

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Seorang individu hadapi periode perkembangan serta pertumbuhan yang sangat pesat yang diketahui selaku lompatan pertumbuhan anak umur dini. Usia dini bisa juga disebut sebagai *golden age* atau usia emas yaitu usia yang sangat berharga dibanding dengan usia selanjutnya. Sesi kehidupan ini ialah salah satu dari jenisnya dan memiliki karakteristik fisik, psikologis, sosial, dan moralnya sendiri.

Setiap anak adalah orang yang sangat baru. Di mana anak-anak berbeda satu sama lain dalam karakteristik mereka. Akibatnya, tidak ada dua anak yang dapat diperlakukan dengan cara yang sama. Karena setiap anak berperilaku dengan cara yang berbeda dan memiliki gaya yang berbeda, mereka memerlukan latihan yang berbeda dan rangsangan tergantung pada karakteristiknya.

Salah satu jenis pendidikan yang dapat difokuskan untuk meletakkan dasar bawah untuk perkembangan serta pertumbuhan merupakan pembelajaran anak umur dini: perkembangan moral serta agama, pertumbuhan raga serta motorik, pertumbuhan kognitif, pertumbuhan sosial dan emosional, pertumbuhan bahasa dan komunikasi, dan pertumbuhan artistik (Junaida, 2019: 23).

Membahas pembinaan pemuda, dimulai dari usia 0-6 tahun. Bagi Pasal 1 ayat 14 Undang- Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pembelajaran Nasional, “ Pembelajaran anak umur dini merupakan upaya pembinaan yang diperuntukan kepada anak semenjak lahir hingga dengan umur 6 yang dicoba lewat pemberian rangsangan pembelajaran buat menolong perkembangan serta pertumbuhan jasmani”. Pembelajaran anak umur dini ialah upaya pembinaan secara rohani supaya anak bisa merambah pembelajaran tinggi (PERMENDIKNAS, No. 58 Tahun 2009).

Penting agar anak-anak memperoleh kemampuan seluruh tubuh, termasuk keterampilan motorik fisik, dan bahwa anak-anak menerima stimulasi sensorik sehingga mereka dapat percaya akan adanya satu Tuhan dan menyembah dan mencintai satu sama lain. Bantu anak-anak menggunakan bahasa dan bahasa pasif semampu mereka. Membantu anak berpikir logis dan kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah, dan menemukan sebab dan akibat, sehingga anak mengenal dan menghargai lingkungan, hubungan sosial, dan peran sosialnya. Berkomunikasi secara efektif sehingga Memahami nilai-nilai sosial dan keragaman budaya, serta mengembangkan konsep diri dan pengendalian diri yang positif, anak menjadi peka terhadap irama, nada, dan bunyi yang berbeda, serta menghargai karya seni (Sugioo, 2009: 42-43).

Karena kecerdasan kinestetik berkaitan dengan kemampuan anak untuk mengontrol semua gerakan tubuh, maka perkembangan fisik anak dapat dikategorikan sebagai kecerdasan kinestetik. Keahlian memakai pikiran serta segala badan buat menggapai penampilan raga yang sempurna ialah komponen kecerdasan kinestetik.

Keahlian buat memakai segala badan serta bagian badan buat membongkar permasalahan ataupun menghasilkan suatu diketahui selaku kecerdasan kinestetik. Orang dengan kecerdasan ini umumnya mempunyai keahlian buat memproses informasi melalui perasaan fisik atau yang berhubungan dengan fisik. Mereka senang berpartisipasi dalam berbagai olahraga dan aktivitas fisik dan mahir menggerakkan otot besar dan kecil.

Berbicara mengenai kecerdasan kinestetik, menurut (Yaumi, 2012: 106) Kanak-kanak yang mempunyai tingkatan kecerdasan kinestetik yang lebih besar dan kesadaran yang tajam tentang bagaimana tubuh mereka bergerak. Bahasa tubuh dan sikap fisik adalah cara yang efektif bagi anak untuk berkomunikasi. Meniru dan mengikuti tindakan orang lain dapat membantu anak melakukan tugas Namun, anak-anak dengan kecerdasan ini tidak dapat tetap tenang ketika duduk untuk waktu yang lama, dan bahkan kanak-kanak dengan kecerdasan ini tidak bisa senantiasa tenang kala duduk buat waktu

yang lama, serta apalagi kanak-kanak hadapi kebosanan yang ekstrem kala data di informasikan tanpa diiringi demonstrasi ataupun aksi.

Bisa ditarik dari definisi yang sudah dijelaskan bahwasanya kesimpulannya ialah kecerdasan kinestetik anak merupakan kemampuannya dalam anak buat menggerakkan segala badannya dengan koordinasi belahan otak yang sanggup mengendalikan gerakan badan. Otot-otot pada anak butuh dilatih semenjak dini supaya terbiasa serta tidak kaku dikala menggerakkan segala badannya.

Bermain merupakan sesuatu aksi yang dicoba tanpa memandang pemakaian instrumen yang menciptakan ataupun membagikan informasi, membagikan kesenangan dalam meningkatkan benak kreatif anak. Seseorang pelopor pembelajaran, Maria Montessori menekankan kalau kanak-kanak hendak belajar serta meresap seluruh yang mereka amati, dengar, serta sentuh kala mereka bermain. Oleh sebab itu, perencanaan serta persiapan yang matang dari area belajar anak dibutuhkan buat membenarkan kalau anak itu sendiri menikmati tiap peluang belajar.

Bermain adalah tindakan atau kegiatan sukarela yang dapat dilakukan pada lokasi atau waktu tertentu serta melalui mendatangkan rasa kesenangan karena berbeda dengan kehidupan sehari-hari (Khadijah & Armanila, 2017:4).

Adapun kelebihan dan manfaat dari proses permainan adalah: meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan sportivitas dan integritas anak, menumbuhkan kesadaran kompetitif positif anak melalui kegiatan permainan, menumbuhkan sikap kompetitif positif anak, rasa percaya diri pada anak. Anak-anak dapat meningkatkan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir mereka, terutama ketika mereka menghadapi tantangan untuk diri mereka sendiri, membangkitkan emosi positif dan meningkatkan kepercayaan diri mereka, terutama ketika mereka memenangkan permainan. dan dapat mengarah pada proses positif yang membawa program positif kepada anak pada alam bawah sadar anak (Astuti, 2016:19).

Oleh karena itu, kecerdasan anak dapat ditingkatkan melalui bermain. Anak-anak dapat menggunakan bahasa saat bermain, tidak hanya untuk berbicara dengan teman-temannya tetapi juga untuk mengatakan apa yang mereka pikirkan. Anak-anak sering menggunakan kata-kata saat bermain, memberikan kesan bahwa mereka sedang berbicara dengan diri mereka sendiri padahal sebenarnya mereka sedang mengungkapkan pikiran mereka.

Kegiatan bermain dapat melatih keterampilan anak seperti mencoba, berbaris, mengambil, menghitung, bergerak, mendorong, melempar. Kegiatan pembelajaran anak usia dini dapat dilakukan dengan cara yang menyenangkan melalui kegiatan berbasis bermain. Merupakan salah satu permainan yang dapat dimainkan melalui permainan bola seperti melempar, menangkap serta menendang. Dalam kegiatan bermain, anak diharapkan bisa melakukan aktivitas atau latihan otot kasar dengan cara melempar bola di sekitar lingkungan anak, yang anak tangkap serta menendang bola.

Permainan bisa dimainkan dengan ataupun tanpa perlengkapan buat melaksanakan aktivitas yang bisa menolong pertumbuhan motorik badan. Salah satu game yang bisa menolong anak meningkatkan kecerdasan kinestetik ataupun motorik kasarnya merupakan melempar, menangkap, serta menendang bola. Tidak hanya itu, aktivitas yang mengaitkan melempar serta menangkap bola berpotensi tingkatkan aspek tertentu dari pertumbuhan anak.

Karena kondisi fisik anak memudahkan anak untuk menerima stimulus, maka kondisi anak sangat cocok untuk stimulasi selama masa pertumbuhan anak. Memberikan stimulasi fisik pada anak merupakan investasi pertama yang dibutuhkan buat perkembangan serta pertumbuhan yang pas. Membagikan stimulasi raga pada anak sangat penting karena dapat membantu mereka mengembangkan otot yang lebih besar.

Keterkaitan pendidikan dengan bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) terhadap kecerdasan kinestetik yaitu dengan bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) anak dapat mengoptimalkan kecerdasan kinestetiknya dengan mengendalikan gerakan tubuh. Anak-anak akan belajar berdasarkan seberapa nyaman mereka,

seberapa percaya diri mereka, dan seberapa kreatif mereka. Anak-anak diajari untuk terbiasa melempar, menangkap, dan menendang sehingga mereka dapat menggerakkan seluruh tubuhnya dengan lebih bebas. Selain itu, pendidikan berkontribusi pada perkembangan serta pertumbuhan jasmani serta rohani anak, mempersiapkan mereka buat pembelajaran lebih lanjut.

