

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Anak Usia Pra Sekolah

a. Pengertian Anak Usia Prasekolah

Anak usia prasekolah adalah sosok yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi perkembangan selanjutnya (Afandi, 2010). Sudah diketahui oleh masyarakat bahwa individu anak berbeda dengan individu dewasa. Setiap anak memiliki wilayah berpikir sendiri yang sangat sederhana dan memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi. Oleh karena itu, masa usia dini merupakan masa yang tepat bagi anak untuk mendapatkan ilmu pengetahuan (Soetjiningsih, 2012).

Anak prasekolah adalah anak yang berusia 3 sampai 6 tahun yang mempunyai berbagai macam potensi. Potensi-potensi itu dirangsang dan dikembangkan agar pribadi anak tersebut berkembang secara optimal (Supartini, 2008). Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat diketahui bahwa anak prasekolah merupakan tahapan perkembangan yang dialami anak pada usia 3 sampai 6 tahun sebelum masuk usia sekolah dasar.

b. Perkembangan Anak Pra Sekolah

Anak usia prasekolah masih dalam peningkatan pertumbuhan dan perkembangan yang berlanjut dan stabil terutama kemampuan

kognitif serta aktivitas fisik (Hidayat, 2008). Selain itu anak berada pada fase inisiatif dan rasa bersalah (*inisiative vs guilty*). Rasa ingin tahu (*curious*) dan daya imajinasi anak berkembang, sehingga anak banyak bertanya mengenai segala sesuatu di sekelilingnya yang tidak diketahui. Selain itu anak dalam usia prasekolah belum mampu membedakan hal yang abstrak dan tidak abstrak. Menurut Wong (2009) proses pertumbuhan dan perkembangan bersifat dinamis, dimana terjadi sepanjang siklus hidup anak. Anak pada masa prasekolah akan mengalami proses perubahan baik dalam pola makan, proses eliminasi dan perkembangan kognitif menunjukkan proses kemandirian (Hidayat, 2008).

Perkembangan anak tidak sama dengan pertumbuhannya. Pertumbuhan dan perkembangan memang benar saling berkaitan dan dalam penggunaan kedua pengertian tersebut seringkali dikacaukan satu sama lain. Bila pertumbuhan menjelaskan perubahan dalam ukuran, sedangkan perkembangan adalah perubahan dalam kompleksitas dan fungsinya (Soetjningsih, 2012).

Anak dapat berinteraksi dengan lingkungan berarti sekaligus anak dipengaruhi dan mempengaruhi lingkungan. Dengan demikian hubungan anak dengan lingkungan, bersifat timbal balik, baik yang bersifat perkembangan psikologi maupun pertumbuhan dan perkembangan fisik. Perkembangan kognitif dan sosial dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangan hubungan antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu

akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Walaupun semua anak memiliki kebutuhan dasar tertentu, secara individual masing-masing anak memiliki kebutuhan yang sifatnya pribadi. Juga dikatakan bahwa semua anak berkembang, tetapi beberapa anak berkembang lebih cepat sedang yang lain lebih lambat (Soemiarti, 2008).

c. Karakteristik anak usia prasekolah

Anak prasekolah memiliki karakteristik yang dapat dilihat dari proporsi tubuh. Pada usia 5 tahun, tinggi anak sudah mencapai sekitar 100-110 cm, pertumbuhan tulang kaki semakin cepat dan kuat. Pertumbuhan tengkorak tidak secepat usia sebelumnya. Pertumbuhan otak pada usia 5 tahun mencapai 75% dari ukuran orang dewasa, dan akan mencapai 90% jika anak sudah berusia 6 tahun. Layanan bagi anak sangat penting, khususnya sejak usia 0-6 tahun. Anak yang mendapat layanan yang baik maka memiliki harapan besar untuk meraih keberhasilan dimasa datang (Susanto, 2010).

Adapun karakteristik anak prasekolah berdasarkan perkembangan, yaitu sebagai berikut:

1) Perkembangan fisik motorik

Setiap anak memiliki pertumbuhan fisik yang berbeda-beda. Ada yang bersifat cepat maupun lambat. Pertumbuhan tinggi dan *relative* seimbang pada masa prasekolah. Perkembangan motorik anak terbagi atas dua, yaitu motorik kasar dan halus (Rahman, 2009).

Pada usia 3 tahun, perkembangan motorik kasar seorang anak ditandai dengan kemampuan anak melakukan gerak sederhana seperti melompat, berlari ke sana ke kemari, berjingkrak dan hal tersebut menunjukkan kebanggaan dan prestasi. Ketika anak sudah berusia 4 tahun, anak sudah mengambil resiko seperti jika si anak menaiki tangga menggunakan 1 kaki lalu turun dengan cara yang sama sambil memperhatikan setiap langkah tersebut. Anak sudah lebih percaya diri pada usia 5 tahun dengan mencoba untuk berlomba pada teman sebayanya atau orang tua (Soemiarti, 2008).

Perkembangan motorik halus pada anak usia 3 tahun, masih terkait dengan kemampuan bayi untuk memegang dan menempatkan benda-benda. Kemampuan motorik halus terlihat jelas pada usia 4 tahun, dimana anak dapat bermain balok dan kadang sulit untuk menyusun kembali sebab khawatir tidak akan tersusun sempurna. Setelah anak mencapai 5 tahun, perkembangan semakin baik yang ditandai koordinasi mata, dengan memadukan tangan, lengan serta anggota tubuh lainnya untuk bergerak (Rahman, 2009).

2) Perkembangan kognitif

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan

perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan (Soetjiningsih, 2012).

Perkembangan kognitif pada anak-anak dijelaskan dengan teori tingkah laku (*behaviorisme*) berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah. Aliran *interactionist* atau *developmentalis*, berpendapat bahwa pengetahuan berasal dari interaksi anak dengan lingkungan anak. Selanjutnya dikemukakan bahwa perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman. Perkembangan kognitif dinyatakan dengan pertumbuhan kemampuan merancang, dan mengingat dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapi (Marian, 2012).

Piaget (dalam Soemiarti, 2008) menjelaskan perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu tahapan sensori motor, tahapan pra operasional, tahapan konkret operasional dan formal operasional. Tahapan-tahapan tersebut berkaitan dengan pertumbuhan kematangan dan pengalaman anak. Walaupun pada umumnya usia anak prasekolah dikaitkan dengan tahapan perkembangan dari Piaget yakni tahapan sensori motor (0-2 tahun), tahap pra operasional (2-7 tahun), kecepatan perkembangan anak bersifat pribadi, tidak selalu sama untuk masing-masing anak.

Pada anak yang berusia antara 0-2 tahun mulai lebih mampu membedakan hal-hal yang diamati. Para peneliti menjumpai bahwa pada anak usia bayi telah menunjukkan adanya derajat kesadaran penginderaan (melalui penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan dan pengecapan) yang tinggi. Perkembangan kognitif anak prasekolah termasuk dalam pertengahan tahapan dari Piaget yaitu tahapan praoperasional adalah fungsi simbolik. Dalam periode sensori motor anak-anak belajar melalui indera dan tindakannya. Meskipun telah sampai akhir dari tahapan sensori motor yaitu tahapan yang keenam, mereka tetap belajar melalui tindakan belum berhenti (Soetjiningsih, 2012).

Setelah masuk pada tahapan pra operasional anak-anak mulai dapat belajar dengan menggunakan pemikirannya, tahapan bantuan kehadiran sesuatu di lingkungannya, anak mampu mengingat kembali simbol-simbol dan membayangkan benda yang tidak tampak secara fisik. Apabila tidak ada isyarat yang sifatnya sensoris, Piaget menganggap, pasti ada kondisi mental, *symbol* atau *sign*. Contoh simbol yaitu secangkir kopi panas akan meliputi sensasi dari panasnya kopi dan aroma kopi. Apabila sign sifatnya lebih *abstrak sign* dapat berupa kata atau angka dan tidak diperlukan adanya sensasi apapun (Soemiarti, 2008).

3) Perkembangan Emosi dan Sosial

Perkembangan emosi berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Setiap orang akan mempunyai emosi rasa

senang, marah, jengkel dalam menghadapi lingkungannya sehari-hari. Pada tahapan ini emosi anak prasekolah lebih rinci, bernuansa atau disebut terdiferensiasi. Berbagai faktor yang telah menyebabkan perubahan tersebut. Pertama kesadaran kognitifnya yang telah meningkat memungkinkan pemahaman terhadap lingkungan berbeda dari tahapan semula. Imajinasi atau daya khayalnya lebih berkembang (Soetjiningsih, 2012).

Hal lain yang mempengaruhi perkembangan ini adalah berkembangnya wawasan *social* anak. Umumnya mereka telah memasuki lingkungan di mana teman sebaya mulai berpengaruh terhadap kehidupan sehari-hari. Tidak mengherankan bahwa orang berpendapat bahwa perkembangan umumnya hidup dalam latar belakang kehidupan keluarga, sekolah dan teman sebaya. Sementara itu perlu diketahui bahwa setiap anak usia dini menjalin kelekatan dengan pengasuh pertamanya yang kemudian perlu diperluas hubungan tersebut apabila dunia lingkungannya berkembang. Anak-anak perlu dibantu dalam menjamin hubungan dengan lingkungannya agar mereka secara emosional dapat menyesuaikan diri, menemukan kepuasan dalam hidupnya dan sehat secara fisik dan mental (Wijaya, dkk, 2014).

Masing-masing anak menunjukkan ekspresi yang berbeda sesuai dengan suasana hati dan dipengaruhi oleh pengalaman yang diperoleh sepanjang perkembangannya. Pada awal perkembangan anak, mereka telah menjalin hubungan timbal balik dengan orang-

orang yang mengasuhnya. Kepribadian orang yang terdekat akan mempengaruhi perkembangan, baik sosial maupun emosional. Kerjasama dan hubungan dengan teman berkembang sesuai dengan bagaimana pandangan anak terhadap persahabatan (Prawitasari, 2009).

Dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang dari berbagai tatanan yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Perkembangan kelekatan anak dengan pengasuh pertama ketika masih bayi adalah sangat penting dalam mengembangkan emosinya dalam tatanan lingkungan baik di dalam maupun di luar keluarga (Kurnia, 2008).

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat di mana anak berada. Reaksi mereka terhadap rasa dingin, sakit, bosan atau lapar berupa tangisan (menangis adalah satu tanda dari tingkah laku sosialisasi) yang sulit dibedakan. Tetapi dengan berjalannya waktu para pengasuh dapat membedakan reaksi anak terhadap stimulusnya. Pada usia sekitar 2 bulan anak mulai mampu merespon terhadap perlakuan orang lain dengan senyuman dan mampu meniru (imitasi) tingkah laku menulurkan lidah dan menutup mata. Sekitar 6-8 bulan anak-anak mengembangkan kelekatan yang kuat dengan pengasuhnya memenuhi kebutuhan sehari-hari, biasanya orang tua mereka (Soemiarti, 2008).

Pada usia 2 tahun anak-anak mencoba memantapkan identitas dirinya dan selalu ingin menunjukkan kemauan dan kemampuannya dengan pernyataan inilah saya, saya bisa. Tidak jarang pada saat tersebut anak dinilai sebagai anak yang keras kepala. Pada usia 3 tahun mereka mulai memantapkan hubungannya dengan anggota keluarga dan orang di luar keluarga. Mereka mulai mengembangkan siasat/strategi apa yang diinginkan dan melakukan identifikasi mengenai peran jenis kelamin (melakukan tingkah laku yang sesuai dengan jenis kelamin) (Narendra, 2007).

Tingkah laku sosial adalah sesuatu yang dipelajari bukan sekedar hasil dari kematangan. Perkembangan sosial seorang anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan belajar dari respon terhadap tingkah laku anak. Kemampuan sosialisasi anak adalah hasil belajar, bukan sekedar hasil kematangan saja. Perkembangan sosial diperoleh dari kematangan belajar dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak. Perkembangan sosial yang optimal diperoleh dari respon yang diberikan oleh tatanan kelas pada awal anak masuk sekolah yang berupa tatanan sosial yang sehat dan sasaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif, keterampilan sosial dan kesiapan untuk belajar secara formal (Hidayat, 2008).

Menurut Narendra (2007), masalah sosial dan emosional yang sering muncul pada anak usia sekolah antara lain:

- 1) Rasa cemas yang berkepanjangan atau takut yang tidak sesuai dengan kenyataan
 - 2) Kecenderungan depresi, permulaan dari sikap apatis dan menghindari dari orang-orang di lingkungannya
 - 3) Sikap yang bermusuhan terhadap anak dan orang lain
 - 4) Gangguan tidur, gelisah, mengigau, mimpi buruk
 - 5) Gangguan makan, nafsu makan menurun.
- d. Ciri anak usia 3-6 tahun menurut Snowman

Snowman (dalam Soemiarti, 2008) mengemukakan ciri-ciri anak prasekolah (3-6 tahun) yang biasanya ada di TK (taman kanak-kanak). Ciri-ciri yang dikemukakan meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif anak.

1) Ciri fisik anak prasekolah atau Tk

Penampilan maupun gerak gerik prasekolah mudah dibedakan dengan anak yang berada dalam tahapan sebelumnya.

- a) Anak prasekolah umumnya sangat aktif. Mereka telah memiliki penguasaan (kontrol) terhadap tubuhnya dan sangat menyukai kegiatan yang dilakukan sendiri.
- b) Setelah anak melakukan berbagai kegiatan, anak membutuhkan istirahat yang cukup.
- c) Otot-otot besar pada anak prasekolah lebih berkembang dari kontrol terhadap jari dan tangan.
- d) Anak masih sering mengalami kesulitan apabila harus memfokuskan pandangannya pada objek-objek yang kecil

ukurannya, itulah sebabnya koordinasi tangan dan matanya masih kurang sempurna

- e) Walaupun tubuh anak ini lentur, tetapi tengkorak kepala yang melindungi otak masih lunak.
 - f) Walaupun anak lelaki lebih besar dan anak perempuan lebih terampil dalam tugas yang bersifat praktis, khususnya dalam tugas motorik halus, tetapi sebaiknya jangan mengkritik anak lelaki apabila ia tidak terampil.
- 2) Ciri sosial anak prasekolah atau Tk
- a) Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti. Mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang sahabat yang terdiri dari jenis kelamin yang berbeda
 - b) Kelompok bermainnya cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti
 - c) Anak yang lebih muda seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar. Parten (dalam Soemiarti, 2008) dalam *social participation among preschool children* (partisipasi sosial di antara anak-anak prasekolah) melalui pengamatannya terhadap anak yang bermain bebas di sekolah dapat membedakan beberapa tingkah laku sosial:

- (1) Tingkah laku *unoccupied*: anak tidak bermain dengan sesungguhnya. Ia mungkin berdiri di sekitar anak lain dan memandang temannya tanpa melakukan kegiatan apapun.
 - (2) Bermain soliter. Anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan, berbeda dari apa yang dimainkan oleh teman yang ada di dekatnya
 - (3) Tingkah laku *onlooker*. Anak menghasilkan waktu dengan mengamati
 - (4) Bermain paralel. Anak-anak bermain dengan saling berdekatan, tetapi tidak sepenuhnya bermain bersama dengan anak lain
 - (5) Bermain asosiatif. Anak bermain dengan anak lain tetapi tanpa organisasi.
 - (6) Bermain kooperatif. Anak bermain dalam kelompok dimana ada organisasi.
- d) Pola bermain anak prasekolah sangat bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender. Rubin dkk (2010), anak prasekolah yang dihubungkan dengan kelas sosial dan kognitif anak
- (1) Bermain fungsional. Melakukan pengulangan gerakan-gerakan otot dengan atau tanpa objek-objek
 - (2) Bermain konstruktif. Melakukan manipulasi terhadap benda-benda dalam kegiatan membuat konstruksi atau mengkreasi/imajiner,

- (3) Bermain dramatik adalah dengan menggunakan situasi yang imajiner
 - (4) Bermain dengan menggunakan aturan
 - e) Perselisihan sering terjadi tetapi sebentar kemudian mereka telah berbaik kembali. Anak lelaki lebih banyak melakukan tingkah laku agresif dan perselisihan
 - f) Telah menyadari peran jenis kelamin dan *sex typing*. Setelah anak masuk Tk umumnya pada mereka telah berkembang kesadaran terhadap perbedaan jenis kelamin dan peran sebagai anak lelaki dan anak perempuan. Kesadaran ini tampak pada pilihan terhadap alat permainan dan aktivitas bermain yang dipilih anak lelaki dan perempuan.
- 3) Ciri emosional pada anak usia prasekolah dan Tk
- Anak Tk cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering diperlihatkan oleh anak usia tersebut. Iri hati pada anak prasekolah sering terjadi. Mereka seringkali memperebutkan perhatian guru (Rubin, dkk, 2010).
- 4) Ciri kognitif anak usia prasekolah
- a) Anak prasekolah umumnya telah terampil dalam berbahasa. Sebagian besar dari mereka senang bicara, khususnya dalam kelompoknya.
 - b) Sebaiknya anak diberi kesempatan untuk berbicara. Sebagian dari mereka perlu dilatih untuk menjadi pendengar yang baik.

c) Kompetensi anak perlu dikembangkan melalui interaksi, minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang. Shite dkk (dalam Soemiarti, 2008) menjelaskan cara mengembangkan agar anak dapat berkembang menjadi kompeten dengan cara sebagai berikut:

- (1) Lakukan interaksi sesering mungkin dan bervariasi dengan anak
- (2) Tunjukkan minat terhadap apa yang dilakukan dan dikatakan anak
- (3) Berikan kesempatan kepada anak untuk meneliti dan mendapatkan pengalaman dalam banyak hal
- (4) Berikan kesempatan dan doronglah anak untuk melakukan berbagai kegiatan secara mandiri
- (5) Doronglah anak agar mau mencoba mendapatkan ketrampilan dalam berbagai tingkah laku
- (6) Tentukan batas-batas tingkah laku yang diperbolehkan lingkungannya
- (7) Kagumilah apa yang dilakukan anak
- (8) Sebaiknya apabila berkomunikasi dengan anak lakukan dengan hangat dan dengan ketulusan hati.

5) Ciri perkembangan kinestetik pada anak prasekolah

Anak dengan kecerdasan kinestetik memiliki beberapa ciri tertentu. Walaupun tidak semua ciri-ciri ini akan tampak pada seorang anak ataupun orang dewasa, pada umumnya orang dengan kemampuan kinestetik akan menunjukkan sebagian besar dari beberapa hal di bawah ini:

- a) Memiliki kebutuhan untuk selalu bergerak dan melakukan aktivitas.

- b) Mempunyai memori fisik yang hebat.
- c) Tampak berbakat pada bidang olahraga, menari, dan aktivitas fisik lainnya.
- d) Memiliki gerakan yang sangat terkoordinasi dan mempunyai naluri yang bagus tentang gerakan tubuhnya, seperti koordinasi tangan-mata dan refleks serta reaksi yang baik.
- e) Mereka belajar paling baik melalui aktivitas yang menggunakan tangan.
- f) Cepat kehilangan minat terhadap sesuatu hal.
- g) Kesulitan memahami prosedur atau langkah – langkah dari suatu kegiatan.
- h) Mudah teralihkan oleh lingkungannya. (Laely dan Yudi, 2016).

1. Permainan Tradisional “Engklek”

a. Pengertian Permainan Tradisional Engklek

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan/kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial (Wong, 2010). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain juga dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang menyenangkan hati dengan menggunakan alat tertentu atau tidak. Bermain juga dapat digunakan sebagai media untuk belajar karena dengan bermain anak akan belajar untuk berkomunikasi, menyesuaikan diri, melakukan hal yang dapat dilakukan, mengenal waktu, jarak, dan suara (Supartini, 2009).

Menurut Desmita (2008), bahwa permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa kanak-kanak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat aktifitas lain. Menurut Hetherington & Parke dalam Desmita (2008) bahwa permainan bagi anak-anak adalah suatu bentuk aktivitas menyenangkan. Sejalan dengan Santrock bahwa permainan adalah aktifitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang.

Menurut Danandjaja (dalam Moeslihatoen (2009), permainan tradisional adalah salah satu bentuk yang berupa permainan anak-anak, yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta, banyak variasi. Permainan Tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial dikemudian hari (Darmamulya, 2012).

Engklek merupakan permainan anak tradisional yang sangat populer. Permainan ini dapat ditemukan diberbagai wilayah di Indonesia. Disetiap wilayah, permainan engklek dikenal dengan nama berbeda-beda, antara lain *tèkkek*, *ingkring*, *sundamanda*, *atau sundah-mandah*, *jlong jling*, *lempeng*, *ciplak gunung*, *demprak*, *dampu* dan masih banyak lagi, tetapi bentuk permainannya sama (Acroni, 2012).

Menurut Mulyani (2016), bahwa Engklek merupakan permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang-bidang datar yang digambar di atas tanah, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dengan satu kaki dari satu kotak ke kotak berikutnya. Permainan yang mempunyai nama lain *sundah mandah* ini biasanya dimainkan oleh anak-anak, dengan 2-5 peserta.

Menurut Gronje (dalam Mulyani, 2016), permainan engklek berasal dari Hindustan. Permainan ini menyebar pada zaman kolonial Belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah. Menurut Dharmamulya (2012) bahwa permainan ini dinamakan *angklek*, *engklek* atau *ingkling* karena permainan ini dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Engklek sangat mudah dimainkan. Permainan ini dapat dimainkan dipelataran tanah, semen atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus di gambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain engklek.

b. Fungsi Bermain

Maksud dan tujuan bermain adalah agar dapat diketahui perkembangan anak lebih lanjut, mengingat anak mempunyai berbagai masa dalam tumbuh kembang seperti masa kritis, optimal dan sensitif. Adapun fungsi bermain menurut Hidayat (2007), antara lain:

1) Membantu Perkembangan Sensorik dan Motorik

Fungsi ini dapat dilakukan dengan rangsangan sensorik dan motorik. Melalui rangsangan ini, anak dapat mengeksplorasi alam sekitarnya. Sebagai contoh, bayi dapat dilakukan dengan rangsangan

taktil, audio, dan visual sehingga perkembangan sensorik dan motoriknya meningkat. Sejak lahir anak yang telah dikenalkan atau dirangsang visualnya, dikemudian hari kemampuan visualnya akan lebih menonjol, seperti cepat mengenal sesuatu yang baru dilihatnya. Demikian juga dengan pendengaran, apabila sejak bayi dikenalkan dengan suara-suara maka daya pendengarannya dikemudian hari akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan yang tidak ada stimulasi sejak dini.

2) Membantu Perkembangan Kognitif (berpikir)

Perkembangan kognitif dapat dirangsang melalui permainan baik yang menggunakan alat atau tidak. Hal ini dapat terlihat pada saat anak bermain. Anak akan mencoba melakukan komunikasi dengan bahasa anak, mampu memahami objek permainan, seperti dunia tempat tinggal, mampu belajar warna, memahami bentuk ukuran dan berbagai manfaat benda yang digunakan dalam permainan sehingga fungsi dari bermain pada model ini akan meningkatkan perkembangan kognitif selanjutnya.

3) Meningkatkan Sosialisasi Anak

Proses sosialisasi ini dapat terjadi melalui permainan. Sebagai contoh pada usia bayi, anak akan merasakan kesenangan terhadap kehadiran orang lain dan merasakan ada teman yang memiliki dunia yang sama. Pada usia toddler, anak sudah mampu bermain dengan sesamanya. Kegiatan ini sudah mulai proses sosialisasi satu dengan

yang lain. Kemudian bermain peran, seperti bermain berpura-pura menjadi seorang guru, jadi seorang anak, jadi seorang bapak, dan lain-lain. Pada usia prasekolah, anak sudah mulai menyadari akan keberadaan teman sebaya sehingga harapan anak mampu melakukan sosialisasi dengan teman dan orang lain.

4) Meningkatkan Kreativitas

Anak mulai belajar menciptakan sesuatu dari permainan yang ada dan mampu memodifikasi objek yang digunakan dalam permainan sehingga anak akan lebih kreatif melalui model permainan ini, seperti bermain bongkar pasang mobil-mobilan.

5) Meningkatkan Kesadaran Diri

Dengan bermain dapat memberikan kemampuan pada anak untuk eksplorasi tubuh dan merasakan dirinya sadar dengan orang lain yang merupakan bagian dari individu yang saling berhubungan. Anak mau belajar mengatur perilaku dan membandingkan dengan perilaku orang lain.

6) Mempunyai Nilai Terapeutik

Bermain dapat menjadikan diri anak lebih senang dan nyaman sehingga stress dan ketegangan dapat dihindarkan. Bermain dapat menghibur diri anak terhadap dunianya.

