

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang dan stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut (Sujiono, 2009).

Stimulasi yang di berikan untuk mengoptimalkan potensi yang ada pada anak-anak melalui pendidikan. Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 dinyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah 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.

Anwar dan Ahmad, Arsyad (2007) mengemukakan, pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Ciri perilaku yang menonjol dalam usia dini adalah semakin baiknya penguasaan terhadap tangan dan kakinya, bahkan anak sudah cenderung tetap menggunakan satu tangan untuk melakukan pekerjaan, kemampuan bahasa lebih baik, termasuk mengucapkan kata-kata, susunan kalimatnya, dan frekuensi bicaranya (lebih cerewet, disebut usia cerewet atau *chatterbox age*). Pada usia ini anak juga sudah terlibat dalam permainan-permainan yang lebih berstruktur dengan teman-teman sebayanya.

Farten (1998) dalam teori perkembangan sosial menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi. Dengan bermain kadar interaksi sosialnya akan meningkat. Kadar interaksi sosial tersebut dimulai dari bermain sendiri dan dilanjutkan dengan bermain secara bersama. Karena itu dalam konteks ini akan tampak, bahwa anak yang dibiasakan bermain akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain. Semakin banyak anak disosialisasikan dengan orang lain, maka akan semakin mudah ia berinteraksi dengan dan menerima (kehadiran) orang lain (Steinber & Belsky, 1991). Saat berinteraksi dengan teman sebaya, anak belajar cara mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya secara efektif kepada orang lain. Kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain ini disebut dengan kecerdasan Interpersonal.

Kecerdasan interpersonal menurut Agustin (2008) adalah kemampuan mempersepsikan dan membedakan dalam modus, maksud tertentu, motivasi dan perasaan dari orang lain. Dicontohkan dengan kemampuan untuk masuk ke dalam diri orang lain, peka pada ekspresi wajah, suara dan gerakan tubuh orang lain,

mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi, mengerti dunia orang lain, mengerti pandangan sikap orang lain dan umumnya dapat memimpin kelompok. Kecerdasan Interpersonal ini juga sering disebut sebagai kecerdasan sosial, selain kemampuan menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisir, menangani perselisihan antarteman, memperoleh simpati dari peserta didik yang lain, dan sebagainya.

Lwin, Khoo, Lyen dan Sim (2008) mengungkapkan bahwa anak dengan kecerdasan intrapersonal tinggi pada umumnya berteman dan berkenalan dengan mudah, suka berada di sekitar orang lain, mau berbagi mainan dan makanan. Sementara anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah dapat memunculkan konflik interpersonal karena anak tidak suka bermain dengan anak-anak lain, suka menarik diri bahkan merebut dan mengambil mainan serta memukul, menendang dan terlibat dalam perkelahian. Jika hal ini dibiarkan terus menerus akan berakibat buruk pada masa yang akan datang.

Mengingat pentingnya kecerdasan interpersonal ini perlu untuk dikembangkan oleh anak dari sejak dini. Adapun prinsip pembelajaran yang digunakan pada dunia pendidikan terutama pada pendidikan anak usia dini menurut Kuntjojo (2010) yaitu (1) Berorientasi pada Kebutuhan Anak, (2) Berorientasi pada Perkembangan Anak, (3) Stimulasi Terpadu, Bermain Sambil Belajar atau Belajar, (4) Menggunakan Pendekatan Tematik, Lingkungan Kondusif, (5) Menggunakan berbagai sumber media dan sumber belajar, (6) Pemanfaatan Teknologi Informasi, (7) Pembelajaran bersifat demokratis, (8)

Mengembangkan Kecakapan Hidup, serta (9) Aktif, Kreatif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan.