Bermain bola 3M bisa disebut melempar, menangkap, dan menendang milik anak di RA Raudhatul Ulum Riduan belum meningkatkan kecerdasan kinetik pada anak. Ada 32 anak, dan 15 di antaranya memiliki sejumlah masalah terkait kecerdasan kinestetik, antara lain sebagai berikut: (1) Beberapa anak belum bisa bermain bola 3M atau disebut melempar, menangkap, dan menendang, (2) Terdapat anak belum mampu bekerja sama terhadap temannya saat melempar, menangkap, dan menendang bola, (3) Terdapat anak belum mampu melatih kordinasi antara mata, tangan dan kakinya sehingga tidak dapat menyelaraskan kerja anggota tubuhnya saat bermain bola.

Oleh karena itu, bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) wajib cocok dengan keadaan serta kebutuhan area lingkungannya anak supaya guru serta siswa bisa melaksanakan belajar bermain secara efisien serta aktif.

Bermain bola melempar, menangkap, serta menendang atau 3M dirancang buat tingkatkan kecerdasan kinestetik anak serta mengajari mereka cara menggunakan tangan dan kaki mereka untuk mengubah dan menciptakan sesuatu, mengekspresikan pikiran dan perasaan mereka, dan membawa perubahan yang menarik.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fatimatu Khotimah, 2020. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan Futsal dan Disiplin Terhadap Kecerdasan Kinestetik Siswa di Man 3 Kota Medan” menemukan bahwa kecerdasan kinestetik siswa dipengaruhi oleh melakukan squat trust, latihan lompat tinggi, shuttle run, serta sit up sepanjang 20 menit dalam 1 sampai 2 tahap dengan bola.

Peneliti akan melakukan kegiatan bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) yang jarang dilakukan guru jika diluar kelas atau didalam kelas, agar kecerdasan kinestetik anak dapat terpantau dan anak menjadi lebih aktif dalam bermain.

Sebagaimana telah di uraikan diatas, tentang bagaimana bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) di RA Raudhatul Ulum Riduan Oleh sebab itu, periset tertarik buat melaksanakan riset dengan judul **“PENGARUH BERMAIN BOLA 3M (MELEMPAR, MENANGKAP, DAN MENENDANG) TERHADAP KECERDASAN KINESTETIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA RAUDAHTUL ULUM RIDUAN”**

## **B. Indetifikasi Masalah**

Latar belakang yang sudah dijelaskan, masalah berikut dapat diidentifikasi sebagai sumber masalah ini:

1. Bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) dengan anak-anak tidak mungkin.
2. Dalam hal melempar, menangkap, dan menendang bola, anak belum bisa bekerja sama dengan teman sebayanya.
3. Terdapat anak belum mampu melatih kordinasi antara mata, tangan dan kakinya sehingga tidak dapat menyelaraskan kerja anggota tubuhnya saat bermain bola.

## **C. Batasan Masalah**

Peneliti mengkaji dua variabel ialah bebas serta terikat variabelnya, pada bagian ini setelah mempelajari permasalahan yang ada, bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) sebagai variable bebas dengan kecerdasan kinestetik sebagai variable terikat.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah setelah masalah serta ruang lingkupnya diketahui:

1. Bagaimana kecerdasan kinestetik anak di RA Raudhatul Ulum Riduan Pantai Cermin?
2. Bagaimana bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) di RA Raudhatul Ulum Riduan Pantai Cermin?
3. Apakah terdapat pengaruh bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 Tahun di RA Raudhatul Ulum Riduan Pantai Cermin ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian harus mencapai tujuan, ialah :

1. Untuk mengidentifikasi kecerdasan kinestetik anak di RA Raudhatul Ulum Riduan Pantai Cermin.
2. Untuk mendeskripsikan teknik bermain Bola 3M (Melempar, Menangkap, dan Menendang) di RA Raudhatul Ulum Riduan Pantai Cermin.
3. Untuk mendeskripsikan pengaruh bermain Bola 3M (Melempar, Menangkap, Dan Menendang) Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Raudhatul Ulum Riduan Pantai Cermin.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaatnya yaitu :

1. Manfaat Teoretis

dapat mempelajari informasi baru tentang pendidikan dan kebenaran yang sebenarnya tentang teori-teori yang ada. Khususnya mengenai bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) Terhadap Kecerdasan Kinestetik Anak Usia 5-6 Tahun.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Guru: Lebih mudah untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak usia 5 sampai 6 tahun.
- b) Bermain bola 3M (melempar, menangkap, dan menendang) dapat membantu anak mengembangkan kecerdasan kinestetiknya secara maksimal.
- c) Sebagai sumber informasi bagi peneliti lain untuk digunakan dalam pembahasan yang serupa.

