

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Natural Messy Play*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Natural Messy Play*

Ketercapaian tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu ketepatan dalam memilih model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pembelajaran, dan memberikan petunjuk kepada pengajar di dalam kelas berkenaan dengan proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan.

Model-model mengajar sesungguhnya merupakan model-model belajar. Sebagaimana anak diajarkan untuk memperoleh informasi, ide-ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, dan makna dari mengekspresikan diri, anak juga perlu tahu tentang bagaimana cara belajar. Pada hakikatnya, yang paling penting dari hasil pembelajaran jangka panjang adalah kemampuan anak untuk belajar secara lebih mudah dan efektif di masa yang akan datang, baik itu karena pengetahuan dan keterampilan yang anak peroleh ataupun karena anak telah menguasai proses pembelajaran (Joyce, et al., 2009: 7).

Secara lebih spesifik, model pembelajaran merupakan deskripsi dari lingkungan belajar yang didalamnya termasuk perilaku guru dalam menggunakan dan menerapkan sebuah model dalam pembelajaran. Model pembelajaran dapat dimaknai sebagai gambaran suatu lingkungan pembelajaran yang juga meliputi perilaku guru saat model diterapkan (Joyce,

et al., 2009: 30). Selain itu, model pembelajaran juga merupakan sebuah prosedur atau langkah demi langkah yang harus dilakukan sehingga muncul hasil belajar yang spesifik sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Estes, et al., 2015: 67).

Dalam proses pembelajaran, model pembelajaran memiliki beberapa macam fungsi yang menjangkau segala bidang pendidikan mulai dari materi perencanaan dan kurikulum hingga materi perancangan instruksional, termasuk program-program multimedia. (Joyce, et al., 2009: 30). Pengajaran yang baik adalah pengajaran yang merangkul pengalaman belajar tanpa batas mengenai bagaimana gagasan dan emosi berinteraksi dengan suasana lingkungan belajar dan bagaimana keduanya berubah sesuai dengan suasana lingkungan yang juga ikut berubah. Kesuksesan anak dalam setiap model pengajaran tergantung pada sejauh mana anak mampu menguasai dan terampil menerapkan corak pembelajaran yang mendasari setiap model pembelajaran tersebut (Joyce, et al., 2009: 24).

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka proses pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran, yang didalamnya terdapat kegiatan merancang kurikulum, materi dan media pembelajaran yang sesuai dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak adalah model pembelajaran *Natural Messy Play*.

Natural Messy Play merupakan modifikasi dari permainan *Messy play*. *Messy play* adalah jenis permainan menggunakan benda-benda yang membuat anak menjadi kotor dan berantakan untuk merangsang sensor motorik halus dan motorik kasar anak. Selain tubuhnya aktif, anak juga akan belajar mengkoordinasikan pancaindra melalui sentuhan, bau, rasa, pendengaran, dan penglihatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Beckerleg (2009: 22) yang menyatakan bahwa anak-anak belajar dengan cara aktif menggunakan semua indranya.

Model pembelajaran *Natural Messy Play* adalah sebuah model pembelajaran yang dilakukan melalui bermain dengan aturan menggunakan bahan alami yang membuat anak menjadi kotor dan berantakan untuk menstimulasi kecerdasan kinestetik anak yang dilakukan di lingkungan alam. Model pembelajaran *Natural Messy Play* memiliki prinsip *be dirty, be brave, be healthy with nature* untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. *Be dirty* artinya model pembelajaran *Natural Messy Play* memberikan kebebasan kepada anak untuk bermain kotor dengan bahan alam. *Be brave* memiliki arti bahwa model pembelajaran *Natural Messy Play* mengajarkan anak untuk berani menggunakan permainan yang berada di lingkungan alam. *Be healthy* artinya model pembelajaran *Natural Messy Play* menjadikan anak sehat dengan bermain bersama alam. Selain tubuhnya aktif, anak juga akan belajar mengkoordinasikan panca indranya melalui sentuhan, bau, rasa, pendengaran, dan penglihatan.

Tujuan dari model pembelajaran *Natural Messy Play* adalah membiasakan anak merealisasikan pemikirannya melalui gerakan tubuh, membiasakan anak bermain dilingkungan alam, memperkenalkan anak dengan permainan yang berkaitan dengan alam baik dalam hal material dan tempat, menstimulus kecerdasan kinestetik anak, melatih kreativitas dan imajinasi pada anak, menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, serta meningkatkan kekompakan antar anak.

b. Karakteristik Model Pembelajaran *Natural Messy Play*

Merancang kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak merupakan kegiatan dasar yang harus dilakukan oleh setiap perancang model pembelajaran baik itu guru, fasilitator, maupun orangtua. Oleh karena itu, seorang perancang model pembelajaran harus memahami terlebih dahulu tentang karakteristik dari model pembelajaran itu sendiri. Pada dasarnya, model pengajaran mengacu pada pendekatan tertentu dalam pembelajaran. Dalam sebuah model pembelajaran terdapat beberapa ciri utama yang didalamnya termasuk tujuan pembelajaran, sintak pembelajaran, lingkungan, dan sistem manajemen pembelajaran. Dengan demikian, dalam sebuah model pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus dimiliki yakni (1) tujuan, (2) sintak, (3) lingkungan dan (4) sistem manajemen (Arends, 1997: 7).

Joyce, et al (2009: 104-108) menyatakan bahwa suatu model pembelajaran dapat dianalisis sesuai dengan empat konsep inti operasional model dengan karakteristik sebagai berikut: (1) struktur/sintak (tahapan

pelaksanaan model); (2) sistem sosial (peran dan hubungan anak dengan makhluk sosial); (3) peran/tugas guru (cara guru memandang dan merespons anak terhadap apa yang dilakukan); dan (4) sistem pendukung (persyaratan dan dukungan yang diperlukan).

Komponen utama dari model pembelajaran adalah sintak, yaitu suatu urutan/fase kegiatan atau langkah-langkah pelaksanaan dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini secara spesifik dijabarkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Secara garis besar, setiap komponen yang dilakukan dalam model pembelajaran memiliki persamaan yang pada dasarnya juga memiliki tujuan yang sama. Berdasarkan beberapa pendapat yang membahas mengenai komponen-komponen dalam model pembelajaran, terdapat beberapa persamaan dalam hal sintak, lingkungan yang terintegrasi dengan sistem sosial, dan sistem manajemen yang tak terlepas dari prinsip reaksi. Dengan demikian, model pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini terdiri atas komponen-komponen berikut: (1) sintak, (2) sistem sosial (*social system*), (3) peran guru, dan (4) sarana pendukung (*support system*).

Hal ini sesuai dengan pendapat Joyce, et al (2009: 138) bahwa pengembangan suatu model pembelajaran merupakan suatu proses implementasi gagasan/ide melalui tahap uji coba dan perbaikan yang dilakukan secara sistematis hingga menghasilkan sebuah ide yang matang untuk dijadikan pedoman atau tolak ukur yang tepat tentang cara penggunaan

suatu hal. Keberhasilan implemntasi gagasan ini dilihat dari pengaruh hasil uji coba sederhana yang telah tercapai sesuai dengan indikator keberhasilannya.

Mengenai implementasi model pembelajaran, hal yang perlu diingat adalah terdapat banyak jenis pembelajaran. ada beberapa yang sesuai dengan kondisi belajar kelompok dan ada beberapa yang lebih tepat menggunakan pembelajaran mandiri. Hal ini berkaitan dengan pentingnya menempatkan model pembelajaran dalam suatu program pembelajaran (Joyce, et al., 2009: 42). Artinya, tidak hanya mampu menciptakan sebuah model pembelajaran, namun dibutuhkan kemampuan untuk dapat memadukan beberapa model secara tepat sesuai dengan momen tertentu.

Kunci mendapatkan model yang baik adalah dengan menggunakannya sebagai perangkat penelitian. Faktor yang mendukung terlaksananya model pembelajaran diantaranya adalah ketersediaan lingkungan pembelajaran, mempelajari respon anak, dan belajar dari pengalaman (Joyce, et al., 2009:7). Selain itu, sumber-sumber pembelajaran juga digunakan untuk menghasilkan sebuah pembelajaran yang efektif. Semua unsur saling mempengaruhi dalam merancang sebuah model pembelajaran yang efektif digunakan untuk perkembangan anak.

Dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri (Suherman, 2008: 11). Analisis

pelaksanaan model pembelajaran *Natural Messy Play* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Sintaks Model Pembelajaran *Natural Messy Play*

Sintaks menggambarkan struktur suatu model, elemen-elemen, atau tahap-tahap yang paling penting dan bagaimana keduanya diterapkan secara bersamaan (Joyce, et al., 2009: 104). Sintaks dari model pembelajaran *Natural Messy Play* terdiri dari beberapa langkah pelaksanaan yaitu: (1) anak dibagi kedalam sebuah kelompok yang terdiri dari 3-5 orang; (2) setiap anak harus melakukan 6 kegiatan yakni berlari zig-zag sesuai pola, menempel bahan alam pada pola finger painting, berlari bolak-balik memindahkan benda, melukis dengan media bahan alam, berjalan diatas papan titian dan menjemur benda yang digunting sesuai pola yang dibagi menjadi 6 pos; (3) anak harus menggunakan seluruh pancaindra (mata, lidah, kulit, telinga, dan hidung) ketika melakukan kegiatan; (4) anak yang telah menyelesaikan pos 1 harus pindah ke pos selanjutnya dengan aturan setiap anggota kelompok sudah menyelesaikan kegiatan dalam pos tersebut; (5) Semua anak harus melewati tiap-tiap pos untuk sampai ke garis finish. Jika tidak mampu maka boleh meminta bantuan pada guru.

2) *Social system*

Sistem sosial dalam model pembelajaran *Natural Messy Play* terbentuk dari interaksi antara anak dengan guru, orangtua, teman sebaya dan alam. Melalui interaksi dengan sistem sosial, anak dapat

menghubungkan pengalaman lama dengan pengalaman baru yang diperoleh anak dalam pelaksanaan model pembelajaran *Natural Messy Play*. Suasana pembelajaran dalam model pembelajaran *Natural Messy Play* dirancang berkelompok menggunakan sistem sirkuit saat pelaksanaannya. Dengan membagi anak menjadi berkelompok, diharapkan mampu mengembangkan jiwa sosial dan kerja sama tiap anak untuk menyelesaikan tugas serta mendapatkan apa yang mereka inginkan.

3) *Support System*

Support system merupakan unsur pendukung terlaksananya model pembelajaran mulai dari lingkungan hingga sarana prasarana yang dibutuhkan. Lingkungan alam merupakan bagian yang penting dalam terlaksananya model pembelajaran *Natural Messy Play*. lingkungan alam sebagai *support system* merupakan unsur penting dalam terlaksananya model pembelajaran *Natural Messy Play*. Beberapa sarana pendukung seperti alat dan bahan alami yang digunakan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Natural Messy Play* seperti: daun kering, pewarna makanan, beras, air dengan berbagai warna, cat poster, dan biji-bijian/ kacang-kacangan, bola, jepit jemuran dan corong plastik.

4) Peran guru

Dalam pembelajaran, guru harus mampu mengembangkan berbagai metode pembelajaran, berbagai macam sumber dan bahan ajar, serta interaksi dan komunikasi yang beragam bagi anak (Marsigit, 2011: 35).

Berikut ini beberapa peran yang dilakukan guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *Natural Messy Play*:

a) Pengamat

Guru sebagai pengamat yaitu memperhatikan dan mengamati setiap kegiatan dan respon yang dilakukan anak terhadap kegiatan pembelajaran. Dari mengamati, guru akan tahu hal apa yang harus dikembangkan dan dipertahankan dalam proses tumbuh kembang anak.

b) Fasilitator

Guru sebagai fasilitator berperan untuk memenuhi semua yang dibutuhkan anak dalam mendukung terlaksananya proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

c) Pembimbing

Peran guru selanjutnya adalah menjadi pembimbing. Hal ini tidak hanya dilakukan pada model pembelajaran *Natural Messy Play*, tapi dalam setiap tindakan dan kegiatan apapun yang dilakukan anak, guru adalah pembimbing utamanya selama di sekolah.

d) Evaluator

Menjadi seorang evaluator dari hasil karya dan kegiatan anak merupakan tugas yang penting dilakukan oleh seorang guru. Terlebih lagi dalam model pembelajaran *Natural Messy Play* yang baru dikembangkan melalui bermain, peran guru sangat diperlukan untuk tau sejauh apa anak menerima pembelajaran dan bagaimana follow up dari kegiatan tersebut sebagai keberlangsungan model untuk kedepannya.

2. Kecerdasan Kinestetik

a. Pengertian Kecerdasan Kinestetik

Gardner memaparkan 3 kriteria yang termasuk kedalam sebuah kecerdasan. Pertama, bentuk afasia otak yang dapat mempengaruhi kecerdasan apabila terdapat satu bagian otak yang rusak (menunjukkan multiplisitas). Kedua, cara kecerdasan berkontribusi pada evolusi umat manusia. Ketiga, sejauh mana budaya telah mengidentifikasi contoh-contoh dari kecerdasan otak tersebut (Blumenfeld, J. D., 2019: 60).

Kecerdasan kinestetik atau kecerdasan jasmani merupakan kemampuan menggunakan seluruh tubuh dan komponennya untuk memecahkan suatu permasalahan, membuat sesuatu, atau menggunakan beberapa macam produk, dan koordinasi anggota tubuh dan pikiran untuk menyempurnakan penampilan fisik (Gardner, 2011: 218).

Dalam kecerdasan kinestetik dibutuhkan keahlian dalam menggunakan seluruh tubuh seseorang untuk mengekspresikan ide dan perasaan (misalnya, sebagai aktor, pantomim, atlet, atau penari) menggunakan tangan untuk menghasilkan atau mengubah sesuatu (misalnya, sebagai pengrajin, pematung, mekanik, atau ahli bedah). Kecerdasan ini berkaitan dengan keterampilan fisik tertentu seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan, serta kapasitas proprioseptif, taktil, dan haptik (Armstrong, 2009:7).

Media utama yang sangat penting dalam menstimulasi kemampuan gerak atau kinestetik anak adalah tubuh. Melalui tubuh (fisik) yang baik anak

dapat untuk mengekspresikan ide dan perasaan (dalam berpantomim, menari, berolahraga) menggunakan tangan untuk menciptakan atau mengubah sesuatu (membuat kerajinan, membuat patung, menjahit) sesuai dengan apa yang ada dalam pikirannya. Cerdas kinestetik berarti belajar serta berpikir dalam memahami perintah otak (Musfiroh & Teoretis, 2014: 63).

Dipandang dari segi proses terbentuknya, kinestetik merupakan penginformasian sensoris gerak dari lingkungan menuju otak dan diteruskan ke jaringan otot, tendon dan sendi untuk berkontraksi dalam waktu yang sangat singkat. Dalam konteks ini, seorang pemain yang terampil biasanya mengetahui suatu gerakan yang tepat (Rahyubi, H, 2012:324). Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan dan mengolah tubuh untuk merealisasikan ide yang difikirkan melalui gerakan tubuh.

b. Karakteristik Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 4-5 tahun

Anak yang cerdas secara kinestetik dapat diamati dengan cukup mudah melalui beberapa karakteristik. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik sangat senang bergerak seperti berlari, berjalan, melompat, dan sebagainya di ruangan yang bebas. Selain itu anak yang cerdas kinestetik pada usia balita juga mampu melempar benda secara terarah kira-kira sejauh satu meter, senang memanjat benda yang tinggi, dan naik turun tangga. Anak mampu melompat dengan dua kaki seperti lompat kodok. Kemampuan ini memerlukan keseimbangan tubuh dan biasanya dikuasai anak usia 4 tahun ke atas.

Berikut ini beberapa karakteristik yang ditunjukkan oleh anak yang memiliki kecerdasan kinestetik (Phipps, 2010: 20):

1. Unggul dalam satu atau lebih olahraga (atau jika prasekolah, menunjukkan kecakapan fisik lanjut usia)
2. Bergerak, bergerak-gerak, mengetuk, atau memperbaiki sambil duduk lama di satu tempat
3. Cerdik meniru gerakan atau perilaku orang lain
4. Suka memisahkan barang-barang dan menyatukannya kembali
5. Letakkan tangannya di atas sesuatu yang baru saja dilihatnya
6. Suka berlari, melompat, bergulat, atau kegiatan serupa (atau jika lebih tua, akan menunjukkan minat ini pada lebih banyak cara terkendali mis., berlari ke kelas, melompati kursi)
7. Menunjukkan keterampilan dalam kerajinan tangan (mis., Pertukangan kayu, menjahit, mekanik) atau koordinasi motorik yang baik di cara lain
8. Memiliki cara dramatis untuk mengekspresikan dirinya sendiri
9. Laporkan sensasi fisik yang berbeda saat berpikir atau bekerja
10. Suka bekerja dengan tanah liat atau pengalaman sentuhan lainnya (mis. Lukisan jari).

Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik biasanya suka bergerak dan menyentuh segala sesuatu yang dilihat. Anak mengenal dunia di sekitarnya melalui kegiatan yang melibatkan otot besar dan otot kecil yang dilakukan dalam kegiatan seperti model, menjahit, kolase berkomunikasi dengan bahasa isyarat memanfaatkan tubuh dan gerakan seperti dalam berolahraga, bentuk tarian dan seni peran.

Jika diperhatikan lebih seksama, setiap anak sebenarnya memiliki kecerdasan kinestetik yang muncul pada karakteristik kemampuan motorik dengan ciri dan kapasitas yang berbeda pada setiap anak. karakteristik ini muncul sebagai potensi dasar yang jika distimulus dan direspon dengan baik oleh lingkungan yang tepat, anak akan terampil menggunakan tubuhnya untuk merealisasikan ide yang dimilikinya.

c. Aspek Kecerdasan Kinestetik Anak

Kecerdasan kinestetik meliputi kemampuan fisik yang spesifik seperti koordinasi, keseimbangan, keterampilan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan keakuratan menerima rangsang, sentuhan, dan tekstur (Armstrong, 2009:7). Sedangkan menurut Menurut Sonawat & Gogri (dalam Anggraini, 2015: 67) kecerdasan kinestetik mencakup keterampilan khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas dan kecepatan, keterampilan mengontrol gerakan tubuh dan kemampuan untuk memanipulasi objek.

Dalam penelitian ini, aspek kecerdasan kinestetik yang diteliti pada anak dikhususkan pada aspek koordinasi, kekuatan, kelincahan, keseimbangan, kecepatan, dan kontrol gerak. Berikut ini dijelaskan masing-masing aspek dari kecerdasan kinestetik anak sebagai berikut.

1. Koordinasi

Koordinasi adalah perpaduan antara kinerja dan kualitas otot, tulang, dan persendian dalam menghasilkan satu gerak yang efektif dan efisien. Koordinasi tambahan membutuhkan konsentrasi dan perhatian yang merupakan aspek dari fungsi kognitif (Ambarwati, 2017: 211; Malak, R. et al, 2013: 805). Dalam penelitian ini, koordinasi distimulus melalui kegiatan menempel bahan alam pada pola finger painting, mewarnai bentuk geometri pada media bahan alam, dan menggunting benda sesuai dengan pola.

2. Kekuatan

Kekuatan adalah kemampuan untuk melakukan pekerjaan berkaitan dengan intensitas kerja dan volume dalam waktu singkat. Pelatihan resistensi yang efektif dapat menghasilkan hipertrofi atau pertumbuhan otot. Kekuatan membutuhkan kapasitas dalam menahan atau mengulangi kontraksi selama periode waktu yang ditentukan (Cook, G, 2018: 89; Ervin, R.B. et al, 2014: 783). Kekuatan distimulus melalui kegiatan melompat dari jarak 1 meter menggunakan satu kaki dan meloncat dari jarak 1 meter menggunakan kedua kaki.

3. Kelincahan

Kelincahan merupakan aktivitas mengendalikan posisi tubuh yang benar sekaligus dengan cepat mengubah arah melalui serangkaian gerakan. Kemampuan mengubah arah dengan cepat diperhatikan pada saat memulai dan berhenti ketika melakukan gerakan. Kemampuan ini merupakan penentu kinerja olahraga atau aktivitas fisik dibuktikan oleh gerakan waktu (Sekulic, D et al, 2013: 802). Kelincahan pada penelitian ini distimulus melalui kegiatan berlari zig-zag dan berjalan mengubah arah ketika dibutuhkan.

4. Keseimbangan

Keseimbangan pada anak didefinisikan sebagai kemampuan untuk mempertahankan pusat massa sehubungan dengan basis dukungan selama kegiatan masa kanak-kanak yang khas dari kehidupan sehari-hari di sekolah seperti bermain (Franjoine et al, 2010: 350). Keseimbangan

digunakan untuk menggambarkan pelatihan yang dirancang untuk menciptakan gerakan simetri antara sisi kanan dan kiri tubuh dan untuk mempromosikan keseimbangan mobilitas dan stabilitas di dalam tubuh (Cook, G, 2018: 39). Keseimbangan distimulus melalui kegiatan berjalan diatas papan titian dengan jarak 3 meter.

5. Kecepatan

Kecepatan dipengaruhi oleh berbagai mekanisme, terutama energi dan mekanisme kontrol saraf. Kecepatan dasar atau potensi kecepatan manusia sebagian besar merupakan sifat bawaan (85-90%). Kecepatan tergantung pada kualitas otot dan saraf, kurang dari pada metabolisme dan kondisi jantung, sirkulasi dan pernapasan (Karalejić, S, et al, 2014: 158). Kecepatan distimulus melalui kegiatan berlari bolak-balik dengan jarak 3 meter.

6. Kontrol Gerak

Kontrol gerak merupakan keterampilan mengontrol gerakan yang melibatkan otot kecil dan otot besar pada tubuh untuk mencapai tujuan dalam perkembangan gerak anak. Keterampilan ini membutuhkan derajat tinggi dari kecermatan gerak untuk menampilkan suatu keterampilan khusus dengan level tinggi dalam kecerdasan kinestetik (Coker, C. A., 2017: 103). Kontrol gerak distimulus melalui kegiatan membuat gerakan sederhana secara spontan.

d. Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Kinestetik Anak

Perkembangan kinestetik seorang anak tidak selalu berjalan dengan sempurna. Ada beberapa faktor menurut Utami, dkk (2014:416) yang mempengaruhi kinestetik anak, baik faktor internal maupun faktor eksternal yakni sebagai berikut:

1. Sifat dasar Genetik

Setiap anak memiliki sifat dasar yang dibawa dari genetik orangtuanya. Sifat dasar genetik merupakan faktor internal yang berasal dari dalam diri anak dan merupakan sifat bawaan dari orangtua. Faktor ini ditandai dengan beberapa kemiripan fisik dan gerak tubuh anak dengan salah satu anggota keluarganya baik ibu, ayah, kakek, nenek atau keluarga lainnya. Alasan ini yang kemudian tumbuh dimasyarakat sebagai pepatah bahwa buah jatuh tidak jauh dari pohonnya yang berarti bahwa karakter dan sifat anak mirip dengan karakter dan sifat orangtuanya.

2. Kondisi Lingkungan

Kondisi lingkungan merupakan faktor internal atau faktor di luar diri anak. Kondisi lingkungan yang kurang kondusif dapat menghambat perkembangan motorik anak disebabkan karena anak kurang mendapatkan keleluasaan dalam bergerak dan melakukan latihan-latihan. Misalnya ruangan bermain yang terlalu sempit sedangkan jumlah anak banyak dapat mengakibatkan keterbatasan anak dalam melakukan gerakan sesuai dengan kebutuhannya.

3. Adanya Stimulasi, dorongan dan kesempatan

Pekembangan motorik anak sangat tergantung pada banyak stimulasi dan dorongan yang diberikan oleh orangtua maupun orang yang berada di sekeliling anak. Latihan yang cukup akan membantu anak untuk mengendalikan gerakan otot besar dan kecilnya sehingga mencapai kondisi motorik yang sempurna yang ditandainya dengan gerakan yang lancar dan luwes.

4. Pola Asuh

Baumrind (2005: 62) membagi pola asuh yang dilakukan orangtua menjadi 3 bagian yaitu pola asuh authoritative, authoritarian, permissive. Authoritative artinya orangtua memberikan arahan, bimbingan, stimulasi, dan motivasi sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak. Sedangkan pola asuh authoritarian cenderung tidak memberikan kebebasan kepada anak dalam mengambil keputusan dalam hidupnya. Anak cenderung diperlakukan seperti robot yang harus menaati semua aturan yang ditetapkan oleh orangtua tanpa ada kesepakatan dengan anak terlebih dulu. Pola asuh otoriter lebih menekankan pada pendekatan memaksakan kehendak.

Pola asuh yang ketiga adalah permisif yang sangat bertolak belakang dengan pola asuh otoriter yaitu orangtua sangat memberikan kebebasan pada anak tanpa ada kontrol. Orangtua yang menggunakan pola asuh ini cenderung tidak mau tahu akan perkembangan maupun pertumbuhan yang terjadi pada sang anak sehingga anak bertumbuh kembang dengan

sendirinya tanpa dukungan dari orangtuanya. (Baumrind, D, 2005: 62; Cripps, K & Zyromski, B., 2009: 5). Ketiga pola asuh tentu akan berpengaruh pada kehidupan anak dimasa yang akan datang terutama pada perkembangan kecerdasan kinestetik anak.

Faktor yang mempengaruhi kecerdasan kinestetik anak seperti sifat dasar genetik, kondisi lingkungan, stimulasi dan dorongan hingga pola asuh penting untuk diperhatikan mengingat bahwa anak hidup dilingkungan dengan segala macam kemungkinan yang tidak selamanya dapat di kontrol setiap saat oleh orangtua. Jika kecerdasan kinestetik anak dapat berkembang dengan baik, maka anak mampu menyelesaikan permasalahannya sendiri sesuai dengan kemampuan dan kebiasaannya.

e. Fungsi Kinestetik Pada Anak

Perkembangan kecerdasan kinestetik khususnya berkaitan dengan gerak motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Hurlock (2013: 163) mengemukakan beberapa kategori fungsi keterampilan motorik bagi perkembangan anak sebagai berikut:

1. Memiliki keterampilan membantu dirinya (*self-help*) mencapai kemandirian dengan merawat diri sendiri.
2. Memiliki keterampilan "*social-help*" untuk dapat bergabung dengan kelompok sosial.
3. Memiliki keterampilan bermain atau berinteraksi dengan teman sebayanya. Kurangnya kemampuan gerak menghambat anak dalam

bergaul dengan teman sebayanya bahkan anak akan merasa terkucil atau terpinggirkan (*fringer*).

4. Memiliki keterampilan menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*)

Fungsi utama paling penting dalam meningkatkan kecerdasan kinestetik anak yaitu agar anak menjadi lebih sehat karena aktif menggerakkan tubuh dan memperoleh pengetahuan melalui lingkungan sekitar dengan bergerak bebas. Tentunya dengan bergerak anak akan mengetahui apa yang ada di sekitarnya, melalui memegang secara langsung, melihat, meraba atau pun dengan cara yang lainnya.

Ketika seseorang mendengar sesuatu yang baru, itu memasuki ingatan jangka pendek. Ketika orang itu tidak melakukan apapun dengan informasi tersebut atau tidak berhubungan langsung dengan hal baru tersebut, itu akan memangkas ingatan seseorang tentang informasi tersebut. Maka dari itu dibutuhkan kegiatan “Melakukan” sesuatu dengan informasi baru sehingga diperoleh pemahaman melalui interaksi aktif (Hoekstra & Roos, 2017: 5).

f. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak

Perkembangan kinestetik dapat terjadi dengan baik apabila anak memperoleh kesempatan yang cukup besar untuk melakukan aktivitas fisik dalam bentuk gerakan-gerakan melibatkan keseluruhan anggota tubuh yang dilakukan sejak usia dini. Gerakan dalam bentuk aktivitas fisik yang melibatkan kemampuan gerak kinestetik anak di antaranya adalah berjalan, melompat, meloncat, berlari, menendang, menyepak, melempar, menangkap

memantulkan bola, meremas, menggunting, memukul, dan berenang (Sudijandoko, 2011: 95).

Menurut teori, terdapat beberapa cara untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak yang dikemukakan oleh Lwin, et al (2008:182), yaitu:

1. Mengembangkan keberanian di air

Salah satu cara terbaik meningkatkan kecerdasan kinestetik adalah melalui aktivitas yang berkaitan dengan air. Mengembangkan keberanian di air tidak harus melalui kegiatan berenang, namun dapat melalui kegiatan diluar ruangan menggunakan air seperti menyiram tanaman menggunakan selang, mewarnai dinding, dll.

2. Memilih bentuk, warna dan pola

Latihan memilih yang paling sederhana adalah memilih bentuk, warna dan pola. Latihan memilih ini jika dibiasakan akan sangat baik untuk meningkatkan ketangkasan dan koordinasi tangan dan mata anak.

3. Bergerak Mengikuti Musik

Aktivitas bergerak mengikuti musik cocok dimainkan secara individual ataupun berkelompok. Kegiatan ini dapat membantu untuk meningkatkan kesadaran yang berkaitan dengan panca indra sehingga tubuh mengalami gerakan fisik dan mendorong koordinasi kreatif secara bebas.

Kegiatan yang dijelaskan di atas merupakan kegiatan yang melibatkan semua anggota tubuh anak bergerak baik itu di dalam air, maupun di alam terbuka yang bisa dikombinasikan dengan iringan musik. Dalam hal

koordinasi gerak tangan terdapat juga kegiatan meronce, meremas hingga menggunting dengan tujuan agar gerak koordinasi tangan dengan mata anak dapat terstimulus dengan baik.

3. Pembelajaran untuk Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik

a. Belajar melalui Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain sangat penting bagi anak, khususnya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Para ahli sepakat bahwa anak-anak harus bermain agar anak dapat mencapai perkembangan yang optimal sesuai kebutuhan dan tahapan usianya. Harus diketahui bahwa bermain terjadi karena adanya energi yang berlebihan (surplus energi) dan hanya berlaku pada binatang serta manusia yang mempunyai tingkat evolusi yang lebih tinggi. Bermain juga merupakan cara berpikir anak dan cara anak dalam memecahkan masalah (Vygotsky, 2014: 7; Montolalu, 2009:13-19).

Pengertian ini menggambarkan bahwa terdapat sebab akibat dari sebuah aktivitas bermain. Apabila bermain menyenangkan anak akan terus melakukannya, namun bila sudah tidak menyenangkan anak akan cepat bosan dan langsung menghentikan permainan atau mencari permainan yang lebih menarik. Dalam hal ini muncul interaksi antara anak dengan lingkungannya. Interaksi ini dapat distimulus, dipertahankan atau dihentikan oleh faktor-faktor yang ada dalam hubungan antara anak dengan lingkungan tersebut.

Bermain memiliki peran penting dalam aspek perkembangan diantaranya kemampuan berpikir logis, imajinatif, dan kreatif. Bermain juga membebaskan anak dari kehidupan sebenarnya yang menghambat berpikir abstrak. Anak belajar memahami pengetahuan melalui interaksi dengan objek sekitarnya yang didapat melalui bermain (Piaget, Hoorn, 2014: 29).

Menurut Biddle, K. A. G, et al (2013: 267) beberapa manfaat yang dapat dirasakan anak melalui bermain adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar bagaimana berinteraksi dengan teman sebaya ketika terlibat dalam kegiatan bermain
- 2) Membangun pengetahuan penting yang mencakup banyak domain perkembangan
- 3) Mengembangkan keterampilan bahasa anak melalui permainan.
- 4) Memulai proses identitas gender anak
- 5) Membangun hubungan satu sama lain
- 6) Menciptakan rasa keintiman
- 7) Belajar bagaimana mengekspresikan perasaan anak.

Dalam bermain, penting untuk diketahui bahwa anak bermain sesuai dengan kenyamanannya. Maka dari itu jenis kegiatan bermain yang dilakukan anak seiring berjalannya waktu akan membentuk kepribadian dan karakter anak itu sendiri. Terdapat beberapa jenis kegiatan bermain yang populer digunakan oleh pendidik dalam kegiatan bermain anak dikemukakan oleh Hurlock (2013: 321) yang terbagi menjadi dua macam yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas gerakan tubuh yang melibatkan seluruh indra dan anggota tubuh anak. Melalui bermain aktif, kesenangan anak timbul dari perilakunya sendiri, baik itu dalam bentuk

kesenangan berlari atau membuat sesuatu dengan benda yang dapat dibentuk seperti lilin atau cat (Santrock, 2007: 219-220; Hurlock, 2013: 328-333).

Sedangkan bermain pasif yaitu permainan yang bersifat hiburan. Anak tidak ikut secara aktif dalam proses permainan. Dalam bermain pasif, kesenangan anak diperoleh dengan memperhatikan aktivitas yang dilakukan orang lain. Bermain pasif hanya menghabiskan sedikit energi karena yang dilakukan anak hanya menikmati temannya bermain, memandang orang atau hewan di televisi, menonton adegan lucu atau membaca buku. Kesenangan yang dialami anak dalam bermain pasif hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan tenaganya untuk melakukan kegiatan bermain aktif (Hurlock, 2013: 321).

Pada akhirnya, bermain merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasan dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari. Bermain yang dimaksud sebagai kegiatan belajar pada anak divisualisasikan melalui model pembelajaran *Natural Messy Play* yang memiliki sintaks sebagai berikut: (1) anak dibagi ke dalam sebuah kelompok yang terdiri dari 3-5 orang; (2) setiap anak harus melakukan 6 kegiatan yakni berlari zig-zag sesuai pola, menempel bahan alam pada pola finger painting, berlari bolak-balik memindahkan benda, melukis dengan media bahan alam, berjalan diatas papan titian dan menjemur benda yang digunting sesuai pola yang dibagi menjadi 6 pos; (3) anak harus menggunakan seluruh pancaindra (mata, lidah, kulit, telinga, dan hidung) ketika melakukan kegiatan; (4) anak

yang telah menyelesaikan pos 1 harus pindah ke pos selanjutnya dengan aturan setiap anggota kelompok sudah menyelesaikan kegiatan dalam pos tersebut; (5) Semua anak harus melewati tiap-tiap pos untuk sampai ke garis finish. Jika tidak mampu maka boleh meminta bantuan pada guru.

Bermain dalam model pembelajaran *Natural Messy Play* melibatkan aktivitas yang berkaitan erat dengan kehidupan anak sehari-hari. Melalui bermain, anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerakan yang terkoordinasi sehingga dapat mengembangkan kecerdasan kinestetiknya.

b. Belajar melalui Gerakan

Anak yang memiliki kecerdasan gerak-kinestetik memiliki koordinasi tubuh yang baik, gerakan-gerakan anak terlihat seimbang, luwes dan cekatan. Anak juga cepat menguasai tugas-tugas motorik halus seperti menggunting, melipat, menjahit, menempel, merajut, menyambung, mengecat dan menulis. Secara artistik anak memiliki kemampuan menari dan menggerakkan tubuh anak dengan luwes dan lentur. Rangsangan terhadap kecerdasan gerak-kinestetik membantu perkembangan dan pertumbuhan anak.

Sesuai dengan sifat anak yakni suka bergerak, proses belajar perlu memperhatikan kecenderungan pada gerak tubuh. Anak-anak dengan kecenderungan kecerdasan kinestetik belajar dengan menyentuh, memanipulasi dan bergerak. Menurut Gardner (Sujiono, 2010: 33) kecerdasan gerak-kinestetik mempunyai lokasi di otak *serebelum* (otak kecil) bagian *ganglia* (otak keseimbangan) dan motor korteks. Kecerdasan ini

memiliki wujud relatif bervariasi tergantung pada komponen-komponen kekuatan dan fleksibilitas serta dominan seperti lari dan olahraga.

Mempelajari banyak hal dari lingkungan terdekatnya sehingga sumber belajar tidak harus dirancang dengan mengeluarkan biaya yang mahal. Pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Styupiansky & Findluis (Seefeldt, Carol dan Barbara 2006:150) menyatakan belajar di luar gedung adalah waktu bagi anak untuk melepas energi yang terpendung, seperti berlari, berteriak, melompat dan berguling. Selain itu, kegiatan bermain di luar ruangan dirancang agar anak dapat melakukan kegiatan bernilai untuk perkembangannya.

c. Belajar Melibatkan Lingkungan Alam

Lingkungan pembelajaran dipersiapkan sedemikian rupa sehingga menarik perhatian, menumbuhkan minat anak dan berkesan bagi anak sehingga timbul rasa keingintahuan anak terhadap lingkungan di sekitarnya. Semua lingkungan yang ada di sekitar anak dapat digunakan sebagai sarana untuk mengoptimalkan kegiatan pendidikan anak usia dini, baik itu *indoor* maupun *outdoor*.

Memanfaatkan lingkungan *indoor* maupun *outdoor* akan dapat menambah keseimbangan dalam kegiatan belajar, yang artinya bahwa belajar tidak hanya dapat dilakukukan di dalam ruangan, namun juga di luar ruangan. Pembelajaran diluar ruangan merupakan *meaningfull learning* karena lingkungan alam mendukung anak untuk melakukan beragam kegiatan seperti mengamati, bertanya, bereksplorasi, membuktikan sesuatu, berkreasi

dan lain sebagainya Zaman, 2007 & Utomo, 2013 dalam Mustaji dan Asmah, (2014: 16).

