

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia dini atau sering disebut PAUD adalah suatu proses pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia dini, atau sering juga disebut dengan istilah anak usia prasekolah. Pendidikan anak usia dini atau prasekolah, terdiri dari dua jenis, yaitu kelompok bermain atau *play group* dan Taman Kanak-kanak (TK) atau *kindergarten*.

Pendidikan anak usia dini berada pada rentan usia 0 sampai 6 tahun yang disebut *golden age* yang merupakan masa emas perkembangan anak. Anak pada usia tersebut mempunyai potensi yang sangat besar untuk mengembangkan segala aspek perkembangannya termasuk aspek perkembangan fisik (kecerdasan kinestetik). Kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan gerak tubuh yang manifestasi dari kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau sebagian anggota tubuh. Salah satu usaha untuk mencapai keadaan tersebut di antaranya adalah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk memenuhi kebutuhan geraknya melalui bermain dan berolahraga. Ciri khas yang sangat menonjol pada anak usia dini termasuk anak taman kanak-kanak ialah bermain. Bahkan sejak lahir anak sudah membutuhkan bermain melalui interaksi dengan lingkungannya. Pada anak usia dini hampir seluruh kegiatan bermain bagi anak pada awal pertumbuhannya merupakan aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan kapasitas otak si anak, berarti menumbuhkan sel syaraf otak yang akan mengembangkan kecerdasan anak. Dengan demikian, bermain dan berolahraga merupakan hal yang penting bagi pengalaman manusia dan harus dilakukan kecerdasan fisik atau kinestetik

Melalui aktifitas fisik tersebut anak dapat mengembangkan seluruh potensi kecerdasannya. Karena saat bermain secara tidak langsung anak akan menguasai

keterampilan tertentu, seperti berlari cepat, melompat, menangkap, melempar dan sebagainya. Dengan keterampilan atau prestasi itu anak akan merasa senang dan timbul rasa percaya dirinya. Selanjutnya ketika bermain anak juga belajar untuk bersaing secara sehat, mematuhi aturan yang disepakati, serta memiliki kesempatan untuk berinteraksi secara sosial dengan teman sebayanya.

Bermain bagi anak bukan untuk menampilkan kinerja seperti konsep menang kalah, juga bukan untuk mengukur keberhasilan atau kegagalannya, melainkan untuk memenuhi kebutuhannya sehingga merupakan titik tolak strategis untuk mengukir kualitas hidupnya di masa depan. Dengan demikian, substansi bermain bagi anak usia dini dan taman kanak-kanak adalah menyenangkan, bergembira, rileks, ceria, sukacita, mendidik dan dapat menumbuhkan aktivitas dan kreativitas. Aktivitas itu harus sekaligus melibatkan berbagai unsur sensori terutama pendengaran, penglihatan, pikiran dan kemampuan untuk meningkatkan kemampuan kinestetik yang melibatkan tubuh misalkan gerakan tubuh saat berdoa, menggambar, melompat, berlari dan olahraga yang menggerakkan tubuh, menari, senam dan sebagainya. Anak yang memperoleh stimulasi (rangsangan) secara tepat dan berkesinambungan akan berpeluang lebih baik tingkat kecerdasan otaknya dibandingkan dengan yang tidak terstimulasi. Permainan melalui gerak fisik sangat efektif untuk merangsang kecerdasan anak oleh sebab itu para orang tua dan terutama para pendidik dalam hal ini guru di sekolah dapat merancang kegiatan pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak untuk menjelajahi segala macam yang ada di lingkungannya melalui aktifitas motoriknya. Anak-anak yang berada pada lingkungan yang kondusif akan menjadikannya sebagai anak yang aktif, bugar, dan terampil serta kreatif.

Bentuk permainan diharapkan dapat melibatkan fisik anak secara maksimal, menggembirakan dan peraturan tidak terlalu ketat tetapi tetap menjunjung tinggi nilai sportivitas, oleh sebab itu guru atau pendidik anak usia dini harus senantiasa mengembangkan model-model permainan yang dapat merangsang kebutuhan gerak siswa secara optimal misalnya melalui sebuah permainan baik permainan modern ataupun berupa permainan tradisional.

Berdasarkan kenyataan yang ada di TK Negeri Pembina Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango terkait dengan kecerdasan kinestetik pada anak masih minim. Hal ini dikarenakan kurangnya kesadaran akan pentingnya pengembangan kecerdasan kinestetik pada anak, sehingga anak didik kurang menjalankan secara sungguh-sungguh, anak kurang merespon permainan yang diberikan guru. Kurangnya kecerdasan kinestetik pada anak disebabkan oleh beberapa faktor: (a) anak belum mampu melakukan lemparan yang baik dalam permainan engklek, (b) anak masih merasa belum mampu menggerakkan kakinya dari kotak yang satu kekotak berikutnya. Hal ini dapat dilihat dari 18 orang anak hanya terdapat 5 anak memiliki kecerdasan kinestetik dalam permainan engklek, disamping itu penggunaan strategi pembelajaran yang kurang menyenangkan bagi anak.

Pada anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mampu memberikan kontrol saat mengawali gerakan, berhenti dan berputar dengan cepat serta mampu menggunakan keterampilan berlari secara efektif di dalam aktivitas bermain. Pada dasarnya anak-anak memerlukan kegiatan yang menarik dan menyenangkan serta merupakan aktivitas yang jarang dilakukan sehingga mereka tertarik untuk melakukannya. Kegiatan yang dapat membantu proses stimulasi anak-anak salah satunya yakni permainan engklek.

Permainan engklek adalah permainan yang dilakukan dengan menggambar di atas tanah ataupun lantai yang terdiri dari 8 kotak dan setengah lingkaran dibagian atas sendiri. Permainan ini biasanya di mainkan oleh anak perempuan tetapi anak laki-laki juga kadang ikut bermain. Melalui permainan engklek anak akan berlatih untuk melempar kardus ataupun karet berbentuk segi empat ke kotak dan berlatih melompat dari kotak satu ke kotak selanjutnya. Peralatan yang dibutuhkan untuk permainan engklek adalah kapur tulis dan pecahan keramik atau koin. Kapur digunakan untuk membuat pola atau gambar dilapangan permainan engklek. Dalam permainan engklek ada aturan-aturan yang disepakati bersama antar pemain, misalnya kaki tidak boleh menyentuh garis, saat meloncat dikotak-kotak kaki satu tidak boleh menyentuh tanah atau lantai.

Dari uraian di atas peneliti akan melakukan penelitian dengan mengangkat judul penelitian yakni “Deskripsi Kecerdasan Kinestetik dalam Permainan Engklek Pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

1.2 Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Anak kurang mampu melakukan lemparan yang baik dalam permainan engklek.
2. Anak kurang mampu mengerakkan kakinya dari kotak yang satu kekotak berikutnya

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian yaitu bagaimanakah kecerdasan kinestetik dalam permainan engklek pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango ?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian yakni untuk mendeskripsikan kecerdasan kinestetik dalam permainan engklek pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Kecamatan Suwawa Kabupaten Bone Bolango.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Adapun manfaat yang ingin dicapai yaitu:

- a. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemikiran yang berguna untuk menambah pengetahuan tentang kemampuan motorik kasar.

- b. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Guru

- a. Sebagai bahan masukan kepada para guru pendidikan anak usia dini agar menggunakan aktivitas bermain edukatif dalam pembelajaran.
- b. Sebagai para pendidik mampu mengembangkan kemampuan motorik kasar.

2. Anak

Dapat mengembangkan kemampuan motorik kasarnya dalam melakukan aktivitas kehidupan sehari-hari

3. Peneliti

Dapat memberikan informasi pengetahuan dan kajian teori bagi mereka yang ingin melakukan penelitian lanjutan.