Salah satu pendidikan anak usia dini yang memakai prinsip pembelajaran tersebut adalah TK Negeri Pembina Lubuk Pakam, yang merupakan satu-satunya TK Negeri yang berada di wilayah kecamatan Lubuk Pakam. Jumlah siswa 110 orang. Dari hasil observasi awal peneliti pada bulan Januari, di lihat bahwa salah satu prinsip pembelajaran bermain sambil belajar tersebut banyak digunakan hanya di dalam kelas. Padahal anak-anak membutuhkan tempat di luar kelas untuk dapat beresplorasi lebih banyak. Permainan yang syarat dengan interaksi dan kegembiraan di luar ruangan yakni permainan tradisional. Selain itu, pada pembelajaran anak yang cenderung mengikuti kemauan guru dan bukan berorientasi kepada kebutuhan anak. Contoh, pada saat mewarnai daun guru langsung menyebut warna hijau sementara warna daun ada yang berwarna coklat, yaitu daun sudah mulai layu.

Kurniati (2006) mengemukakan, permainan tradisional membantu anak menjalin relasi sosial, baik dengan teman sebaya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua. Kendalanya anak melakukan permainan tradisional adalah terbatasnya lapangan di kota-kota besar, sementara banyak permainan yang memerlukan area yang luas. Kendala besar lainnya adalah karena larangan orangtua. Mereka takut anak-anak mereka terluka, kotor atau kulit anak menjadi terbakar karena bermain di lapangan terbuka. Hasilnya, banyak orang tua yang memberikan mainan elektronik yang disukai anak. Padahal permainan ini relatif mahal dan cenderung membuat anak sulit bersosialisasi

sehingga anak menjadi pemalu, penyendiri dan bersifat individual. Serta banyak anak yang menjadi obesitas karena kurang bergerak.

Beberapa permainan tradisional yang mampu membantu mengembangkan aspek perkembangan interpersonal anak yaitu permainan pecah piring dan ular naga. Permainan ular naga anak-anak berbaris bergandeng pegang 'buntut', yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di mukanya. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai "induk" dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai "gerbang", dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. "Induk" dan "gerbang" biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan. Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai Ular Naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari "gerbang" yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu (Bukuwiki, 2011).

Permainan pecah piring dilakukan dengan membagi anak 2 kelompok masing-masing menjaga/tahan dan main. Sebelumnya yang main harus memecahkan posisi susunan "piring", setelah pecah yang main berusaha menyusun kembali dengan tantangan dilempari dengan sebuah bola, jika kena kesempatan untuk menyusun gagal. Jadi kelompok yang main harus bisa menyelesaikan misi menyusun kembali tempurung tadi. Jika gagal merekalah yang akan menjaga/yang tahan selanjutnya (Mursyal, 2012).

Banyak manfaat yang bisa diambil pada permainan-permainan tradisional dimana anak jadi pintar berhitung, berolah raga dan menghilangkan kemungkinan obesitas, mengasah ketelitian dan kepekaan, melatih kesabaran dan melatih ingatan (Iswinarti, Suminarti dan Sulismadi, 2008). Karena permainan ini dilaksanakan secara berkelompok, maka dapat menggali aspek-aspek kecerdasan interpersonal, seperti sensitivitas sosial (*Sosial Sensitivity*), Kewaspadaan Sosial (*Sosial Insight*), dan Komunikasi Sosial (*Sosial Communication*).

Oleh karena itu, stimulasi ini jika dilakukan dengan optimal dan tepat akan sangat membantu perkembangan anak dengan optimal dan dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pelaksanaannya dilakukan di luar ruang kelas, agar anak bermain sambil belajar. Kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan di ruang kelas, tetapi dapat juga dilakukan di luar ruangan. Misalnya di halaman sekolah. Anak-anak merasa lebih senang karena tempat belajarnya lebih luas dan merasa tidak cepat bosan karena mereka bermain seraya belajar.

Penelitian Susanti, Siswati, Widodo (2010) membuktikan pengaruh permainan tradisional terhadap kecerdasan interpersonal dengan teman sebaya pada siswa SD. Hasil penelitian eksperimen ini menunjukkan kondisi *pretest* $p=0.924$, sementara hasil *posttest* $p=0.000$. Hasil ini menunjukkan perubahan signifikan permainan tradisional terhadap kecerdasan interpersonal dengan teman sebaya pada siswa SD.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan Maryam (2010) mengenai penggunaan bermain peran (pasar-pasaran) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, dilihat kelompok B berdasarkan lembar observasi pada siklus