Montessori menggambarkan lingkungan yang menguntungkan ketika anak menjadi aktif, dan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan pengembangan. Peran guru penting untuk memastikan bahwa lingkungan menyediakan kebutuhan perkembangan setiap anak. Pengamatan berfungsi sebagai alat utama untuk mengidentifikasi kebutuhan perkembangan anak (Isaacs, B., 2014: 18). Jenis lingkungan yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat kegiatan belajar terdiri dari lingkungan alam, lingkungan sosial, dan lingkungan budaya. Dari ketiga jenis lingkungan tersebut, lingkungan alam adalah lingkungan yang mudah dikenal dan dipelajari oleh anak usia dini. Sifatnya yang relatif menetap, memudahkan anak untuk mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga proses terjadinya. Lingkungan alam terdiri atas segala sesuatu yang sifatnya alamiah seperti air, tanah, pasir, batu-batuan, tumbuh-tumbuhan, hewan, sungai, iklim dan suhu udara. Bermain dengan bahan yang sifatnya alamiah membuat anak menemukan kepuasan (Ambarwati, dkk., 2010: 99).

Landasan filosofis pembelajaran menggunakan lingkungan alam diperkenalkan pertama kali oleh filsafat pendidikan *naturalism romantic* yaitu Rousseau (2018: 29). Filosofis ini berusaha mengembangkan konsep pendidikan Emile yang dilakukan secara *naturalistic* atau alami. Ia mengemukakan filosofisnya bahwa: (1) pendidikan harus mengembangkan

kemampuan alami atau bakat/pembawaan anak dan (2) pendidikan yang berlangsung dalam alam. Sesuai dengan pandangan di atas, maka pendekatan untuk mendidik anak bukanlah dengan mengajar anak secara formal atau melalui pengajaran langsung, akan tetapi dengan memberi kesempatan kepada anak belajar melalui proses eksplorasi dan discoveri.

Kegiatan pendidikan seperti ini sekaligus sebagai upaya memenuhi kebutuhan anak usia dini dalam masa bermain, bereksplorasi dan bereksperimen. Melalui pembelajaran dengan melibatkan alam, anak dapat menemukan, memahami dan menerapkan secara langsung proses belajar pada berbagai aspek dalam kehidupan secara nyata. Dengan demikian, anak dapat memaknai bahwa belajar tentang berbagai hal akan memiliki makna dalam kehidupan kini maupun di masa yang akan datang. Memperkenalkan dan membiasakan anak menemukan berbagai permasalahan lingkungan dan berfikir untuk menemukan cara memecahkannya. Kegiatan berfikir seperti ini dapat dilakukan melalui eksplorasi berbagai hal yang terjadi/ada dalam lingkungannya, dari hal yang mudah/ sederhana ke arah yang lebih kompleks/sukar. Memberikan pengalaman langsung tentang objek nyata bagi anak untuk menilai dan memanipulasinya, menumbuhkan cara berpikir yang komprehensif.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam mendukung proses pelaksanaan penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan model pembelajaran *Natural Messy Play* yang akan dilakukan. Beberapa penelitian yang relevan diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Luluk Iffatur Rocmah (2016) dengan judul “Peningkatan kecerdasan naturalis melalui bermain *Messy play* terhadap anak usia 5-6 tahun”. Hasil analisis data dengan melihat presentase peningkatan kecerdasan naturalis pada siklus I yaitu sebesar 1,42 %, dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa bermain *Messy play* dapat meningkatkan kecerdasan naturalis pada anak usia 5 – 6 tahun diterima. Berdasarkan analisis hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan naturalis dapat ditingkatkan melalui pengoptimalan bermain *Messy play* pada pembelajaran. Adapun bentuk kegiatan bermain *Messy play* yang dapat meningkatkan kecerdasan naturalis anak bervariasi, diantaranya yaitu dengan kolase, menggambar dan playdough. Hal yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah keduanya sama-sama melakukan penelitian tentang *Messy play* (bermain berantakan) pada anak. Akan tetapi terdapat perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan material bahan alam sebagai support system dalam pengembangan model permainan *Messy play* sedangkan penelitian sebelumnya hanya menggunakan bahan *Messy play* yang biasa seperti pasir, tepung, air, dan jelly.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Made Vina Arie Paramita (2017) dengan judul “Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit untuk meningkatkan motorik halus anak usia 4-5 tahun”. Produk dari penelitian ini merupakan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit berisi langkah-langkah yang didalamnya terdiri dari beberapa pos kegiatan permainan, dan didokumentasikan dalam bentuk CD (Compact Disk) dan buku panduan

pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan produk masuk kedalam kategori baik, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran berbasis permainan sirkuit dinyatakan efektif dalam meningkatkan motorik halus anak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perubahan kemampuan motorik halus yang signifikan antara kemampuan anak sebelum dan kemampuan anak sesudah perlakuan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada aspek yang dikembangkan. Pada penelitian sebelumnya hanya bertujuan untuk mengembangkan aspek kemampuan motorik halus anak. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Salah satu hal yang memiliki kesamaan dari penelitian sebelumnya dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada teknik pelaksanaan permainan yang sama-sama menggunakan model sirkuit.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Lee Ching Yin, Abd Razak Zakaria, Abdul Muhsein Sulaiman, and Fonny Dameaty Hutagalung (2017) dengan judul “Creativity in *Messy play* among preschool children”. Penelitian ini memfokuskan pada mengidentifikasi tiga tahap *Messy play* yang bisa merangsang anak-anak prasekolah dalam menurunkan kreativitas anak untuk mengamati kemampuan kreatif yang ditunjukkan oleh anak-anak prasekolah selama seluruh kegiatan *Messy play*. *Messy play* yang digunakan berupa *Messy play* berbahan kering dan *Messy play* berbahan basah. Hasil penelitian menunjukkan kreativitas anak usia 5-6 tahun muncul secara komprehensif melalui tahapan yang dilakukan dalam kegiatan *Messy play*. Berdasarkan hasil

penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa *Messy play* terbukti dapat meningkatkan kreativitas anak. Penelitian yang akan dilakukan juga mengangkat tentang *Messy play*. Akan tetapi kedua penelitian ini memiliki perbedaan dari segi tujuan penelitian. Penelitian sebelumnya menggunakan *Messy play* untuk mengembangkan kreativitas anak, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan mengembangkan model pembelajaran baru berupa kecerdasan kinestetik untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun.

C. Kerangka Pikir

Model pembelajaran *Natural Messy Play* diciptakan sebagai salah satu solusi dari permasalahan kecerdasan kinestetik anak usia 4-5 tahun. Model pembelajaran *Natural Messy Play* adalah sebuah model pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan potensi gerak yang dimiliki anak untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Selain tubuhnya aktif, anak juga akan belajar mengkoordinasikan pancaindranya melalui sentuhan, bau, rasa, pendengaran, dan penglihatan.

Model pembelajaran *Natural Messy Play* terdiri dari beberapa karakteristik sebuah model pembelajaran yang terdiri dari sintaks, sistem sosial, sistem pendukung, dan peran guru. Sintaks dari model pembelajaran *Natural Messy Play* terdiri dari beberapa langkah pelaksanaan yakni: (1) anak dibagi kedalam sebuah kelompok yang terdiri dari 3-5 orang; (2) setiap anak harus melakukan 6 kegiatan yakni berlari zig-zag sesuai pola, menempel bahan alam pada pola finger painting, berlari bolak-balik memindahkan benda, melukis dengan media bahan alam, berjalan diatas papan titian dan menjemur benda yang digunting sesuai pola yang

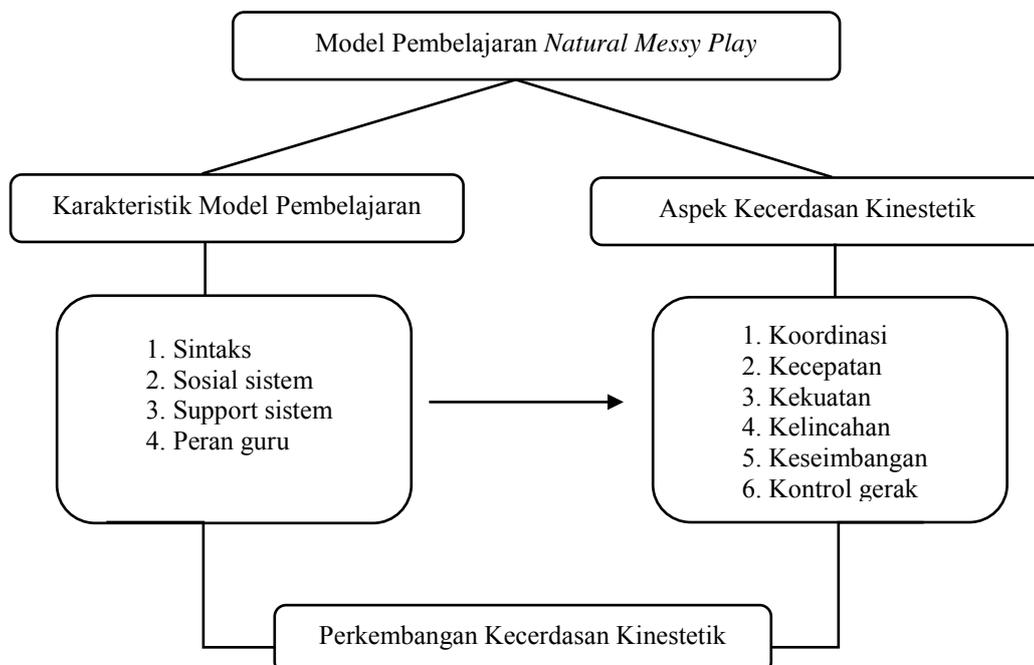
dibagi menjadi 6 pos; (3) anak harus menggunakan seluruh pancaindra (mata, lidah, kulit, telinga, dan hidung) ketika melakukan kegiatan; (4) anak yang telah menyelesaikan pos 1 harus pindah ke pos selanjutnya dengan aturan setiap anggota kelompok sudah menyelesaikan kegiatan dalam pos tersebut; (5) Semua anak harus melewati tiap-tiap pos untuk sampai ke garis finish. Jika tidak mampu maka boleh meminta bantuan pada guru.

Sistem sosial dalam model pembelajaran *Natural Messy Play* terbentuk dari interaksi antara anak dengan guru, orangtua, teman sebaya dan alam. Melalui interaksi dengan sistem sosial, anak dapat menghubungkan pengalaman lama dengan pengalaman baru yang diperoleh anak dalam pelaksanaan model pembelajaran *Natural Messy Play*. Suasana pembelajaran dalam model pembelajaran *Natural Messy Play* dirancang berkelompok menggunakan sistem sirkuit saat pelaksanaannya. Dengan membagi anak menjadi berkelompok, diharapkan mampu mengembangkan jiwa sosial dan kerja sama tiap anak untuk menyelesaikan tugas serta mendapatkan apa yang mereka inginkan.

Lingkungan alam sebagai *support system* merupakan unsur penting dalam terlaksananya model pembelajaran *Natural Messy Play*. Beberapa sarana pendukung seperti alat dan bahan alami yang digunakan dalam pelaksanaan model pembelajaran *Natural Messy Play* seperti: daun kering, pewarna makanan, beras, air dengan berbagai warna, cat poster, dan biji-bijian/ kacang-kacangan, bola, jepit jemuran dan corong plastik. Peran guru merupakan salah satu hal yang penting dalam mendukung terlaksananya proses pembelajaran. Beberapa peran yang dilakukan guru dalam pelaksanaan model pembelajaran *Natural Messy Play* adalah

guru sebagai pengamat, fasilitator, pembimbing dan evaluator. Selain itu, model pembelajaran *Natural Messy Play* juga memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan *Messy Play* pada umumnya yakni terletak pada sintaks lebih terstruktur dan sistematis, material dan bahan yang digunakan lebih aman dan ramah lingkungan serta lebih mudah ditemukan di lingkungan sekitar anak.

Model pembelajaran *Natural Messy Play* berlandaskan pada beberapa unsur kecerdasan kinestetik yaitu koordinasi, kecepatan, keseimbangan, kelincahan, kekuatan, dan kontrol gerak. Permainan *Natural Messy Play* mengandung unsur kecerdasan kinestetik dalam diri anak sehingga dapat menstimulus kecerdasan kinestetik anak dengan optimal. Kegiatan dalam permainan *Natural Messy Play* yaitu berlari zig-zag sesuai pola, menempel bahan alam pada pola finger painting, berlari bolak-balik memindahkan benda, melukis dengan media bahan alam, berjalan diatas papan titian dan menjemur benda yang digantung sesuai pola.



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kerangka pikir yang diuraikan dari rumusan masalah, maka dapat disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja karakteristik yang dibutuhkan dalam model pembelajaran *Natural Messy Play* untuk menjadi sebuah model pembelajaran?
2. Bagaimana kelayakan model pembelajaran *Natural Messy Play* untuk anak usia 4-5 tahun menurut ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan model pembelajaran *Natural Messy Play* untuk anak usia 4-5 tahun menurut ahli media?
4. Bagaimana keefektifitasan dari penerapan model pembelajaran *Natural Messy Play* untuk anak usia 4-5 tahun?