

BAB I

PENDAHALUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi yang memiliki tujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang dan melakukan olahraga ringan. Permainan adalah media yang sangat tepat untuk perkembangan social dan moral anak, karena anak harus mematuhi aturan-aturan tertentu apabila ingin menikmati permainan Bersama temannya. Ketika anak semakin matang, maka anak mulai lebih menyadari kebutuhan bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan dalam permainannya (Siregar, 2013). Dalam aktivitasnya, bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orangtua harus menyadari hal itu dan tidak melarang anak-anaknya untuk bermain. Orangtua justru harus mengarahkan serta memfasilitasi anaknya untuk bermain. Dengan bermain, anak bisa belajar untuk beradaptasi dalam bersosialisasi, serta bebas berekspresi (Siregar, 2013). Sebagian orangtua banyak yang beranggapan bahwasannya bermain merupakan hal yang sangat mengganggu untuk anaknya karena dapat menjadikan anak untuk malas belajar dan membuat rendahnya kemampuan intelecensi pada anak.

Menurut (Vein, Rubin, dan Vandenberg, 1983) melalui permainan, anak- anak dapat mengembangkan penilaian melalui social, memajukan keterampilan social, dan Bahasa mereka, menguraikan pemahaman intelektual mereka, dan belajar bertanggung jawab untuk diri sendiri. Dapat dikatakan hampir tidak terlepas antara anak-anak dan permainan. Pada masa anak-anak kebanyakan dari mereka berinteraksi dengan teman-teman sebaya nya dengan bermain meskipun

mereka tidak saling kenal sebelumnya dengan media permainan mereka saling bermain bersama dan mulai belajar untuk berinteraksi bersama. Ada beberapa alasan mengapa permainan penting bagi setiap orang : (1) Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, menarik, dan bermanfaat. (2) Otak anak senang pada sesuatu yang baru dan hal yang menantang dan menarik. (3) Keinginan untuk belajar dapat meningkatkan dengan adanya tantangan dan hambatan yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelelahan pada saat melakukan permainan (Siregar, 2013).

Menurut John Von Neumann permainan adalah cabang ilmu yang mempelajari keputusan yang diambil oleh beberapa individu atau pemain dalam situasi di mana hasil dari keputusan tersebut bergantung pada strategi yang dipilih oleh semua pemain. John Von Neumann dan membuka jalan bagi banyak penelitian dan pengembangan dalam teori permainan. Mereka tidak hanya memperkenalkan metode analitis tetapi juga mempengaruhi bidang lain, seperti ekonomi perilaku, teori negosiasi, dan psikologi sosial. Teori permainan telah menjadi alat penting untuk memahami dinamika dalam situasi konflik dan kolaborasi. Permainan dan persepsi adalah konsep yang saling terkait, terutama bagaimana individu menginterpretasikan dan memahami pengalaman bermain. Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indra atau bisa disebut proses sensoris. Namun proses itu tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya disebut proses persepsi. Proses tersebut mencakup penginderaan setelah informasi diterima oleh alat indra, informasi tersebut diolah dan diinterpretasikan

menjadi sebuah persepsi yang sempurna. Menurut Stanton sebagaimana yang dikutip dalam buku perilaku konsumen yang di tulis oleh nugroho : “ Persepsi dapat di definisikan sebagai makna yang kita pertalikan berdasarkan pengalaman masa lalu dan stimulus (rangsangan - rangsangan) yang kita terima melalui panca indra (pengelihatan, pendengaran, perasa, dll).

Persepsi adalah proses psikologis yang kompleks di mana manusia menerima, menginterpretasikan, dan memberikan makna terhadap rangsangan atau informasi yang diperoleh melalui pancaindra, seperti penglihatan, pendengaran, sentuhan, penciuman, dan perasa. Proses ini melibatkan interpretasi mental yang sangat subjektif, sehingga hasil persepsi dapat berbeda antara satu individu dengan individu lainnya. Misalnya, ketika dua orang melihat objek yang sama, mereka mungkin menafsirkannya dengan cara yang berbeda berdasarkan sudut pandang pribadi mereka.

Secara lebih rinci, persepsi melibatkan berbagai tahap, mulai dari pengumpulan informasi melalui indera hingga pengorganisasian dan interpretasi di dalam otak. Dalam tahap pertama, individu menerima stimulus atau rangsangan yang datang dari lingkungan sekitarnya. Rangsangan tersebut kemudian diolah dalam otak untuk membentuk pola atau pengertian tertentu. Tahap ini tidak hanya bersifat otomatis, tetapi juga melibatkan pengalaman, pengetahuan, serta emosi yang dapat mempengaruhi cara kita melihat atau merasakan sesuatu.

Selain itu, persepsi juga dipengaruhi oleh keadaan emosional dan psikologis seseorang. Perasaan, harapan, serta keyakinan yang dimiliki oleh individu dapat memengaruhi cara mereka menafsirkan dunia di sekitar mereka. Seseorang yang

sedang merasa bahagia, misalnya, mungkin akan melihat sesuatu dengan lebih positif dibandingkan orang yang sedang mengalami perasaan negatif. Demikian pula, persepsi dapat berubah tergantung pada situasi tertentu, sehingga tidak selalu bersifat statis.

Menurut KBBI, persepsi adalah tanggapan penerimaan langsung dari suatu serapan, atau merupakan proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indranya. Philip Kottler memberikan definisi persepsi sebagai proses seorang individu memilih, mengorganisasikan dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi untuk menciptakan gambaran yang memiliki arti. Persepsi disini tidak hanya tergantung pada hal fisik, tetapi juga berhubungan dengan lingkungan sekitar dan keadaan individu tersebut. Sedangkan dalam proses memperoleh atau menerima informasi tersebut adalah juga berasal dari objek lingkungan. Suatu rangsangan dipandang sebagai kejadian-kejadian yang ada di dalam lingkungan eksternal individu yang ditangkap dengan menggunakan alat sel syaraf yang selanjutnya akan terjadi proses pengolahan sensasi. Ketika sejumlah sensasi masuk ke dalam struktur yang lebih dalam dari sistem susunan syaraf, maka sensasi inilah yang disebut sebagai persepsi.

Berdasarkan definisi tersebut dapat dilihat bahwa persepsi di timbulkan oleh adanya rangsangan dari dalam diri individu maupun dari lingkungan yang diproses di dalam susunan syaraf dan otak. Sukmana menjelaskan, persepsi timbul selain akibat rangsangan Dari lingkungan, perspesi juga lebih merupakan proses yang terjadi pada struktur fisiologi dalam otak. Penangkapan tersebut biasanya dalam bentuk sensasi dan memori atau pengalaman dimasa lalu.

Kecerdasan manusia tidak dapat dijustifikasi dengan satu ukuran atau satu jenis kecerdasan saja. Berdasarkan teori yang dikembangkan oleh para ahli, terutama Howard Gardner dengan teori kecerdasan majemuknya, terdapat berbagai macam kecerdasan yang dimiliki oleh individu yaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan spasial, kecerdasan musik, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan kinestetik. Kecerdasan kinestetik, yakni kemampuan untuk menggunakan seluruh tubuhnya untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan-perasaan atau menggunakan tangan-tangan untuk menghasilkan dan mentransformasikan sesuatu. Kecerdasan ini mencakup keahlian-keahlian fisik khusus seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, kelenturan dan kecepatan. (Howard Gardner 2001).

Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan menyelaraskan pikiran dengan badan sehingga apa yang dikatakan oleh pikiran akan tertuang dalam bentuk gerakan-gerakan badan yang indah, kreatif, dan mempunyai makna. Definisi ini merujuk pada tulisan yang mengatakan bahwa “sebuah keselarasan antara pikiran dan tubuh, dimana pikiran dilatih untuk memanfaatkan tubuh sebagaimana mestinya dan tubuh dilatih untuk dapat merespon ekspresi kekuatan dari pikiran” (Linda C, Bruce C dan Dee D, 2002). Anak-anak dengan kecerdasan kinestetik memiliki tipe belajar yang mengandalkan tangan atau tubuhnya atau disebut dengan cara belajar kinestetik. Mereka merespon sesuatu dengan baik pada komunikasi non verbal. Mereka juga cepat belajar gestur, yakni menyampaikan sesuatu dengan bagian tubuhnya, terutama tangan. Kemampuan untuk menggunakan tubuh berhubungan erat dengan motorik. Motorik merupakan perkembangan

pengendalian gerak tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan saraf, otot, otak, dan spinal cord. Perkembangan motoric meliputi motoric kasar dan motoric halus. Motorik kasar adalah gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Sedangkan motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan belajar dan berlatih. Misalnya, kemampuan memindahkan benda dari tangan, mencoret-coret, Menyusun balok, menggunting, menulis, dan lain sebagainya. Kecerdasan kinestetik pada anak sangat penting untuk mendukung proses belajar mereka. Dengan memanfaatkan pengalaman sebelumnya dan mendorong keterlibatan fisik, anak-anak dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan kreativitas yang tinggi.

Anak usia 9-12 tahun berada dalam tahap perkembangan yang dikenal sebagai masa *middle childhood* atau masa kanak-kanak tengah. Pada usia ini, anak mengalami berbagai perubahan fisik, kognitif, sosial, dan emosional yang signifikan. Piaget mengemukakan anak dapat mengembangkan intelektualnya ketika melakukan adaptasi saat bermain (Iswinarti, 2017). Anak usia 9-12 tahun berada pada tahap operasional konkret ditandai dengan anak bermain dengan menerapkan aturan dan memilih menaati atau melanggar aturan dalam bermain, sehingga hal tersebut dapat terlihat perkembangan tingkat kognisinya (Iswinarti, 2017).

Pada hakikatnya pembelajaran pada anak usia 9 – 12 tahun adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia 9 – 12 tahun yang bersifat aktif dalam

melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran (Sri Nuraini, 2015). Untuk pembelajaran pada anak usia ini harus dirancang agar anak tidak merasa terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya, suasana belajar dibuat secara alami, hangat, dan menyenangkan. Aktivitas bermain (*Playful Activity*) yang memberikan kesempatan pada anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya merupakan hal yang diutamakan (Sri Nuraini, 2015). Pada anak usia dini memiliki berbagai macam kecerdasan yang mereka miliki dan kembangkan pada masa usianya. Salah satunya adalah kecerdasan kinestetik, yang merupakan salah satu kecerdasan dalam mengolah gerak tubuh, dan sangat erat kaitannya dengan aktivitas fisik, maupun olahraga.

Masa anak-anak merupakan masa saat anak belum mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Mereka cenderung senang untuk bermain pada saat yang bersamaan, ingin menang sendiri dan sering mengubah aturan main untuk kepentingan dirinya sendiri. Anak pada usia awal remaja memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral, dan lain sebagainya. Anak usia awal remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial dalam belajar, menunjukkan sikap egosentris, dan memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek. Sehingga pendidik perlu memahami karakteristik anak untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dan aktivitas fisik mereka.

Anak pada usia 9 - 12 tahun adalah usia dimana anak-anak selalu aktif bermain. Pada rentang usia ini mereka telah masuk pada tahap *fun fase* yang mana merupakan fase bagi anak dalam mempelajari berbagai hal termasuk berlari,

menangkap, melompat, mengayun, melempar, mengenal warna, mengenal angka, dan mengenal huruf dengan cara yang menyenangkan. Lalu jika dilihat berdasarkan pengamatan dilapangan, terdapat anak-anak dengan rendahnya kemampuan kinestetiknya dalam ekstrakurikuler olahraga yang mereka ikuti. Karena banyak anak-anak yang belum optimal dalam bergerak, dan terlihat masih kaku dalam mobilitas dan melakukan gerak-gerak dasar. Terutama pada gerak dasar berlari, berjalan, melompat, berjalan kesamping, dan melempar menggunakan tangan kanan maupun kiri.

Pada umumnya, anak usia 9-12 tahun duduk di kelas 4,5 dan 6 Sekolah Dasar (SD). Anak usia 9-12 tahun biasanya mempunyai ciri-ciri yang khas yaitu perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari, rasa ingin tahu yang tinggi, ingin belajar dan realistik, timbul minat-minat pada pelajaran-pelajaran khusus, anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya di sekolah dan suka membentuk kelompok sebaya atau per-group untuk bermain bersama dengan membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya. Anak pada usia 9-12 tahun ini termasuk pada tahap operasional konkrit menurut Jean Piaget dalam Rita Eka Izzaty (2008).

Anak usia 0 sampai 12 tahun merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai pondasi awal perkembangan anak yang memiliki rentang dan menentukan pada tahap selanjutnya. Hal ini dikarenakan pada masa tersebut seluruh aspek perkembangan terjadi sangat luar biasa.

Anak pada usia ini berada pada jenjang pendidikan dasar. Pada tahapan ini anak merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahap usianya. Pada masa ini diperlukan stimulasi seluruh aspek perkembangan selanjutnya. Sel-sel yang berada pada tubuh anak tumbuh dan berkembang sangat pesat, pertumbuhan otak pun sedang mengalami perkembangan yang sangat luar biasa dalam pertumbuhan perkembangan fisiknya. Kurang optimalnya gerak dasar pada anak adalah hal yang wajar, terutama dalam konteks pertumbuhan dan perkembangan mereka. Dengan memahami penyebab dan dampak keresahan tersebut, orang tua dan pendidik dapat menciptakan lingkungan yang mendukung bagi anak-anak untuk mengekspresikan diri mereka secara fisik.

Melalui pendekatan yang positif dan penyediaan peluang untuk beraktivitas, anak-anak dapat mengatasi keresahan mereka dan tumbuh menjadi individu yang lebih percaya diri dan aktif. Dilihat berdasarkan pengamatan dilapangan, terdapat anak-anak dengan rendahnya kemampuan kinestetiknya dalam ekstrakurikuler olahraga yang mereka ikuti. Karena banyak anak-anak yang belum optimal dalam bergerak, dan terlihat masih kaku dalam mobilitasnya dalam melakukan gerak-gerak dasar. Terutama pada gerak dasar berlari, berjalan, melompat, berjalan kesamping, dan melempar menggunakan tangan kanan maupun tangan kiri.

Berdasarkan kajian terhadap dua penelitian sebelumnya, ditemukan adanya perbedaan dalam metode yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak usia dini. Penelitian pertama oleh Zulfa Puspita Tanjung (2018) meneliti pengaruh pembelajaran demonstrasi gerak terhadap kecerdasan kinestetik anak usia 5-6 tahun di PAUD IT Al-Jundi Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini

menunjukkan bahwa metode demonstrasi gerak mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik anak hingga **68,18%**, karena anak dapat memahami, mengamati, dan meniru gerakan dengan lebih jelas. Sementara itu, penelitian kedua oleh Hasna Siregar (2022) berfokus pada peningkatan kecerdasan kinestetik anak usia 4-6 tahun melalui metode bermain gerak dan lagu di TK Kemala Bhayangkari 17 Gunung Tua. Hasilnya menunjukkan bahwa metode ini mampu meningkatkan kecerdasan kinestetik sebesar 33,33%, karena anak lebih mudah mengingat gerakan melalui irama dan lagu.

Meskipun kedua penelitian ini menunjukkan efektivitas masing-masing metode, masih terdapat *research gap* dalam literatur, yaitu belum adanya penelitian yang secara langsung membandingkan efektivitas kedua metode dalam satu desain eksperimen. Selain itu, belum ada kajian yang menggabungkan kedua metode ini menjadi satu pendekatan terpadu untuk mengoptimalkan perkembangan kecerdasan kinestetik anak. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dan aplikatif, terutama dalam konteks pendidikan dasar. Berdasarkan gap penelitian ini, skripsi berjudul *Model Permainan Berbasis Persepsi Kinestetik untuk Siswa Sekolah Dasar* diusulkan sebagai alternatif pendekatan baru yang mengintegrasikan aspek persepsi kinestetik dalam model permainan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan motorik dan kecerdasan kinestetik anak secara lebih optimal.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini dipilih agar permasalahan dibuat optimal dan tidak meluas sehingga tidak ada kesalahan persepsi maka penelitian memfokuskan masalah pada Bagaimana Model Permainan Berbasis Persepsi *Kinestetik* Untuk Siswa Sekolah Dasar, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan media aktivitas bermain dan belajar diluar ruangan untuk siswa sekolah dasar terutama pada usia 9 - 12 tahun. Berharap nantinya anak dapat bermain dengan rasa menyenangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus masalah di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Model Permainan Berbasis Persepsi Kinestetik Untuk Siswa Sekolah Dasar?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Menjadi satu syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana olahraga.
2. Untuk guru, dapat dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak.
3. Untuk peneliti, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam mempersiapkan profesi dibidang olahraga rekreasi.
4. Untuk institusi Fakultas Keolahragaan Dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta, peneliti mampu memberikan sumbangan ilmu dalam bidang olahraga agar melahirkan penelitian yang lebih baik.