuk berpartisipasi dalam cerita yang dipersiapkan dan dilaksanakan dengan cermat sehingga semua siswa dapat mengalami, mengevaluasi, dan secara aktif mendiskusikan peran yang mereka mainkan. Untuk tahapan inilah siswa memulai untuk bertindak dengan spontan dan disesuaikan perannya, namun jika siswa sudah cukup bosan maka pelaku dapat berhenti. Diskusi dan Penilaian: Memainkan dan menganalisis permainan role-playing. Seperti peserta lainnya, pemain juga diminta mengungkapkan perasaannya terhadap peran yang dimainkannya. Diskusi dimulai dengan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong diskusi langsung di kalangan siswa. Pada fase ini, siswa berbagi pengalaman berinteraksi dengan orang tua, guru, teman, dll dengan cara bertukar pengalaman dan menarik kesimpulan. Semuanya akan mendapatkan ilmu dan muncul dalam jiwa murid .(Puspalani, 2019:10)

7. Kelebihan serta Kekurangan Metode Pembelajaran Memainkan Peran

Djamarah bersama Zain (2008) berpendapat bahwasanya Metode bermain peran mempunyai kelebihan dan kekurangan.

- 1) Dapat meninggalkan kesan yang kuat dan membekas di benak siswa serta merupakan pengalaman menyenangkan yang memberikan pengetahuan yang berkesan.
- 2) Sangat menarik bagi siswa dan membuat pembelajaran menjadi dinamis dan antusias.
- 3) Menggugah semangat dan optimisme siswa serta menumbuhkan rasa memiliki.
- 4) Siswa dapat segera mulai mengimplementasikan apa yang telah dibahas dalam proses pembelajaran (Rahayu, 2020: 37).

Kelemahan atau kekurangan metode role-playing antara lain:

- 1) Permainan bermain peran relatif memakan waktu.
- 2) Memerlukan kreativitas dan kreativitas tingkat tinggi dari pihak guru dan siswa, namun tidak seluruh pendidik mempunyainya.

- 3) Kebanyakan siswa yang digunakan sebagai aktor malu untuk memerankan adegan tertentu.
- 4) Kegagalan bermain peran tidak hanya meninggalkan kesan buruk, tetapi juga berarti tujuan pembelajaran tidak tercapai.
- 5) Tidak semua topik dapat dipetakan. (Sit M, 2017: 5)

Salah satu cara yakni pengupayaan untuk implementasikan perencanaan nan telah di susun kedalam aktivitas yang fakta supaya tujuannya dibuat bisa dicapakan dengan semaksimal. Strategi khusus dilaksanakan akan menggunakan metode. Strategi adalah bagian dari rencana untuk mencapai sesuatu, dan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan suatu strategi. Oleh karena itu, Anda dapat menerapkan strategi anda menggunakan metode yang berbeda. Metode pelajaran yakni sebagian daripada strategis belajar. Metode pelajaran dirancang agar memperkenalkan, menjelaskan, berikan peniruan, serta melatih murid agar dapat capai tujuannya. Pemakaian method di TK mempunyai keterkaitan terhadap dimensinya sianak, serta sejumlah pengembangan dimensi itu diantaranya: kognitive, berbahasa, kreatif, emosi, serta social.(Sarayati, 2019:90)

Metode ini bertujuan untuk memandu pembelajaran menuju tujuan ideal tertentu dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan. Jadi, ada prinsip umum tentang cara kerja metode ini. Artinya bisa dilakukan didalam kondisi yang membahagiakan dan memberi semangat, sangat semangat serta dimotivasi, hingga bahan ajar semakin gampang didapati, oleh sianak. Metode ini sungguh baik digunakan pada bahan ajarnya akan terhadap aspek emosional serta motoriknya. Banyak pula bahan ajar pendidikan terkait aspek emosional yang kesemuanya memerlukan pendekatan metodologis nan berbeda. Metode akan di pilih guru untuk tak diperbolehkan dengan yang ber tentangan pada arah pelajaran. Metode ini hendaknya beri dukungan arah aktivitas untuk berinteraksi pedagogi untuk tercapai tujuannya(Lina, 2018: 12).

Demikianlah dapat dinyatakan bahwasanya method tersebut dapat memperlancar proses pembelajaran dan mempermudah tercapainya apa yang telah direncanakan. Berdasarkan pengertian atau pengertian metode di atas, bisa tersimpulkan bahwasanya method itu yakni sebuah tahapan dilaksanakan dari seorang pendidik untuk menciptakan suatu proses dalam belajar bagi sianak guna tercapainya arah pelajaran yang di inginkan. (Ayu, 2018:54).

Anak-anak mengembangkan dan memupuk imajinasinya dengan menggambar tokoh hidup dan benda mati. Dengan cara ini anak-anak menjadi sangat asyik dan senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah, yaitu memastikan seluruh anak berpartisipasi dan berkesan karena diberikan kesempatan untuk bekerja sama hingga sukses. Gilstap bersama marten berpendapata bahwasanya, bermain peran adalah tindakan menggambarkan karakter atau tindakan dalam peristiwa yang berulang, peristiwa penting saat ini, atau situasi imajiner. Permainan bermain peran, juga dikenal sebagai permainan simbolik, permainan peran, permainan fantasi, permainan imajinasi, dan permainan teater, sangat penting untuk keterampilan kognitif dan sosial. Pengertian role play di TK adalah bermain dengan tokoh dan bandanya di lingkungan sianak pada arah yang kembangkan keimajinasian serta apresiasi atas isian terungkap. Merupakan teknik bermain peran yang dimaksudkan untuk mendramatisir tindakan dan hubungan sosial (Wijayanti, 2018: 6).

Bermain peran adalah cara berpikir mengenai permasalahan didalam kondisi social secara fakta. Permainan dalam peran bisa dipakai digunakan di dalam dan di luar ruangan agar pahami sastra, sejarah, serta sains. Permainan berperan pun merupakan jenis game nan mengungkapkan kepribadian sianak dan kaitannya oleh pikiran dalam bercerita. Para pemain bertanggung jawaban supaya bertindak disesuaikan berdasarkan perannya, mau lewat tindakan nyata atau melalui proses pengambilan keputusan dan pengembangan karakter yang terstruktur. Peran dapat didefinisikan sebagai serangkaian emosi, perkataan, dan

tindakan, atau pola hubungan yang unik antara seseorang dengan orang lain. Peran yang dimainkan seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsinya terhadap dirinya sendiri dan orang lain. Role Playing Games adalah taman bermain untuk anak-anak yang mendorong anak-anak untuk menjalani apa yang mereka lihat dalam kenyataan, membantu mereka memahami dunia mereka dan memainkan berbagai jenis permainan. (Jumiatin, 2018:1).

Tujuan Penerapan Strategi Pembelajaran Memainkan peranan yakni diantaranya:

- a. Selidiki berita yang sifatnya tersusun rapi didalam lingkungan social dimasyarakat.
- b. Perankan semua karakter yang beda serta sesuaikan pola fikir dengan menjalankan ceritanya didalam peran tersebut.
- c. Melaksanakan asimilasi atas berita yang didapati lewat referensi yang ada.
- d. Terapkan apa yang sudah diterima lewat prosesan pengasimilasian kedalam kondisi yang fakta.

1. Kekurangan serta Kelebihan Memainkan Peran

Dalam tiap method sudah tentu mempunyai kelebihan serta keminiman, dan yang akan diterapkan pada tiap aktivitas pelajaran sudah pasti dilaksanakan. Demikian pendidik pun wajib bisa memanfaatkan kelebihan sebuah strategi serta maunya punya metode yang dapat atas kekurangannya itu. Kelebihan strategi memainkan peran, diantaranya:

- a) Terdapat banyak kesempatan untuk berpartisipasi sehingga siswa merasa memiliki kepemilikan atas pembelajarannya.
- b) Siswa mempunyai motivasi yang tinggi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
- c) Mendorong suasana belajar yang demokratis dan mendorong terjadinya dialog dan diskusi antar siswa untuk saling belajar.
- d) Memperluas wawasan dan pengetahuan pendidik karena apa yang dialami dan diajarkan siswa mungkin sebelumnya tidak diketahui oleh pendidik.

Anak berlatih mengingat dan memahami benda yang dimainkannya (meningkatkan daya ingat anak).

- e) Anak dibesarkan menjadi makhluk yang kreatif dan aktif.
- f) Mendorong kerjasama antar pemain.
- g) Dapat membantu mengembangkan bakat terpendam anak dan mengembangkan bakat seninya.
- h) Anak terbiasa bertanggung jawab dan saling berbagi.
- i) Tingkatkan kosakata anak Anda dan buatlah bahasa lebih mudah dipahami.

Agar anak-anak tidak bingung. (Nugraha, 2006: 3)

Kelebihan metode memainkan peranan adalah mendorong si anak untuk memecahkan permasalahan dalam kepribadiannya lewat tolongan teman dan grup sosialnya. Oleh karena itulah, metode dalam memainkan perannya harus diupayakan lewat bantuan orang lewat prosesan grup social.

Metode memainkan peranan ini memungkinkan murid memanfaatkan permasalahan interpersonal demi keuntungan mereka dengan berlatih dan memerankannya hasil akan dibahas di kelas. (Zainal Rafi, 2015 : 412)

1.4. Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Kinestetik

Bermain yakni suatu aktivitas ataupun kebiasaan akan dilaksanakan si anak sejak kecil, memainkan bisa menggunakan alat ataupun hanya berimajinasi semata, disaat bermain banyak hal yang dikembangkan seperti motorik halus dan motorik kasar, bermain juga bisa disebut dengan dunia anak, yang membuat anak merasa senang, bahagia dan menciptakan imajinasi seluas mungkin. Bermain dibagi menjadi beberapa kelompok salah satunya memainkan perannya, dan dalam mainkan peran itu ialah peran utamanya adalah si anak tersebut sendiri, dalam bermain peran memainkan sesuai karakter yang ia inginkan dan mengembangkan latar imajinasi yang luas. Dalam bermain peran anak dapat memainkan peran mikro dan makro, dalam permainan mikro anak berprofesi sebagai dalang misalnya bermain berbie dan bermain makro merupakan kebalikan

dari bermain mikro yaitu anak sendiri yang menjadi pemeran utamanya. Sebab lewat method mainkan perannya membuat anak berfikir dan berimajinasi sesuai dengan peran yang mereka perankan. Dan kemudian anak bisa gabungkan tubuh serta fikirannya secara bersamaan hingga hasilkan pergerakan sangat bagus. (Nurhafizah, 2020:16).

Menerapkan kecerdasan kinesthetic yakni sianak dengan kepintaran kinesthetic sukai kegiatannya dalam motorik misal gambar, pahatan, buat modeling, susun benda, dan latihan ilmiah. Pekerjaan lain yang sesuai termasuk penari, atlet, pematung, seniman, pengrajin, dll. Kepintaran kinesthetic bisa di terapkan lewat tahap memainkan peranan dalam acara drama lewat penuntutan agar ber ekspresi dan sesuai pada peranan yang didapatkan masing-masing. Dan dapat disimpulkan dari penjelasan diatas bahwasanya methode bermain peranan tersebut sungguh memerlukan untuk dikembangkan terhadap sianak semenjak berumur kecil dimana bermain peran ini termasuk ke dalam seni.

1.5. Penelitian yang Relevan

Telitian ini dilaksanakan agar mengindari Selain mereplikasi desain yang ditemukan oleh peneliti dan membuktikan keandalannya kepada peneliti terkait, peneliti menerima deskripsi serta bandingkan desainnya nan dilakukan setelah dibaca serta dipelajari dalam penelitian ilmiah sebelumnya. Adapula jumlah penelitian yang berkaitan bersama judul peneliti diantaranya, yakni:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rika fitria berjudul”mengembangkan kecerdasan kinestetik anak menggunakan metode permainan tradisional di TK PGRI SUKARAME tahun ajaran 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya pngupayaan pendidik untuk kembangkan kecerdasan kkinestheticdapat digunakan lewat permainan traditional pada TK sukarame Bandar Lampung serta sudah dijalankan secara terbaik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ririn Damayanti”Kegiatan Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di TK NEGERI PEMBINA MATARAM”penelitian ini dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu (I,II,III)berdasarkan data hasil penelitian kecerdasan

interpersonal anak melalui kegiatan bermain peran di TK Negeri Pembina Mataram. antara lain pada pengembangan III terlaksana dengan lebih baik karena kekurangan-kekurangan yang terjadi pada tahap pengembangan I dan pada tahap pengembangan II sudah diperbaiki. dan anak sudah mengerti aturan dalam kegiatan bermain peran. pada tahap pengembangan III hasil capaian pengembangan kecerdasan interpersonal anak mengalami peningkatan yaitu dengan mencapai persentase (85,7%) dengan kategori berkembang baik.

3. Penelitian tersebut dilaksanakan oleh Bella puspita “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Anak Di TK Harapan Ibu Bandar Lampung tahun ajaran 2019”. Dari hasil penelitian yang penulis amati 15 agustus 2019 sampai 15 september 2019 dalam mengembangkan kecerdasan intraopersonal anak usia dini dengan indikator bekerja sama. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 5 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak mampu memperlihatkan kemampuan kerja sama ketika guru mencontohkan peran yang akan dibawakan kerja sama pada saat bermain peran 10 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 5 anak mulai berkembang terlihat dari ketika anak bekerja sama membereskan alat permainan setelah bermain peran.
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lina serta Ayu”Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Anak di TK PAUD THE SAVE KIDS” dari hasil penelitian dengan demikian peningkatan kemampuan interpersonal anak pada siklus I masih rendah. Maka peneliti mengambil kesimpulan untuk melakukan siklus selanjutnya. Selanjutnya siklus ke II dilakukan dengan sedikit berbeda dari sebelumnya tentang cara pelaksanaannya. Hasil penelitian setelah dilakukannya tindakan terhadap peningkatan kemampuan interpersonal melalui bermain peran menggunakan boneka jari, siklus ke II meningkat dan persentase nilai keberhasilan anak mulai berkembang dengan baik dari sebelumnya.

5. Berdasarkan yang dilakukan oleh Sarayati yang berjudul “penggunaan metode bermain peran dalam menumbuhkan keterampilan berbahasa anak PAUD Permata Bangsa” hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran di PAUD Permata Bangsa Kecamatan Dedai Kabupaten Sintang. Anak-anak dilatih untuk tampil memainkan peran yang dipercayakan kepadanya. Para guru memotivasi anak-anak supaya semangat dan selalu ceria. Meskipun metode bermain peran di PAUD Permata Bangsa selalu digunakan, namun masih ada juga anak-anak yang malu, tidak mau berbicara dan berinteraksi. Hal ini tidak menjadi suatu persoalan karena anak masih butuh proses perkembangan dan pertumbuhan. Para guru tetap mengajak dan melatih anak untuk bermain peran supaya mereka bisa tampil, tidak malu dan tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dampak penggunaan metode bermain peran dalam menumbuhkan keterampilan anak usia dini. 1) anak lebih antusias dengan menggunakan metode bermain peran, 2) keterlibatan peserta didik kepada saat pelaksanaan metode bermain peran, 3) komunikasi antar peserta didik terjalin secara komunikatif, 4) komunikasi antar guru dengan peserta didik terlahir efektif dan komunikatif dengan baik.