7) Mempunyai Nilai Moral pada Anak

Dengan bermain, anak mulai mampu belajar benar dan salah dari budaya di rumah, di sekolah, atau ketika berinteraksi dengan

temannya. Fungsi demikian dapat melalui permainan yang memiliki aturan-aturan yang harus dilakukan dan tidak boleh dilanggar.

c. Klasifikasi Permainan

Ada beberapa jenis permainan, ditinjau dari isi permainan dan karakter sosial (Supartini, 2009) antara lain :

1) Berdasarkan isi permainan

a) Bermain Afektif Sosial

Bermain ini akan menunjukkan adanya perasaan senang dalam berhubungan dengan orang lain, seperti ketika anda memeluk anak sambil berbicara, bersenandung, kemudian anak memberikan respon seperti tersenyum, tertawa gembira, dan lain-lain. Sifat dari bermain ini adalah orang lain yang berperan aktif sedangkan anak hanya berespon terhadap stimulasi sehingga akan memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak.

b) Bermain Bersenang-senang

Tipe bermain ini hanya memberikan kesenangan pada anak melalui objek yang ada sehingga anak merasa senang dan bergembira tanpa adanya kehadiran orang lain. Sifat bermain ini adalah tergantung dari stimulasi yang diberikan pada anak. Seperti bermain boneka-bonekaan, binatang-binatangan dan lain-lain.

c) Bermain Keterampilan

Bermain ini menggunakan objek yang dapat melatih kemampuan keterampilan anak. Diharapkan anak mampu untuk berkreasi dan

terampil dalam segala hal. Sifat permainan ini adalah aktif dimana anak selalu ingin mencoba kemampuan dalam keterampilan tertentu, seperti bermain dalam bongkar pasang gambar. Disini anak akan selalu dipacu untuk selalu tampil dalam meletakkan gambar yang telah dibongkar, kemudian bermain latihan memakai baju dan lain-lain.

d) Bermain Dramatik

Sesuai dengan sebutannya, pada permainan ini anak akan memainkan peran sebagai orang lain melalui permainannya. Anak berceloteh sambil berpakaian meniru orang dewasa, misalnya ibu guru, ibunya, ayahnya dan lainnya. Apabila anak bermain dengan temannya, maka akan terjadi percakapan di antara mereka tentang peran orang yang mereka tiru. Permainan dramatik ini dapat dilakukan apabila anak sudah mampu berkomunikasi dan mengenal kehidupan sosial.

2) Berdasarkan Karakter Sosial

a) Bermain Menyelidiki

Bermain ini memberikan sentuhan pada anak untuk berperan dalam menyelidiki sesuatu atau memeriksa dari alat permainan, seperti mengocok atau mengetahui isinya. Permainan ini bersifat aktif dan dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan pada anak.

b) Bermain Konstruksi

Bermain ini bertujuan untuk menyusun suatu objek permainan agar menjadi sebuah konstruksi yang benar, seperti permainan menyusun balok. Sifat dari permainan ini adalah aktif dimana anak selalu ingin menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam permainan dan dapat membangun kecerdasan pada anak.

c) Bermain *Onlooker*

Permainan ini adalah suatu permainan dengan cara melihat apa yang dilakukan oleh anak lain yang sedang bermain tetapi ia tidak berusaha untuk ikut bermain. Sifat dari permainan ini adalah pasif, akan tetapi anak akan mempunyai kesenangan atau kepuasan tersendiri dengan melihatnya.

d) Bermain Soliter/Mandiri

Bermain yang dilakukan secara sendiri hanya terpusat pada permainannya sendiri tanpa memperdulikan orang lain. Sifatnya adalah aktif, tetapi bentuk stimulasi tambahan kurang karena dilakukan sendiri. Dalam perkembangan mental, dapat membantu menciptakan kemandirian pada anak.

e) Bermain Paralel

Bermain secara sendiri tetapi di tengah-tengah anak lain yang sedang bermain, tetapi tidak ikut dalam kegiatan orang lain. Sifat dari permainan ini adalah anak aktif secara sendiri tetapi masih dalam satu kelompok. Dengan harapan, kemampuan anak dalam

menyelesaikan tugas mandiri dalam kelompok tersebut terlatih dengan baik.

f) Bermain Asosiatif

Bermain secara bersama dengan tidak mengikat sebuah aturan yang ada. Semuanya bermain, tanpa memperdulikan teman yang lain dalam sebuah aturan. Bermain ini akan menumbuhkan kreativitas anak karena ada stimulasi dari anak lain, tetapi belum dilatih dalam mengikuti aturan dalam kelompok.

g) Bermain Kooperatif

Bermain dengan cara bersama dengan adanya aturan yang jelas, adanya perasaan dalam kebersamaan sehingga terbentuk hubungan pemimpin dan pengikut. Sifat permainan ini adalah aktif. Anak akan selalu menumbuhkan kreativitasnya dan melatih anak pada peraturan kelompok sehingga anak dituntut mengikuti peraturan.

d. Alat Permainan Tradisional Engklek

Alat permainan adalah suatu alat yang digunakan untuk bermain anak (Suyadi, 2009). Alat permainan merupakan salah satu alat untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak (Soetjiningsih, 2008). Dalam memilih alat permainan untuk anak dibutuhkan ketelitian yang harus disesuaikan dengan usia tumbuh kembang sehingga pertumbuhan dan perkembangan pada anak menjadi optimal (Ismail, 2009). Anak memerlukan alat permainan yang bervariasi agar tidak cepat bosan. Alat permainan tidak harus didapat dengan cara membeli tetapi bisa dengan cara membuat sendiri (Musbikin, 2010).

Gambar permainan tradisional engklek di halaman lembaga untuk dapat dimainkan anak-anak setiap saat, anak-anak dapat memainkan engklek di halaman TK (Taman kanak-Kanak) dengan lebih bersemangat. Permainan ini memang sebuah permainan *outdoor* atau permainan yang harus dilakukan di luar rumah, adapun prosedur dalam permainan ini sebagaimana dinyatakan oleh Laely dan Yudi (2016) adalah berikut:

- a. Sebelum kita memulai permainan ini kita harus menggambar kotak-kotak di pelataran tanah, menggambar 5 segi empat dempet vertikal kemudian di sebelah kanan dan kiri diberi lagi sebuah segi empat.
- b. Cara bermainnya yaitu dengan cukup melompat menggunakan satu kaki di setiap petak-petak yang telah digambarkan sebelumnya di tanah.
- c. Kreweng/gacuk dilempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak yang ada gacuknya tidak boleh diinjak oleh setiap pemain, jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.
- d. Pemain yang menyelesaikan satu putaran terlebih dahulu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi engkleknya, jika pas pada petak yang dikehendaki maka petak itu akan menjadi sawah atau rumahnya, artinya dipetak tersebut pemain yang bersangkutan dapat menginjak petak tersebut dengan dua kaki, sementara pemain lain tidak boleh menginjak petak itu selama permainan.
- e. Peserta yang memiliki sawah atau rumah paling banyak adalah pemenangnya.

Menjadi daya pendorong atau motivasi untuk merebut predikat sebagai pemenang adalah memperoleh rasa kebanggaan, memperoleh kedudukan sebagai anak yang dianggap pandai dalam permainan ini dengan berhasilnya memperoleh sawah di setiap petaknya. Predikat inilah yang sebenarnya yang menjadi dorongan sehingga anak-anak bermain dengan penuh semangat bertanding. Di samping naluri bagi anak-anak untuk berlomba guna menduduki tempat teratas di antara teman-temannya yang lain. Demikianlah dalam permainan ini, bagi mereka yang berhasil memiliki sawah atau rumah paling banyak disebut sebagai pemenang. Permainan tradisional engklek ini dapat bertujuan untuk anak agar melatih terampil dan disiplin. Untuk saat ini permainan engklek masih dapat dijumpai di berbagai acara tradisional, upacara hari kemerdekaan, ataupun saat kegiatan berbagai perlombaan (Ismindari, 2009).

Alat yang digunakan dalam permainan engklek tidak banyak dan tidak sulit untuk dicari. Alat untuk membuat garisnya sendiri tergantung dari tempat kita bermain. Di Luar rumah : jalan aspal kompleks (kapur) lapangan yang dicor (menggunakan kapur) dan di tanah (garis dengan menggunakan kayu atau apapun yang bisa digunakan sebagai alat pembuat garis di tanah), sedangkan di rumah : garasi (gunakan selotip) dan dalam rumah (gunakan karpet *Puzzle*) (Wulandari, 2015)

Di tengah maraknya permainan-permainan elektronik, menjamurnya berbagai pusat perbelanjaan yang biasanya dilengkapi dengan pusat permainan juga mengakibatkan permainan-permainan tradisional menjadi kian tersingkir. Tidak demikian halnya dengan anak-

anak di daerah pedesaan, mereka masih memainkan permainan ini sebagai salah satu upaya melestarikan budaya dan tidak membiarkan permainan ini termakan zaman begitu saja (Ismindari, 2009).

e. Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain

Supartini (2009), membagi faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain menjadi lima bagian, antara lain :

1) Tahap Perkembangan Anak

Aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak, yaitu sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak. Permainan anak usia bayi tidak lagi efektif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah. Demikian juga sebaliknya karena permainan merupakan alat stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu orang tua harus mampu mengetahui dan memberikan alat dan jenis permainan yang tepat untuk setiap tahapan tumbuh kembang anak.

2) Status Kesehatan Anak

Untuk melakukan aktivitas bermain diperlukan energi. Hal ini bukan berarti anak tidak perlu bermain saat sedang sakit. Kebutuhan akan bermain pada anak sama halnya dengan kebutuhan bekerja pada orang dewasa. Pada saat kondisi anak sedang menurun atau sakit, orang tua harus jeli dalam memilihkan permainan dan alat yang tepat untuk digunakan dalam bermain yang dalam hal ini bukan asal alat bermain tetapi harus yang mempunyai nilai edukatif.

3) Jenis Kelamin Anak

Dalam melaksanakan aktivitas bermain tidak membedakan jenis kelamin laki-laki atau perempuan. Semua alat permainan dapat digunakan oleh anak laki-laki maupun perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas, dan kemampuan sosial anak.

4) Lingkungan yang Mendukung

Fasilitas bermain tidak selalu harus dibeli di toko atau mainan jadi dengan harga yang mahal, tetapi lebih diutamakan yang dapat menstimulus imajinasi dan kreativitas anak. Bahkan seringkali mainan tradisional yang dibuat sendiri lebih dapat merangsang kreatif anak. Keyakinan keluarga tentang moral dan budaya juga mempengaruhi bagaimana anak dididik melalui permainan. Sementara lingkungan fisik sekitar rumah lebih banyak mempengaruhi ruang gerak anak untuk melakukan aktivitas fisik dan motorik.

5) Alat dan Jenis Permainan yang Cocok

Orang tua harus bijaksana dalam memberikan alat permainan untuk anak. Pilih yang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak. Label yang tertera pada mainan harus dibaca terlebih dahulu sebelum membelinya, apakah mainan tersebut sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak. Alat permainan yang harus didorong, ditarik, dan dimanipulasi, akan mengajarkan anak untuk dapat mengembangkan koordinasi alat gerak.

2. Kecerdasan Kinestetik

a. Pengertian

Menurut Howard Gardner (dalam Satya, 2009) kecerdasan adalah kapasitas atau kemampuan untuk menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan nyata dan menciptakan sesuatu dalam sebuah konteks yang kaya dan naturalistik serta menawarkannya sebagai jasa sehingga menimbulkan penghargaan dari orang lain. Kecerdasan gerak tubuh atau kinestetik sebagai manifestasi dari kemampuan menggunakan seluruh tubuh atau sebagian anggota tubuh untuk memecahkan suatu masalah. Senada dengan pernyataan di atas, Armstrong (2013) menyatakan bahwa kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengekspresikan ide-ide, perasaan, dan kelincahan dalam menciptakan atau mengubah sesuatu.

Kecerdasan kinestetik tidak hanya meliputi gerakan tubuh saja, melainkan juga meliputi kemampuan untuk menggabungkan fisik dan pikiran untuk menyempurnakan suatu gerakan. Anak yang memiliki kecerdasan kinestetik memproses informasi melalui sensasi yang dirasakan pada badannya. Anak tidak suka diam dan ingin bergerak terus, mengerjakan sesuatu dengan tangan dan kakinya (Gunawan, 2008).

Kecerdasan kinestetik dapat dilihat dengan jelas melalui aktivitas gerak anak yang menonjol dari teman sebayanya. Anak yang memiliki kecerdasan ini biasanya memproses informasi melalui perasaan yang dirasakan melalui aspek badaniah atau jasmaniah. Anak sangat hebat

dalam menggerakkan otot-otot besar dan kecil serta senang melakukan aktivitas fisik dan berbagai jenis olahraga (Yaumi, 2012).

Anak yang memiliki kelebihan dalam kecerdasan kinestetik cenderung mempunyai perasaan yang kuat dan kesadaran mendalam tentang gerakan-gerakan fisik. Anak mampu berkomunikasi dengan baik melalui bahasa tubuh dan sikap dalam bentuk fisik lainnya. Anak juga mampu melakukan tugas dengan baik setelah orang lain melakukannya terlebih dahulu, kemudian meniru dan mengikuti tindakannya (Yaumi, 2012). Anak yang cerdas kinestetik membutuhkan penyaluran energi gerak yang lebih tinggi daripada anak-anak yang tidak begitu kuat dalam kecerdasan ini (Gunawan, 2008).

b. Unsur-unsur Gerak Kinestetik

Kecerdasan kinestetik sangat berkaitan erat dengan kebugaran jasmani atau kesegaran jasmani (Yaumi, 2012). Mikdar (2009) mengartikan bahwa kesegaran jasmani adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kerja secara efisien, tanpa menimbulkan kelelahan yang berarti. Kantor Menpora (1999) (dalam Mikdar, 2009) menjelaskan bahwa terdapat dua aspek kesegaran jasmani, antara lain kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan (*health related fitness*) dan kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan (*skill related fitness*). Kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan meliputi daya tahan jantung-paru (kardiorespirasi), kekuatan otot, daya tahan otot, fleksibilitas, dan komposisi tubuh. Kesegaran jasmani yang berhubungan

dengan keterampilan meliputi: kecepatan gerak, *power*, keseimbangan, kelincahan, koordinasi, kecepatan reaksi, dan ketepatan.

1) Kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan

Komponen-komponen kesegaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan diperlukan oleh anak usia sekolah untuk mempertahankan kesehatan dan melakukan aktivitas sehari-hari terutama kegiatan belajar dan bermain.

a) Daya tahan jantung-paru

Daya tahan jantung-paru adalah kesanggupan sistem jantung, paru-paru dan pembuluh darah untuk berfungsi secara optimal saat melakukan aktivitas sehari-hari dalam waktu yang cukup lama tanpa mengalami kelelahan berarti. Daya tahan jantung-paru sangat penting untuk menunjang kerja otot yaitu dengan cara mengambil oksigen dan menyalurkan ke otot yang aktif.

b) Kekuatan otot

Secara fisiologis, kekuatan otot adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk melakukan satu kali kontraksi secara maksimal melawan tahanan atau beban.

c) Daya tahan otot

Daya tahan otot adalah kapasitas otot untuk melakukan kontraksi secara terus-menerus pada tingkat intensitas sub maksimal. Pada dasarnya daya tahan kekuatan otot merupakan tantangan antara daya tahan dan kekuatan otot. Daya tahan otot diperlukan untuk mempertahankan kegiatan yang sifatnya didominasi oleh

penggunaan otot atau sekelompok otot seperti halnya pada komponen lain, daya tahan otot hanya diperlukan sebatas kebutuhan dalam aktivitas otot. Beberapa kegiatan yang dominan memerlukan daya tahan otot pada anak-anak termasuk di dalamnya bentuk-bentuk permainan kecil maupun besar (umpamanya bermain tali), panjat tebing atau lari lintas alam bagi yang sudah berusia dewasa.

d) Fleksibilitas

Fleksibilitas adalah kemampuan sendi untuk melakukan gerakan dalam ruang sendi secara maksimal. Fleksibilitas menunjukkan besarnya gerakan sendi secara maksimal sesuai dengan rentang gerak (*range of movement*). Fleksibilitas bagi anak sangat penting terutama untuk kegiatan bermain, karena bermain bagi mereka tidak semata-mata dapat bergerak cepat dan kuat, tetapi juga harus lincah dan dapat mengubah arah dengan cepat (kelincahan). Kemampuan yang cepat dan lincah dalam mengubah arah memerlukan fleksibilitas tubuh atau bagian tubuh yang terlibat dalam kegiatan tersebut.

e) Komposisi tubuh.

Komposisi tubuh adalah susunan yang digambarkan sebagai dua komponen yaitu lemak dan massa tanpa lemak. Komposisi tubuh adalah persentase lemak badan dari berat badan tanpa lemak (otot, tulang rawan, organ-organ vital).

2) Kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan

Komponen kesegaran jasmani yang berhubungan dengan keterampilan, diperlukan oleh anak usia sekolah untuk menunjang kegiatan utama mereka yaitu, kegiatan belajar dan bermain.

- a) Kecepatan gerak. Kecepatan gerak adalah kemampuan berpindah dari satu tempat ke tempat lain dalam waktu yang paling singkat. Kecepatan gerak bersifat lokomotor dan gerakanya bersifat siklik (satu jenis gerak yang dilakukan secara berulang-ulang seperti tari dan sebagainya) atau kecepatan bagian tubuh melakukan pukulan.
- b) *Power*. *Power* adalah hasil kali antara kekuatan dan kecepatan atau pengarahannya daya otot maksimum dan kecepatan maksimum.
- c) Kelincahan. Kelincahan didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengubah posisi tubuh dalam suatu ruang secara cepat dan akurat tanpa kehilangan keseimbangan.
- d) Keseimbangan. Adalah kemampuan untuk mempertahankan orientasi stabil dan spesifik dalam hubungannya dengan lingkungan yang ada. Keseimbangan juga diartikan kemampuan mempertahankan sikap dan posisi tubuh secara tepat dan saat berdiri diam (*static balance*) atau pada saat melakukan gerakan (*dynamic balance*).
- e) Koordinasi. Koordinasi merupakan kemampuan untuk melakukan gerakan atau kerja dengan efisien.
- f) Kecepatan reaksi. Kecepatan reaksi sebagai waktu yang dipergunakan antara munculnya stimulus atau rangsangan dan

awal reaksi, kemampuan ini tergantung dari organ perasa dalam mengatur stimulus yang datang dan diterima melalui organ penglihatan, pendengaran, gabungan keduanya, dan sentuhan.

- g) Ketepatan. Sebagai latihan motorik merupakan komponen kesegaran jasmani yang diperlukan dalam kegiatan anak sehari-hari. Ketepatan dapat berupa gerakan (*performance*) atau sebagai ketepatan hasil (*result*). Ketepatan berkaitan dengan kematangan sistem saraf dalam menilai ruang, dan waktu, tepat dalam mendistribusikan tenaga, tepat dalam mengkoordinasikan otot dan sebagainya.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Kinestetik

Dalam perkembangan anak, setiap anak cenderung mempunyai perkembangan yang relatif sama, akan tetapi banyak variasi yang dapat mempengaruhi perbedaan pola perkembangan anak. Sujiono (2009) menyatakan beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan keterampilan gerak yaitu faktor penampilan dan faktor lingkungan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa faktor penampilan paling sering berpengaruh pada keterampilan gerak tertentu, hal ini dapat berupa ukuran tubuh, pertumbuhan fisik, kekuatan, dan berat tubuh serta system syaraf. Sedangkan faktor lingkungan adalah banyak sedikitnya dan kualitas rangsangan yang diterima. Lebih lanjut dijelaskan oleh Sukamti (2009) bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan motorik antara lain: 1) Sifat dasar genetik, termasuk bentuk tubuh dan kecerdasan, 2) keadaan awal kehidupan paska lahir, kondisi lingkungan yang menguntungkan, 3) kondisi pra lahir, termasuk asupan gizi yang dimakan

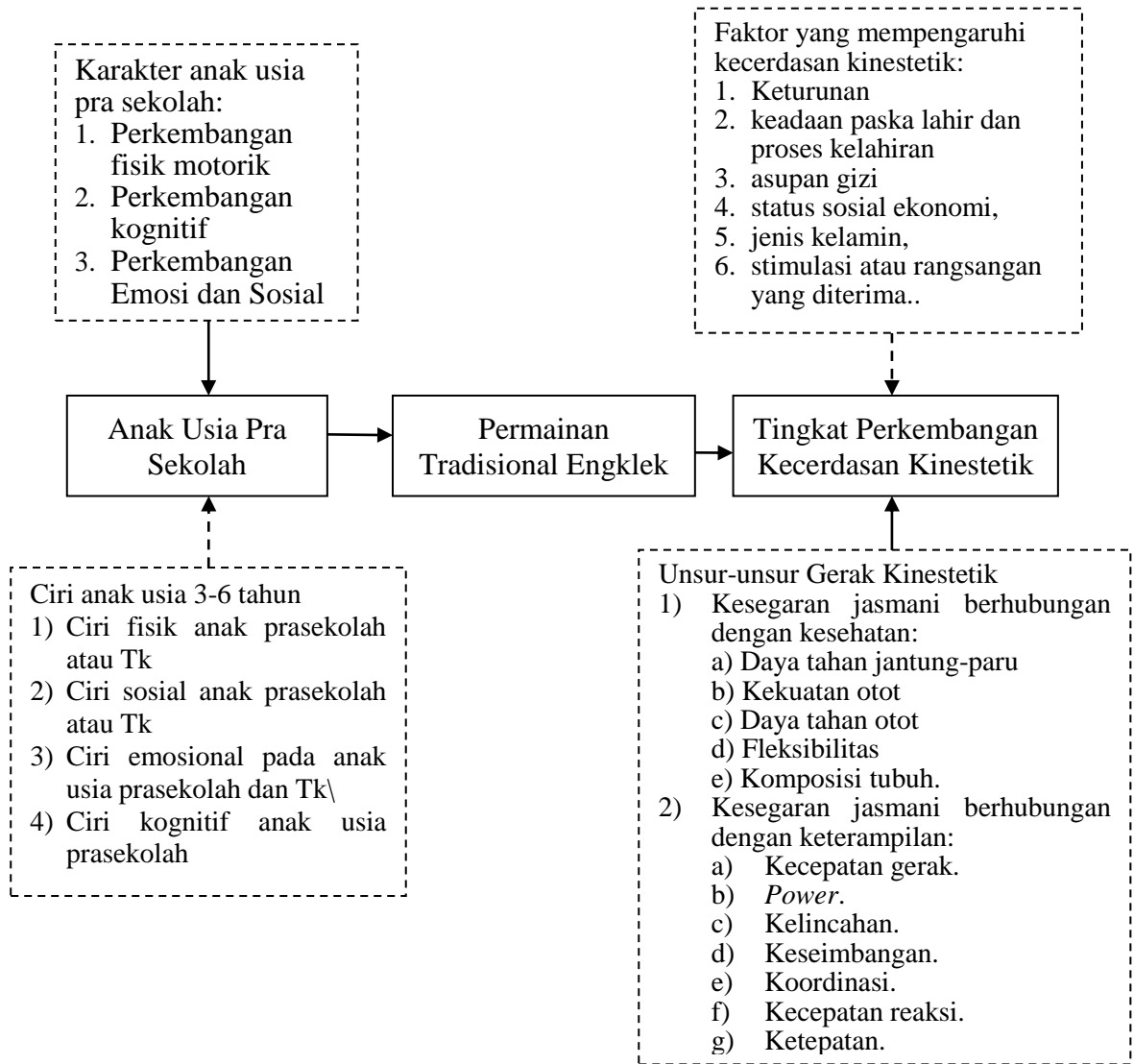
ibunya, 4) jenis kelamin, dan 5) kelahiran yang sukar, sehingga merusak struktur otak yang berakibat memperlambat perkembangan kinestetik anak.

Definisi senada tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan kinestetik juga dikemukakan oleh Rahmatia (2008) yang menyatakan bahwa perkembangan fisik anak dipengaruhi oleh faktor keturunan dalam keluarga, jenis kelamin, gizi, kesehatan, status sosial ekonomi, dan gangguan emosional. Lebih lanjut dijelaskan bahwa tubuh secara langsung akan menentukan keterampilan gerak anak, dan secara tidak langsung akan mempengaruhi cara anak dalam memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain. Satya (2009) juga mengemukakan bahwa kecerdasan dipengaruhi oleh faktor keturunan dan juga oleh keadaan gizi serta stimulasi atau rangsangan yang diberikan selama proses tumbuh dan berkembangnya anak dari sejak masa bayi.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kinestetik dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor keturunan, keadaan paska lahir, proses kelahiran, kondisi pra lahir termasuk asupan gizi dan status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan stimulasi atau rangsangan yang diterima selama proses tumbuh kembang anak sejak masa bayi.

B. Kerangka Teori

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, maka dapat dibuat kerangka teori sebagai berikut:



Keterangan:

—————: Yang diteliti

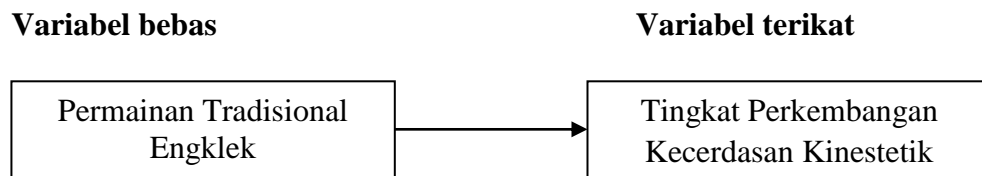
----- : Yang tidak diteliti.

Gambar 2.1 Kerangka Teori

Sumber: Susanto (2010), Mikdar (2009), Mujiono (2009)

C. Kerangka Konsep

Berdasarkan ruang lingkup penelitian dan teori yang telah diuraikan, maka kerangka konsep penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 2.2. Kerangka Konsep

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian. Hipotesis pada penelitian ini adalah :

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