I hasil aktifitas pembelajaran pada pengembangan kecerdasan interpersonal anak terdapat 8 anak bintang dua dan 12 anak bintang tiga. Siklus II 10 anak bintang tiga sudah mencapai kecerdasan dan 10 anak mencapai bintang empat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran (pasar-pasaran) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Berangkat dari latar belakang masalah pentingnya permainan tradisional dalam menggambarkan kecerdasan anak maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang **Pengaruh Permainan Tradisional Pecah piring dan Ular Naga terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam**. Diharapkan melalui hasil penelitian ini akan semakin jelas dilihat pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak setelah penelitian ini.

1.2. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan yang diidentifikasi di TK Negeri Pembina yang diperkirakan mempengaruhi kecerdasan interpersonal, yaitu:

- a. Permainan yang dilakukan secara bersama-sama atau berkelompok perlu untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal, dan ini memerlukan arena bermain di luar ruangan. TK Negeri Pembina yang prinsip pembelajarannya dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar banyak dilakukan di dalam kelas Namun demikian tidak banyak yang memiliki halaman yang sesuai dengan yang diperlukan, sehingga TK lebih banyak menggunakan ruangan kelas.

- b. Stimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal yang di berikan oleh guru juga tampaknya belum maksimal untuk mengasah kemampuan anak, karena anak hanya mengikuti kemauan guru bukan berorientasi kepada kebutuhan anak.
- c. Kendala sarana dan prasarana sebagai tempat untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal di TK Negeri Pembina yang kurang memadai untuk melakukan permainan tradisional.
- d. Permainan tradisional yang sudah kurang diminati dan ditinggalkan walaupun punya manfaat yang sangat besar dalam menciptakan kecerdasan interpersonal.
- e. Adanya larangan orangtua untuk bermain di luar rumah yang merupakan penghambat pada kecerdasan interpersonal.
- f. Permainan anak hanya berupa permainan elektronik di rumah padahal dibutuhkan juga permainan luar rumah yang merangsang kecerdasan interpersonal
- g. Rendahnya kecerdasan interpersonal anak usia dini akan berpengaruh pada kehidupan yang masa datang.

1.3. Rumusan Masalah Penelitian

Mengingat banyaknya ,masalah yang diidentifikasi sedangkan waktu dan dana sangat terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh permainan tradisional pecah piring dan ular naga terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini di TK Negeri Lubuk Pakam. Rumusan masalah dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

- a. Apakah permainan tradisional pecah piring berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini TK Negeri Pembina Lubuk Pakam?
- b. Apakah permainan tradisional ular naga berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini TK Negeri Pembina Lubuk Pakam?
- c. Apakah ada perbedaan kecerdasan interpersonal anak yang di beri permainan tradisional pecah piring dengan anak yan tidak mendapatkannya?
- d. Apakah ada perbedaan kecerdasan interpersonal kelompok yang di beri permainan tradisional ular naga dengan anak yan tidak mendapatkannya?

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui pengaruh permainan pecah piring terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini.
- b. Untuk mengetahui pengaruh permainan pecah piring terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini
- c. Untuk mengetahui perbedaan kecerdasan interpersonal kelompok yang di beri permainan tradisional pecah piring dengan anak yang tidak mendapatkannya
- d. Untuk mengetahui perbedaan kecerdasan interpersonal kelompok yang di beri permainan tradisional ular naga dengan anak yang tidak mendapatkannya

1.5. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

- Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap ilmu psikologi pendidikan terutama dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak.
- Sumber referensi bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian terhadap permainan tradisional.

b. Manfaat Praktis

- Bagi Anak

- 1) Dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak sehingga dapat bersosialisasi dengan baik.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan belajar dan bersosialisasi serta melatih ketrampilan belajar.
- 3) Memudahkan anak untuk menyelesaikan kegiatan secara kelompok.

- Bagi Guru

- 1) Dapat menjadi inovasi pembelajaran dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal anak.
- 2) Dapat memperbaiki atau menyempurnakan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya.
- 3) Lebih memperhatikan kebutuhan anak dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan