

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Masa balita merupakan suatu periode yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak, terutama pada anak usia pra sekolah (usia 3-5 tahun), karena pada masa ini otak anak akan lebih cepat menyerap segala sesuatu yang diterima dari rangsangan luar (Mahmud, 2010). Anak prasekolah di Indonesia umumnya mengikuti program Tempat Penitipan Anak (TPA) (3 bulan -5 tahun) dan Kelompok Bermain (KB) (usia 3 tahun), sedangkan pada usia 3-5 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak (TK) (Soemarti, 2008).

*World health organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% anak-anak usia prasekolah menderita disfungsi otak minor dan minor, termasuk gangguan perkembangan motorik halus dan kasar (Widati, 2014). Sedangkan menurut Kay-Lambkin, dkk, (2014) secara global dilaporkan anak yang mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9% , mudah emosi 11-15%, gangguan perilaku 9-15%. Departemen kesehatan RI (2014) melaporkan bahwa 0,4 juta (16%) Balita Indonesia mengalami gangguan perkembangan, baik perkembangan motorik halus dan kasar, gangguan pendengaran, kecerdasan kurang dan keterlambatan bicara. Menurut Dinas Kesehatan (dalam Widati, 2014) sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan.

Dari data Riskesdas (2013) angka prevalensi *stunted* (hambatan pertumbuhan dan perkembangan) pada balita di Jawa Tengah adalah sebesar

24,5 %. Data yang didapat dari Dinas Kesehatan Kabupaten Boyolali pada tahun 2015 terdapat sebanyak 2.621 Balita yang mengalami gangguan pertumbuhan dan perkembangan. Sedangkan pada tahun 2015 di Kecamatan Simo terdapat kurang lebih 109 Balita yang mengalami gangguan perkembangan motorik kasar dan halus.

Hasil penelitian yang dilakukan Aeni, dkk (2015), mengatakan pertumbuhan dan perkembangan sel jaringan otak pada usia 3 tahun pertama sudah mencapai 80%. Pertumbuhan volume otak terjadi hanya saat fase 1-3 tahun dan perkembangannya bersifat permanen. Sedangkan 20% sisanya akan terjadi pada usia berikutnya dan bersifat meneruskan perkembangan yang telah terbentuk ketika usia 1-3 tahun. Oleh karena itu baik buruknya sikap anak, tinggi rendahnya kecerdasan anak, aktif pasifnya kegiatan motorik anak, akan dibentuk dan ditentukan ketika usia 1-3 tahun dan sampai juga 3-5 tahun, artinya bahwa bila pada usia tersebut otak anak tidak mendapatkan rangsangan/stimulasi yang maksimal, maka otak anak tidak akan berkembang secara optimal (Suyadi, 2009).

Penggunaan alat bantu dalam kegiatan bermain pada anak usia pra sekolah (usia 3-5 tahun) dapat menjadi stimulus yang sangat diperlukan untuk merangsang perkembangan kognitif, motorik, kecerdasan, bahasa, dan adaptasi sosial (Suherman, 2010). Berbagai data dan penelitian menyatakan bahwa bermain dengan menggunakan alat bantu 70% lebih efektif dibandingkan dengan tidak menggunakan alat bantu untuk perkembangan otak anak di usia 3 tahun awal dan juga anak usia pra sekolah (usia 3-5 tahun). Alat permainan sebagai stimulus dalam mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Alat permainan yang diberikan saat bermain dapat

merangsang perkembangan yang utuh baik secara kognitif, motorik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Pemilihan alat permainan mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap tumbuh kembang anak (Ronald, 2010).

Kenyataannya saat ini, permainan yang menyebar di masyarakat lebih banyak didominasi permainan non-edukatif sehingga tidak sedikit mainan yang diproduksi dari pabrik memiliki fungsi yang kurang dalam menunjang tumbuh kembang anak. Alat permainan tersebut antara lain kartu bergambar, manusia karet, *video games*, mainan elektronik dan mainan yang berbasis komputer lainnya. Salah satu contoh permainan elektronik seperti permainan berupa pertarungan atau pertandingan/tinju, dengan gambar animasi pahlawan, hanya akan menanamkan sifat-sifat kekerasan, sebab anak cenderung akan meniru apa yang dilihat, kemudian permainan kartu bergambar hanya akan menanamkan sifat judi dalam diri anak (Suyadi, 2009).

Akhir-akhir ini kegiatan bermain tradisional berbasis kreatifitas lokal mulai tergerus dengan hadirnya permainan-permainan modern yang siap pakai dan cenderung individualis. Padahal permainan tradisional sangat erat dengan nilai etika, moral, dan budaya masyarakat pendukungnya. Bahkan model permainan semacam ini banyak menstimulasi kecerdasan jamak, merangsang sistem panca indera anak, menyerap berbagai informasi, melatih kemampuan dan proses berpikir serta memahami berbagai aturan. Belum lagi munculnya kebijakan pemerintah mengenai Kabupaten dan kota layak anak yang bertujuan untuk mengintegrasikan sumber daya pembangunan dalam upaya pemenuhan hak-hak anak. Pendidikan untuk semua sebagai salah satu prinsip terselenggaranya Kabupaten layak anak dipandang masih perlu ditinjau dan

dibenahi yaitu dengan menerapkan permainan engklek untuk mengoptimalkan kecerdasan kinestetik anak yang diharapkan mampu membantu program pemerintah dan mengoptimalkan kecerdasan kinestetik pada berbagai tataran pendidikan.

Kecerdasan kinestetik merupakan sebuah kemampuan atau kecerdasan yang dimiliki anak yang berhubungan dengan gerak tubuh anak yang mana kecerdasan ini muncul karena adanya kerja sama antara otak dengan tubuh. Seorang psikolog dari Universitas Harvard bernama Gardner (2008) mengemukakan bahwa kecerdasan kinestetik merupakan kecerdasan dalam penggunaan tubuh atau bagian tubuh untuk memecahkan masalah dan berkomunikasi, anak yang memiliki kecerdasan ini adalah anak yang mempunyai kemampuan koordinasi anggota tubuh yang tinggi pada gerak.

Studi dan pemikiran tentang Kota/Kabupaten Layak Anak (KLA) sudah banyak dilakukan karena banyak pihak dan kalangan telah memiliki pemahaman tentang pentingnya pemenuhan hak-hak anak, mendorong terbangunnya ruang peran anak di berbagai wilayah, serta membangun partisipasi masyarakat dalam keberpihakan pada hak-hak anak. Padahal, kegiatan bermain yang disesuaikan dengan usia anak serta dilakukan secara konsisten dan bervariasi telah diyakini dapat menstimulasi kecerdasan kinestetik, dengan demikian, *system* panca indera anak dirangsang sehingga dapat menyerap berbagai informasi, yang pada akhirnya memacu berbagai aspek kecerdasan atau lebih dikenal dengan kecerdasan kinestetik (Sujiono, 2010).

Berdasarkan hasil observasi di TK Aisyiyah Titang Simo Boyolali, kecerdasan kinestetik anak masih rendah. Anak cenderung enggan untuk melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan, enggan melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala, enggan melakukan permainan fisik dengan aturan; serta enggan menggunakan tangan kanan dan kiri. Disisi lain permainan tradisional di TK Aisyiyah Titang Simo Boyolali jarang digunakan, diantaranya Permainan Engklek, padahal permainan tersebut baik untuk diperkenalkan pada anak usia dini atau anak pra sekolah, dan manfaatnya sangat banyak, diantaranya yaitu terhadap peningkatan kecerdasan kinestetik.

Bertitik tolak dari persoalan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional “Engklek” terhadap Tingkat Perkembangan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Pra Sekolah TK Aisyiyah Titang Simo Boyolali”.

## **B. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah ada pengaruh permainan tradisional “Engklek” terhadap tingkat perkembangan kecerdasan kinestetik Anak Usia Pra Sekolah TK Aisyiyah Titang Simo Boyolali?”.

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Mengetahui pengaruh permainan tradisional “Engklek” terhadap tingkat perkembangan kecerdasan kinestetik Anak Usia Pra Sekolah TK Aisyiyah Titang Simo Boyolali.

## 2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan tingkat perkembangan kecerdasan kinestetik Anak Usia Pra Sekolah TK Aisyiyah Titang Simo Boyolali sebelum dilakukan permainan tradisional engklek.
- b. Mendeskripsikan tingkat perkembangan kecerdasan kinestetik Anak Usia Pra Sekolah TK Aisyiyah Titang Simo Boyolali sesudah dilakukan permainan tradisional engklek.
- c. Menganalisis pengaruh permainan tradisional “Engklek” terhadap tingkat perkembangan kecerdasan kinestetik Anak Usia Pra Sekolah TK Aisyiyah Titang Simo Boyolali.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait, antara lain.

### 1. Manfaat teoritis

Dapat digunakan sebagai informasi untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan terutama bidang keperawatan khususnya tentang pengaruh permainan tradisional “Engklek” terhadap tingkat perkembangan kecerdasan kinestetik Anak Usia Pra Sekolah.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Orang Tua

Dengan penelitian ini diharapkan orang tua lebih memperhatikan perkembangan anak dan mampu meningkatkan perkembangan kinestetik pada anaknya.

b. Bagi Anak Usia Pra Sekolah

Memberikan gambaran peningkatan perkembangan dan kemampuan kecerdasan kinestetik agar anak dapat lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan-kegiatan dengan senang seperti mengikuti kegiatan bermain tradisional engklek dengan baik.

c. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mempraktekkan teori-teori yang telah diperoleh selama di bangku kuliah dengan kenyataan sehari-hari.

d. Bagi Penelitian Selanjutnya

Memberikan bukti empiris berkaitan dengan pengaruh permainan tradisional “Engklek” terhadap tingkat perkembangan kecerdasan kinestetik Anak Usia Pra Sekolah.

## **E. Keaslian Penelitian**

Sepanjang pengetahuan peneliti, di tempat penelitian belum pernah dilakukan penelitian yang serupa. Ada beberapa penelitian sebelumnya yang dapat mendukung dalam penelitian ini, diantaranya adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aeni, dkk (2015) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan kinestetik melalui permainan tradisional engklek pada anak kelompok A TK Al-Huda Kerten Kecamatan Laweyan tahun pelajaran 2013/2014”, Jenis penelitian tindakan kelas. Sampel penelitian sebanyak 17 anak. Analisis data yang digunakan dengan analisis model interaktif Miles dan Huberman. Analisis dengan model tersebut dapat dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu: Reduksi data,

*Display*/penyajian data, dan Pengambilan kesimpulan/ verifikasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, diketahui bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik anak kelompok A TK Al-Huda Kerten. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah pada jenis penelitian, subjek penelitian, populasi, sampel dan teknik analisis data yang digunakan. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan saat ini ada pada penggunaan variabel yaitu bermain tradisional engklek dan tingkat perkembangan kecerdasan kinestetik anak usia pra sekolah.

2. Penelitian oleh Pratiwi dan Kristanto (2015) dengan judul: “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar (Keseimbangan Tubuh) anak melalui Bermain Tradisional Engklek di Kelompok B Tunas Rimba II Tahun ajaran 2014/2015). Jenis penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Data yang diperoleh dari pengamatan dianalisis secara deskripsi kualitatif dengan mengolah data dari hasil pengamatan dalam kegiatan permainan permainan engklek. Subjek dalam penelitian kelompok B TK Tunas Rimba II dengan jumlah anak 25 anak. Hasil penelitian ini diperoleh bahwa hasil kegiatan permainan engklek dari kelompok B pada awalnya 53,33% disebabkan karena kurangnya variasi dalam kegiatan bermain. Setelah diadakan perbaikan tindakan dengan kegiatan bermain engklek secara individu dengan hasil pada siklus I diperoleh sebesar 65,33% sedangkan pada siklus II menggunakan kegiatan bermain engklek berkelompok dengan dilombakan diperoleh sekitar 83,17%. Hal ini

menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar kemampuan motorik kasar (keseimbangan tubuh) yang dilakukan pada siklus I dan II pada kelompok B TK Tunas Rimba II Semarang. Perbedaan penelitian yang dilakukan saat ini dengan penelitian terdahulu adalah pada tempat dan waktu, objek, jenis penelitian dan menggunakan variabel dependen yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan variabel kemampuan motorik kasar anak serta menggunakan teknik analisis data yang digunakan. Adapun persamaannya terdapat pada penggunaan variabel independennya yaitu permainan tradisional engklek.

3. Penelitian Sutopo, dkk (2014) dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kinestetik untuk Anak Usia Pra Sekolah", Penelitian pengembangan dengan sembilan langkah yang dikembangkan menjadi 13 langkah. Uji coba skala kecil dilakukan pada 10 peserta didik TK ABA dan uji coba skala besar dilakukan pada 30 peserta didik TK Aisyiah Pencarsari dan TK Tunas Kelapa Ngalangan. Instrumen pengumpul data wawancara, observasi dan cek lis, sedangkan analisis data menggunakan analisis diskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian berupa produk model mengajar pendidikan jasmani berbasis kinestetik untuk anak prasekolah dalam bentuk sirkuit sembilan pos yang didokumentasikan dalam CD pembelajaran dan dilengkapi buku petunjuk pelaksanaan. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa model yang dibuat sangat menarik dan dapat diterima sebagai model pembelajaran pendidikan jasmani, dan uji kemanfaatannya menunjukkan hasil yang signifikan  $P > 0,05$ . Perbedaan penelitian yang dilakukan saat ini dengan penelitian terdahulu adalah pada tempat dan waktu serta objek dan subjek penelitian

serta penggunaan variabel pengembangan model jasmani sebagai variabel independen serta rancangan dan alat analisis yang digunakan. Adapun persamaannya adalah pada subjek perkembangan kecerdasan kinestetik.