

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai generasi penerus bangsa, anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus. Sebab untuk mencapai masa depan bangsa yang lebih baik diperlukan anak dengan kualitas karakter yang baik. Setiap anak berhak untuk mencapai aspek perkembangan yang optimal meliputi perkembangan kognitif, perilaku emosi dan sosial (Khadijah et al., 2022). Anak yang melalui masa tumbuh kembang yang baik akan menjadi orang dewasa yang lebih sehat dalam segi jasmani maupun rohaninya. Hal tersebut didukung oleh faktor genetik dan lingkungan yang saling memengaruhi, sehingga hubungan tersebut menciptakan kehidupan yang lebih baik (Prastiwi, 2019). Namun sebaliknya, jika antara faktor genetik dan lingkungan memiliki hubungan antara yang kurang baik maka dapat mempengaruhi karakter anak, sehingga anak cenderung memiliki gangguan dalam tumbuh kembangnya. Menurut data UNICEF (*United Nations Emergency Children's Fund*) pada tahun 2019 terdapat 27,5% atau setara dengan tiga juta anak menunjukkan hambatan pertumbuhan dan perkembangan. Lebih dari 200 juta balita mengalami gangguan dalam mencapai potensi perkembangan mereka, kejadian tersebut lebih banyak dijumpai di negara berkembang termasuk di Indonesia (Khadijah et al., 2022).

Baik negara maju maupun negara berkembang di seluruh dunia menghadapi tantangan yang signifikan terkait dengan gangguan tumbuh kembang anak. Tanda pertumbuhan dapat dilihat dari tinggi badan, berat badan, dan lingkar kepala. Sedangkan tanda perkembangan dapat dilihat dari kemampuan kognitif, motorik, kemampuan berbahasa, sosial dan emosional. Dalam beberapa tahun ini gangguan perkembangan anak semakin meningkat, tercatat bahwa terdapat 525 anak prasekolah mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar, motorik halus, kemampuan bahasa dan personal sosial anak. Sebanyak 50% anak-anak di negara maju yang berusia 4 hingga 6 tahun menunjukkan tanda gangguan perilaku anti sosial yang jika tidak ditangani dapat menjadi gangguan perilaku permanen di masa depan (Suyami et al., 2016; Nurhidayah, 2020 dalam Khadijah et al., 2022).

Anak usia prasekolah atau anak usia dini adalah periode perkembangan yang sangat penting karena pada periode ini anak-anak mulai mengeksplorasi lingkungan baru, berkenalan dan belajar bersosialisasi dengan teman sebaya serta sebagai proses pembentukan perilaku. Anak prasekolah berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun, yang juga dengan masa *golden age* atau masa keemasan. Fase ini sangat langka karena terjadi hanya satu kali selama hidup seseorang. Perkembangan intelektual anak terjadi sangat cepat pada awal kehidupan mereka. Ketika anak berusia 4 tahun, variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi sekitar 50%. Variabilitas tersebut kemudian meningkat sekitar 30% pada usia 8 tahun dan 20% terakhir muncul saat pertengahan atau akhir dasawarsa kedua (Mutiah, 2012 dalam Purnamasari & Na'imah, 2020) Maka stimulus yang tepat sangat penting untuk diberikan dalam proses perkembangannya, yang diibaratkan sebagai pondasi awal untuk memperkuat generasi bangsa di masa depan (Badria et al., 2023; Nurfadilah et al., 2021).

Masa prasekolah juga merupakan dasar perkembangan kognitif, fisik motorik, bahasa dan sosio emosional anak. Oleh karena itu, pengetahuan, keterampilan, dan kecerdasan anak harus dioptimalkan untuk memanfaatkan peluang dan kesempatan ini. Mengingat bahwa perkembangan anak sangat penting, hal-hal yang berada di sekitar anak, seperti keluarga, sekolah, tempat bermain hingga masyarakat harus berperan dalam memberikan rangsangan dan stimulus positif untuk membantu anak berkembang dan berkembang dengan baik. (Nurfadilah et al., 2021). Selain peran kolaborasi antara keluarga dan masyarakat, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga yang berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak.

Pendidikan sangat penting untuk setiap aspek kehidupan manusia, terutama pendidikan anak usia dini sebagai pendidikan awal yang diberikan kepada anak sebelum mereka melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi. Hal ini membantu dalam pembentukan identitas dan karakter anak sejak dini. (Nurfadilah et al., 2021). PAUD bertujuan untuk menumbuhkan berbagai potensi anak didik baik secara mental maupun fisik. Tujuannya adalah agar anak-anak tumbuh menjadi individu yang kuat dengan moral dan kepribadian yang baik, cerdas, terampil, mampu bekerja sama dengan orang lain, mampu hidup dalam masyarakat, bangsa dan negara di masa depan.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran dan permainan anak dapat diakses menggunakan internet dan media komunikasi elektronik. Di masa ini, aspek perkembangan anak lebih perlu diperhatikan. Hal tersebut disebabkan oleh kebiasaan anak yang lebih senang menghabiskan waktu sendiri menggunakan perangkat elektronik seperti gadget, televisi, dan komputer atau laptop, dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan dan orang lain (Gupita et al., 2020). Penggunaan perangkat elektronik terutama gadget dapat memberikan pengaruh positif bagi perkembangan otak anak, khususnya dalam mengasah kreativitas dan kecerdasannya (Munisa, 2020). Sebagai contoh, terdapat aplikasi mewarnai membuat belajar membaca dan menulis lebih mudah bagi anak-anak.

Namun, penggunaan gadget yang tidak tepat atau berlebihan dapat menyebabkan pengaruh negatif pada perkembangan anak. Sebagai contoh, anak menjadi malas bergerak, malas beraktivitas sehingga lebih suka bermain gadget dan menikmati konten dalam gadget. Anak dapat mengalami kesulitan berkomunikasi, berkurangnya kemampuan sosialisasi dan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Secara perlahan anak melupakan keseruan bermain dengan anggota keluarga maupun dengan teman-teman sebaya (Tyas & Widyasari, 2023; Munisa, 2020).

Selain faktor teknologi seperti yang dijelaskan sebelumnya, perkembangan anak berkaitan dengan kecerdasan yang dimiliki. Konsep kecerdasan dapat dilihat dari berbagai teori kecerdasan termasuk teori perkembangan, teori neurobiologis, teori belajar, dan teori psikometri (Ardiana, 2022). (Gardner dalam Ardiana, 2022) mengemukakan bahwa kecerdasan merupakan potensi biopsikologis yang seseorang dapat mengelola kumpulan bakat yang dimilikinya. Menurut Gardner, salah satu konsep kecerdasan yang terdiri dari kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan eksistensial disebut dengan *Multiple Intelligences*. Sedangkan konsep dari Santrock mengungkapkan bahwa anak usia dini memerlukan peningkatan tiga aspek perkembangan: motorik, kognitif, dan sosial-emosional (Bachtiar et al., 2022). Aspek perkembangan tersebut dapat dibangun dengan mengajak anak bermain sambil belajar secara berkelompok bersama teman sebaya.

Bagi anak-anak, bermain merupakan kegiatan mengisi waktu luang yang menyenangkan karena memungkinkan mereka merasakan dunia nyata. Bermain adalah aspek mendasar dalam perkembangan masa kanak-kanak, yang membantu anak-anak dalam menjelajah dan belajar tentang lingkungan di sekitar mereka. Anak-anak bisa mengalami berbagai emosi saat bermain, seperti senang, gembira, tegang, puas, atau bahkan kecewa. Bermain juga membantu anak-anak menjadi bagian dari masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat, dan menawarkan kesempatan untuk belajar tentang aturan, mematuhi peraturan, berperilaku jujur, dan lebih banyak lagi (Agusniasih & Manopa, 2019).

Pada anak usia prasekolah, permainan memiliki berbagai bentuk, yang masing-masing memberikan kontribusi unik terhadap pertumbuhan dan perkembangan (Mustafa & Rajeev dalam Luen et al., 2024). Seperti permainan imajinatif atau permainan pura-pura, memungkinkan anak menggunakan imajinasinya untuk terlibat dalam skenario dan cerita. Melalui permainan jenis ini, anak-anak diarahkan untuk dapat mengembangkan kreativitas, keterampilan memecahkan masalah, dan kemampuan mengatur emosi saat menentukan peran dan situasi yang berbeda. Permainan sosial melibatkan interaksi dengan teman sebaya dan juga orang dewasa, membina komunikasi, kerja sama, dan empati. Melalui permainan sosial anak-anak belajar menegosiasikan konflik dan mengembangkan keterampilan interpersonal yang penting untuk membentuk hubungan dan berfungsi dalam masyarakat. Permainan konstruktif melibatkan membangun dan berkreasi dengan mainan seperti balok, teka-teki, dan perangkat bangunan. Jenis permainan ini meningkatkan keterampilan motorik halus, kecerdasan spasial, dan pemikiran kritis ketika anak memanipulasi objek untuk membangun dan meniru berbagai struktur. Berbagai jenis permainan ini memberi anak-anak prasekolah peluang berharga untuk tumbuh dan belajar, serta meletakkan dasar bagi perkembangan kecerdasan majemuk mereka (Luen et al., 2024).

Kegiatan bermain yang melibatkan anak dalam merangkai dan memecahkan masalah secara langsung diantaranya adalah permainan konstruktif. Bermain konstruktif adalah permainan membuat suatu bentuk menggunakan bahan yang ada, yang ditujukan untuk memperoleh kegembiraan dari membuatnya (Pratiwi, et.al 2018). Bermain konstruktif termasuk salah satu model permainan kerjasama

(*cooperative play*). Melalui permainan konstruktif, anak bebas mengembangkan kreativitas dan imajinasi, mengembangkan kemampuan sosial dalam melatih interaksi, kerjasama, penyesuaian diri, maupun berbagi. Bermain konstruktif memiliki manfaat untuk meningkatkan koordinasi motorik kasar dan halus, mengembangkan kognitif, memperkenalkan konsep dasar matematika (seperti konsep berat dan ringan, besar hingga kecil, tinggi hingga rendah, panjang dan pendek), mempelajari kelompok benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenalkan arah kiri kanan dan atas bawah, menstimulasi kreativitas dan imajinasi. Jika permainan dilakukan bersama teman, maka dapat mengajarkan kemampuan sosial, inisiatif, rasa kepemimpinan, perencanaan, penyelesaian masalah, mengungkapkan pendapat dan memandu orang lain dalam kerjasama.

Seperti yang sudah dilakukan oleh Raudhatul Athfal (RA) Daarul Hikmah serta Satuan PAUD Sejenis (SPS) Anggrek Putih, salah satu permainan yang diterapkan dalam pembelajaran di kelas adalah permainan konstruktif. Permainan konstruktif tersebut digunakan untuk mengasah dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan kecerdasan anak, diantaranya adalah kecerdasan interpersonal, visual-spasial dan kinestetik anak. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kedua sekolah tersebut, peneliti menemukan bahwa permainan konstruktif menjadi metode pembelajaran yang sering diterapkan di kelas. Informasi tersebut diperoleh melalui wawancara kepada kepala sekolah dan guru di RA Daarul Hikmah serta SPS Anggrek Putih, Kecamatan Cihampelas, Kabupaten Bandung Barat. Dalam wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada studi pendahuluan tanggal 12 dan 15 Juli 2024 di RA Daarul Hikmah, peneliti menggali informasi mengenai bagaimana penerapan metode bermain konstruktif di kelas. Didapatkan bahwa permainan konstruktif yang banyak diterapkan di RA Daarul Hikmah diantaranya menggambar, bermain lego, balok dan puzzle. Permainan tersebut dapat diterapkan setelah belajar menulis, membaca dan berhitung. Selain itu, terdapat jadwal khusus untuk mengasah kreativitas seperti melakukan eksperimen, menyusun balok dan puzzle, atau kegiatan bermain lainnya. Hal serupa ditemukan juga di SPS Anggrek Putih, yaitu guru menerapkan permainan konstruktif balok dan menggambar sebagai media untuk menyampaikan materi sesuai tema yang sudah disusun sebelumnya.

Selain itu kepala sekolah RA Daarul Hikmah dan SPS Anggrek Putih mengungkapkan cara belajar anak-anak biasanya bermain sambil belajar, selain itu anak-anak sudah dibimbing untuk mendalami baca tulis Al-Quran. Terkait dengan penerapan sistem belajar, tidak ada kurikulum khusus untuk bermain di kedua sekolah tersebut. Setiap kegiatan bermain termasuk bermain konstruktif dicantumkan dalam LKA (Lembar Kerja Anak) dan RKH (Rencana Kegiatan Harian). Di RA Daarul Hikmah, waktu belajar berlangsung sekitar 90 menit dengan 60 menit waktu anak bermain di kelas didampingi oleh gurunya sehingga anak-anak tidak boleh keluar kelas serta 30 menit anak boleh bermain di luar kelas. Terkait sarana prasarana bermain konstruktif, di RA Daarul Hikmah menyediakan peralatan permainan konstruktif seperti lego, puzzle dan alat menggambar yang dibawa oleh masing-masing anak. Sedangkan di SPS Anggrek Putih permainan konstruktif lebih banyak menggunakan unit balok, kertas origami, puzzle, plastisin dan menggambar.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bachtiar, Herlina dan Ilyas (2022) mengenai permainan konstruktif terhadap kecerdasan interpersonal anak menunjukkan hasil positif yaitu adanya pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak didik di Taman Kanak-Kanak. Dari hasil penelitian Fitria dan Rahmawati pada tahun 2021, didapatkan hasil bahwa bermain konstruktif meningkatkan kemampuan sosial anak, diantaranya menjaga diri di lingkungan sekolah, menghargai hasil karya orang lain, bersedia menolong orang lain, bersedia bekerjasama dan mau menolong. Hasil penelitian Warmansyah dan Amalina pada tahun 2019, meningkatkan kemampuan matematika awal dan kecerdasan visual spasial anak. Hasil penelitian Azzahro, Munawar dan Karmila pada tahun 2022, juga menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat mengembangkan kemampuan problem solving. Hasil penelitian Aristi, Purna dan Afriwardi pada tahun 2020, permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif. Hasil penelitian Kalsum, Astawa, Rachmayani dan Astini pada tahun 2020, didapatkan bahwa permainan konstruktif meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.

Dari beberapa hasil penelitian sebelumnya disimpulkan bahwa permainan konstruktif memiliki pengaruh positif dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal, sosial dan problem solving anak usia prasekolah. Selain itu,

permainan konstruktif juga berpengaruh terhadap perkembangan kecerdasan visual-spasial anak, kognitif serta motorik halus anak. Berdasarkan data tersebut di atas, maka kegiatan pengembangan kecerdasan anak prasekolah perlu dilakukan secara optimal untuk menciptakan karakter anak yang memiliki kemampuan sosialisasi tinggi serta meminimalisir angka gangguan perkembangan sosial anak.

Penelitian yang dilakukan memiliki perbedaan dari penelitian sebelumnya terutama pada fokus penelitian, metode, serta tempat penelitian. Sedangkan persamaan penelitiannya adalah mengenai penerapan permainan konstruktif pada anak prasekolah. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran fenomena yang terjadi secara mendalam mengenai bagaimana penerapan metode bermain konstruktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta memberikan gambaran mengenai perkembangan kecerdasan anak prasekolah usia 5 sampai 6 tahun yang tercapai saat bermain konstruktif.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan hasil studi pendahuluan di atas didapatkan bahwa kedua sekolah menerapkan jenis permainan konstruktif yang berbeda dengan metode yang berbeda. Selain itu berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang ditemukan peneliti, diungkapkan bahwa permainan konstruktif memiliki pengaruh positif dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal, sosial dan problem solving, serta perkembangan kecerdasan visual-spasial anak, kognitif serta motorik halus anak prasekolah atau anak berusia 5 sampai 6 tahun.

Berdasarkan hal tersebut, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai:

1. Bagaimana penerapan metode bermain konstruktif yang dilakukan di RA Daarul Hikmah dan SPS Anggrek Putih?
2. Bagaimana perkembangan kecerdasan yang dicapai pada anak prasekolah di RA Daarul Hikmah dan SPS Anggrek Putih melalui permainan konstruktif?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui teknis penerapan metode bermain konstruktif pada anak prasekolah yang dilakukan di RA Daarul Hikmah dan SPS Anggrek Putih.

2. Mengetahui perkembangan aspek kecerdasan yang dicapai anak di RA Daarul Hikmah dan SPS Anggrek Putih melalui metode bermain konstruktif.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu memperluas pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan dan kesehatan anak mengenai permainan yang dapat digunakan sebagai media stimulasi perkembangan anak usia dini. Hasilnya akan digunakan sebagai masukan untuk program atau penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran yang menyenangkan bagi anak usia dini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Metode bermain konstruktif diharapkan dapat mendukung perkembangan aspek kecerdasan anak seperti kecerdasan interpersonal (kemampuan komunikasi dan kerjasama), kecerdasan kinestetik dan kecerdasan visual-spasial. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai masukan untuk pengelola dan pendidik anak usia dini dalam meningkatkan proses belajar mengajar dengan strategi, model dan lingkungan belajar yang sesuai dengan perkembangan anak sehingga dapat memenuhi tujuan pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat umum khususnya orangtua maupun pengasuh anak prasekolah mengenai penerapan permainan konstruktif dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan anak diantaranya dalam kecerdasan interpersonal, kinestetik dan visual-spasial anak. Orangtua maupun pengasuh anak prasekolah dapat memberikan permainan konstruktif seperti balok susun, lego, puzzle, plastisin, alat menggambar dan lainnya. Orangtua juga dapat mengajak anak-anak sebaya di sekitar rumah untuk bermain konstruktif bersama-sama.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi ini terdiri dari lima bab. BAB I Pendahuluan membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II Tinjauan Pustaka berisi kajian pustaka mengenai topik yang dibahas, yaitu teori model bermain konstruktif dan kecerdasan interpersonal anak prasekolah. BAB III Metode Penelitian membahas desain penelitian, tempat penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik sampling dan jumlah sampel, instrumen pengumpulan data, analisis data, etika penelitian dan jadwal penelitian. BAB IV Temuan dan Pembahasan membahas hasil penelitian. BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi.