

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi:

Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi.

Usia lahir sampai memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang sangat tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan kemampuan fisik, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, seni moral dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Yamin & Sabri, 2012:214).

Kecerdasan bagi anak usia dini memiliki manfaat yang besar bagi dirinya sendiri dan bagi perkembangan sosialnya karena dengan tingkat kecerdasan anak yang berkembang dengan baik akan memudahkan anak bergaul dengan orang lain serta mampu menciptakan hal-hal yang baru. Gardner menyatakan bahwa *“intelligent represents a set of capacities that are brought to bear upon two major*

focuses: the solving of problem, and the fashioning of significant cultural products”. Kecerdasan merupakan seperangkat kemampuan berfikir manusia yang dibawa untuk mengatasi dua fokus utama: pemecahan masalah, dan penciptaan produk dalam kehidupan nyata yang signifikan (Amstrong, 2009:13).

Pengembangan kecerdasan manusia hendaknya dilakukan sejak anak usia dini. Pada anak usia sekitar lima tahun merupakan masa keemasan (*golden age*) yang perkembangan kecerdasannya mencapai 50% kapasitas kecerdasan orang dewasa. Dalam diri manusia terkandung banyak kemampuan/kecerdasan seperti yang dikemukakan oleh Howard Gardner yang menetapkan ada delapan jenis kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan bahasa (*linguistic verbal*), kecerdasan logis matematis, kecerdasan ruang (*visual spasial*), kecerdasan musik, kecerdasan *interpersonal*, kecerdasan *intrapersonal*, kecerdasan gerakan (*kinestetik*), dan kecerdasan naturalis (Amstrong, 2009: 13).

Setiap anak memiliki semua jenis kecerdasan itu, tetapi hanya ada beberapa yang dominan atau menonjol dalam diri seseorang. Manusia sebagai makhluk sosial, mereka membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan sosialnya karena mereka tidak dapat hidup sendiri. Setiap individu harus mampu berinteraksi dengan baik antara sesamanya. Akan tetapi tidak semua individu dapat menjalin hubungan yang baik dengan individu lain. Untuk mendukung terjalinnya hubungan yang baik tersebut kecerdasan *interpersonal* sangat penting dimiliki oleh setiap individu. Banyak orang gagal menyadari betapa penting sebenarnya kecerdasan *interpersonal* (bermasyarakat) ini (Lwin at.al, 2008:199).

Menurut Armstrong (2009:32) dalam bukunya *Multiple Intelligences In The Classroom* mengemukakan bahwa:

Interpersonal. Your potential to think about yourself and to reflect on your thoughts, feelings and actions. It's to do with how well you know yourself and what you do with the knowledge. This intelligence gives you the skills to set your goals; to work towards them realistically; and to consider the 'you' part of your relationships with others.

Pernyataan di atas menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan potensi seseorang untuk berpikir tentang dirinya dan untuk merefleksikan pikiran, perasaan dan tindakannya. Yang berhubungan dengan seberapa baik seseorang mengenal diri sendiri dan apa yang dia lakukan dengan pengetahuan. Kecerdasan ini memberi kemampuan untuk menetapkan tujuan seseorang, untuk bekerja ke arah tujuan yang realistis, dan untuk mempertimbangkan dirinya yang merupakan bagian dari orang lain sehingga ada hubungan antara dirinya dengan orang lain.

Sedangkan kecerdasan *intrapersonal* menurut Armstrong dalam Musfiroh (2011:361) yaitu kecerdasan yang melibatkan kemampuan memahami diri sendiri, mengetahui siapa dirinya, apa yang ingin ia lakukan, bagaimana reaksi diri terhadap suatu situasi, dan memahami situasi seperti apa yang sebaiknya dihindari sehingga ia tahu apa yang dapat dan tidak dapat dilakukan dalam lingkungan sosial, dan tahu siapa orang yang tepat untuk dimintai bantuan. Individu yang dapat memahami dirinya sendiri akan dapat mengontrol apa yang akan dilakukannya sehingga ia akan mampu berinteraksi sosial dengan orang lain disekitarnya. Maka individu tersebut memiliki kecerdasan intrapersonal dan interpersonal yang baik.

Kejadian pada anak usia dini perkembangan kecerdasan *intrapersonal* berhubungan dengan seluruh aspek perkembangan anak. Pada tahap ini perkembangan kecerdasan *intrapersonal* anak usia prasekolah lebih nampak, anak cenderung mengekspresikan emosi dengan bebas dan terbuka. Sikap marah sering mereka perlihatkan seperti berebut perhatian guru, tidak mau berbagi makanan dengan teman-temannya atau tidak mau meminjamkan barang-barang milik kepunyaannya, dengan alasan temannya juga seperti itu kepada dia. Di sinilah seorang pendidik anak usia dini perlu mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak sejak dini karena anak usia dini masih belum tahu apa yang sebaiknya dilakukan dan bagaimana menghadapi keadaan seperti itu. Anak usia dini belum memahami diri sendiri maupun orang lain.

Kecerdasan *intrapersonal* akan bermanfaat bagi anak sendiri dalam menghadapi masalah-masalah kehidupan, seperti banyak tokoh ternama yang sukses berkat kecerdasan intrapersonal tinggi yang mereka miliki. Apabila menghadapi masalah pelik, ia juga mampu memotivasi dirinya agar segera bangkit dan mendorong diri sendiri mencapai cita-cita atau target diri. Dapat dipastikan, anak-anak ini akan terhindar dari konflik dalam diri, dan sukses menghadapi masa depan yang diperkirakan penuh dengan masalah pelik.

Kenyataan di lapangan kecerdasan *intrapersonal* dan *interpersonal* kurang begitu diperhatikan oleh guru di sekolah. Sebagai bukti pihak sekolah hanya menekankan pada kemampuan logika (matematika) dan bahasa. Setiap kenaikan kelas, prestasi anak didik hanya diukur dari kemampuan matematika dan bahasa. Dengan demikian sistem pendidikan nasional yang mengukur tingkat

kecerdasan anak didik yang semata-mata hanya menekankan kemampuan logika dan bahasa perlu direvisi. Kecerdasan intelektual tidak hanya mencakup dua parameter tersebut, diatas tetapi juga harus dilihat dari aspek kinetis, musical, visual-spatial, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis (Kompas, 6 Agustus 2003). Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Gardner di bawah ini yang mengemukakan bahwa:

Kita cenderung hanya menghargai orang-orang yang memang ahli di dalam kemampuan logika (matematika) dan bahasa. Kita harus memberikan perhatian yang seimbang terhadap orang-orang yang memiliki talenta (gift) di dalam kecerdasan yang lainnya seperti artis, arsitek, musikus, ahli alam, designer, penari, terapis, entrepreneurs, dan lain-lain (Kwartolo, 2005:142).

Pernyataan di atas sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yayasan Insan Kancil (Kompas, 13 Oktober 2003) yang mengemukakan bahwa pendidikan Taman Kanak-Kanak saat ini cenderung mengambil porsi Sekolah Dasar. Sekitar 99 persen Pendidikan Taman Kanak-Kanak telah menekankan pada kecerdasan akademik, tanpa mengimbangnya dengan kecerdasan lain. Hal ini berarti pula bahwa sistem pendidikan yang dilaksanakan oleh guru-guru masih tetap mementingkan akan kemampuan logika (matematika) dan bahasa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pembelajaran yang dilakukan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal terlihat belum berkembang karena melalui pendekatan pembiasaan yang terus menerus. Pelaksanaan pembelajaran di TK Rian Kumarajaya untuk menyiapkan anak memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu Sekolah Dasar. Setiap anak masih mengerjakan tugas LKS secara individual yang diberikan guru. Kegiatan

menulis pada buku tugas tidak akan melibatkan anak bekerja secara kelompok sehingga kecerdasan interpersonal kurang dikembangkan. Anak yang hanya fokus pada pekerjaannya tidak akan mempedulikan pekerjaan temannya sehingga belum terjalin hubungan sosial.

Berdasarkan hasil penelitian Elok Puspita Sari (2009:104) menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal masih memerlukan penanganan dengan baik. Ini menunjukkan masih perlu pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Permasalahan yang dihadapi dalam pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini yaitu banyak guru yang menganggap kecerdasan interpersonal kurang penting. Kemampuan akademik lebih diutamakan karena banyaknya tuntutan syarat masuk sekolah dasar.

Kekeliruan lain yang dilakukan sekolah adalah begitu banyak sekolah yang memaksa anak-anak untuk duduk diam, membisu, sambil melakukan tugas yang berulang-ulang dalam satu ruang yang bebas dari sentuhan teriakan anak dan sentuhan manusiawi lain. Ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Yuliani (2010:5) yang mengemukakan bahwa fenomena yang tampak adalah banyak guru mendidik anaknya agar duduk manis, diam dan menjadi pendengar saja. Akibatnya, anak-anak seolah-olah dipaksa belajar dengan otak terkungkung atau lebih buruk lagi, dalam gerak lambat. Apabila anak-anak tidak berinteraksi dengan baik, dengan mudah sekolah akan menimpakan kesalahan pada si anak, orang tua, atau pada keduanya. Belajar merupakan kegiatan manusia yang alamiah, terutama untuk anak-anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama berpuluh-puluh tahun tentang cara anak-anak belajar menunjukkan bahwa:

anak-anak belajar sambil bermain. Pada masa kanak-kanak bermain sama dengan bekerja.

Belum berkembangnya kecerdasan interpersonal adalah salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial (L. Win, et.al, 2008:199). Orang-orang dengan kecerdasan interpersonal yang belum berkembang cenderung tidak peka, tidak peduli, egois, dan menyinggung perasaan orang lain. Sehingga mereka tidak mau mengerti perasaan orang lain dan bagaimana tindakan mereka berpengaruh pada orang lain. Sehingga untuk dapat memastikan anak kita tumbuh menjadi anak yang mudah menyesuaikan diri secara sosial adalah mulai mengajarkannya kecerdasan *interpersonal* dengan benar dari sejak dini.

Menurut Lwin, et.al (2008:198) mengemukakan bahwa umumnya seseorang memperlihatkan tingkat kecerdasan interpersonal rendah karena ketika masih kecil sangat sedikit usaha yang diberikan untuk mengembangkan kecerdasan ini.

Selain belum berkembangnya kecerdasan *interpersonal*, belum berkembangnya kecerdasan *intrapersonal* juga sering menghambat kehidupan anak dalam mewujudkan impiannya karena ketidakmampuan anak untuk mengendalikan dirinya sendiri dan mengarahkan emosinya. Emosi negatif yang mengendalikannya yang membuat dia menjadi biasa-biasa saja yaitu karena tidak bisa mengendalikan diri seperti ketakutan, keraguan, depresi, marah, dan kemalasan (Lwin et.al, 2008: 235)

Kecerdasan intrapersonal dan interpersonal perlu mendapat perhatian terutama oleh guru di sekolah. Karena merupakan dua hal yang saling berkaitan

hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Howard Gardner, Armstrong, Campbell dan David Lazer (1994: 1) yang mengemukakan bahwa:

Thus, from the beginning, intrapersonal and interpersonal intelligence are interdependent. Parents or other care-givers and teachers serve critical functions in modeling these intelligences for the developing child, and the positive, nurturing, stimulating environments they create help to lay the foundations for the healthy development of the human being, intellectually, emotionally, and physically.

Pernyataan di atas menyatakan bahwa dari sejak lahir kecerdasan intrapersonal dan interpersonal saling bergantung. Para pengasuh, orang tua dan guru melayani fungsi penting dalam pemodelan kecerdasan ini, untuk mengembangkan anak yang baik dan memelihara kecerdasan antara dirinya sendiri, yang mengarah ke tumbuh rasa identitas pribadi dan membentuk dasar untuk hubungan sosial yang positif lainnya. Jadi, dari sejak awal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal saling bergantung dan berkaitan sehingga perlu dikembangkan dengan baik terutama oleh guru sebagai pendidik di sekolah.

Oleh karena itu untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak-anak perlu dirangsang dengan berbagai cara agar anak-anak mampu menunjukkan emosi yang baik, memiliki kemandirian, dan mampu memotivasi diri. Anak-anak perlu belajar memahami berbagai emosi dan membimbing tingkahlaku mereka sendiri ke arah tingkah laku yang baik. Melalui bermainlah anak-anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya, melalui

bermainlah anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan serta menumbuhkan kepercayaan diri. Sesuai Depdiknas (2000, 2003, 2007) bahwa prinsip pembelajaran anak usia dini belajar seraya bermain dan bermain seraya belajar. Menurut Yamin, M dan Sabri, J (2013: 217) bermain adalah sesuatu yang khusus serta mengasyikan bagi anak usia dini. Bermain membantu anak-anak untuk memantapkan kesatuan, sebab semua itu menyatukan bahasa, berfikir, sikap dan imajinasi. Bermain mengarahkan perkembangan dan menstimulasi anak-anak untuk memperkaya dan membekali mereka agar berperilaku sesuai aturan.

Tujuan program kegiatan belajar anak taman kanak-kanak penting prinsipnya merupakan suatu keutuhan untuk mencapai suatu kunci yaitu taman kanak-kanak (TK) merupakan lembaga formal yang implementasinya lebih menekankan pada prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dan bermain merupakan bekerja bagi anak. Pengembangan kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang sekitar (kecerdasan *interpersonal*) dan kemampuan untuk memahami diri sendiri (kecerdasan *intrapersonal*), perlu diupayakan dalam kehidupan anak terutama di lingkungan Taman Kanak-kanak oleh guru. Menurut Isenberg & Jalongo (Musfiroh, 2004: 74) mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal anak dapat distimulasi melalui kegiatan bermain. Karena dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik (Ismail, 2006:23). Selama bermain anak-anak berinteraksi dengan

teman sebaya dan guru mereka. Stimulasi itu dapat terjadi karena pada saat bermain anak-anak melakukan kegiatan mempraktekan keterampilan berkomunikasi, baik verbal maupun non verbal dengan cara menegosiasikan peran, mencoba memperoleh keuntungan saat bermain atau mengapresiasi perasaan teman lain, merespon perasaan teman sepermainan di samping menunggu giliran dan berbagi materi serta pengalaman, mencoba melihat sudut pandang orang lain, begitu anak bersentuhan dengan konflik tentang ruang, waktu, materi dan aturan, mereka membangun strategi resolusi konflik secara positif. Melalui bermain anak dapat mengungkapkan sikapnya yang negatif dan positif terhadap orang-orang tertentu, atau untuk melepaskan rasa tidak enak (kesalnya). Karena itu permainan mempunyai peranan penting dalam pembinaan pribadi anak (Ismail, 2006:24).

Melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan, mengenalkan perubahan perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri, mengembangkan kemampuan sosialnya seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan, masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya (Moeslichatoen, 2004:33)

Pengembangan kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang sekitar (*interpersonal*) dan kemampuan untuk memahami diri sendiri (*intrapersonal*) anak usia dini dapat diupayakan melalui permainan yang dirancang oleh guru TK. Proses bermain yang dirancang oleh guru TK untuk

mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini dapat dilakukan dengan pembelajaran melalui permainan tradisional yaitu mengembangkan dukungan kelompok, menetapkan aturan tingkah laku, memberi kesempatan bertanggung jawab, bersama-sama menyelesaikan konflik, melakukan kegiatan sosial dengan teman sebaya, menghargai perbedaan pendapat antara anak dengan teman sebaya, menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman budaya lingkungan sosial, melatih kesabaran menunggu giliran bermain dan berbicara, serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu. Dengan permainan tradisional ini juga anak dapat memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud, keinginan orang lain, keinginan diri sendiri (memahami diri sendiri) yang kemudian menanggapi secara layak untuk mengarahkan emosi diri sendiri. Peran guru dalam kegiatan permainan anak adalah memberikan dorongan, membimbing bermain bagi anak dan membantu anak mengembangkan potensinya (Asep Yudi, 2002: 68).

Adanya pengembangan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak-anak yang seiring dan seimbang yang dilakukan oleh guru melalui program pembelajaran permainan tradisional, diharapkan anak-anak dapat menghadapi suatu masalah. Berkembangnya kecerdasan intrapersonal ditandai dengan anak-anak memahami dirinya sendiri, meregulasi diri, memahami emosinya, mengendalikan diri dan memotivasi dirinya. Sehingga anak bisa mengerti penyebab dari sebuah emosi, mereka akan lebih memahami orang lain ketika sedih, marah dan kecewa. Rasa empati yang tinggi serta kepekaan antara teman sebaya dan terhadap lingkungannya membuat anak cerdas secara interpersonal

yaitu dengan memiliki keinginan besar menolong dan menyayangi sesama baik teman, keluarga, dan masyarakat. Maka secara bersamaan terbentuklah kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak dalam dirinya.

Melalui permainan tradisional guru anak usia dini dapat membangun kedekatan, pengaruh dan hubungan dengan anak-anak lain secara menyenangkan, tanpa tekanan sehingga selain motoriknya kecerdasan anak (intelektual, sosio emosional, bahasa) yaitu kecerdasan intrapersonal maupun interpersonal dapat berkembang dengan baik. Menurut Dockett dan Fleer dalam Yuliani (2009:144) memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan tempat di mana ia hidup.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti terdorong untuk meneliti mengenai program pembelajaran melalui Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan intrapersonal Anak Usia Dini, dengan Judul “Efektivitas Program Pembelajaran Melalui Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kecerdasan *Interpersonal* dan *Intrapersonal* Anak Usia Dini (Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelompok B Di TK Bunda Ganesa Kodya Bandung dan Rian Kumarajaya Kabupaten Bandung Barat Tahun Pelajaran 2013/2014”.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas maka dapat diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu:

Pertama, berdasarkan aliran naturalis berpendapat bahwa pada hakikatnya semua manusia dilahirkan dengan baik. Bagaimana hasil perkembangannya kemudian sangat ditentukan oleh pendidikan yang diterimanya atau yang mempengaruhinya. Aliran ini dipelopori oleh J.J Rosseau (1712-1778). Rosseau (Jamaris, 2003:101). Pendidikan yang diberikan orang dewasa dapat merusak pembawaan baik anak itu. Apabila pendidikan yang diberikan oleh lingkungan kurang baik. Oleh karena itu sebagai pendidik Rosseau mengajukan pendidikan alam. Artinya anak hendaklah dibiarkan tumbuh dan berkembang sendiri menurut alamnya. Pendidikan hanya memberi kesempatan kepada anak untuk tumbuh dengan sendirinya. Pendidikan hanya dapat berbuat menjaga agar pembawaan yang baik pada anak tidak menjadi rusak akibat campur tangan masyarakat. Jadi pengembangan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal pada anak usia dini sebaiknya distimulasi dengan penyediaan alam (lingkungan) yaitu alat mainan, jenis permainan dan sosialisasi anak, keterlibatan pendidik akan mempengaruhi anak dalam mencapai perkembangan yang optimal.

Seorang anak yang keberadaannya tidak pernah berbagi dengan teman, bekerja sama, diberi kesempatan untuk berhubungan dengan orang lain, selalu merasa tertekan akan mengalami hambatan di dalam pertumbuhan dan perkembangan. Jadi perkembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak akan baik apabila lingkungan disekitarnya tidak merusak perkembangan

interpersonal dan intrapersonal anak. Dalam arti lain kecerdasan interpersonal dan intrapersonal akan berkembang dengan baik apabila distimulasi secara alamiah dan baik oleh para pendidik di sekolah. Hal ini anak usia dini tidak belajar di bawah tekanan yang cenderung mengutamakan akademik daripada kecerdasan yang lain. Karena secara natural anak usia dini belajar seraya bermain atau bermain seraya belajar.

Kedua, tinggi rendahnya kadar kecerdasan ini tergantung pada stimulasi yang diberikan oleh orang tua di rumah dan guru di sekolah. Guru sebaiknya terbuka terhadap keinginan anak, walau demikian mereka tetap memberikan batasan-batasan untuk menolong anak mereka tetap berada pada jalur yang benar. Hal ini sesuai dengan teori pengkondisian (classical conditioning) yang dikembangkan oleh Thorndike, Pavlov dan Watson menyimpulkan bahwa untuk membentuk tingkah laku tertentu harus dilakukan secara berulang-ulang dengan melakukan pengkondisian tertentu, pengkondisian itu adalah melakukan suatu pancingan atau metode atau cara tertentu yang menumbuhkan tingkah laku itu, hal ini berarti untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini. Bermain adalah salah satu alat utama yang menjadi latihan untuk pertumbuhannya. Bila anak bermain secara bebas, sesuai kemauan maupun sesuai kecepatan sendiri, maka ia melatih kemampuannya. Sedangkan Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak ia kenali sampai pada yang ia ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya, sampai mampu melakukannya. Pembelajaran melalui permainan tradisional merupakan pengembangan untuk membentuk kondisi yang dapat mengembangkan

kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini. Teori pengkondisian lain dikembangkan oleh Skinner dimana pengembangan dari stimulus response dengan memberikan stimulus/response maka akan terbentuk perilaku yang diharapkan. Jadi perangsang tersebut akan mengikuti dan memperkuat suatu tingkah laku yang telah dilakukan (Sanjaya, 2010:119). Berdasarkan teori ini kecerdasan interpersonal dan intrapersonal akan berkembang dengan baik apabila ada stimulus/stimulasi yang akan mengikuti dan memperkuat suatu tingkah laku yang telah dilakukan. Oleh karena itu kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak di sekolah akan berkembang dengan baik apabila distimulasi dengan baik oleh pendidik/guru di sekolah sebab belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan perilaku, pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah lakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya serta aspek-aspek lain yang ada pada individu sehingga mampu menghadapi dan memecahkan masalah yang dihadapinya ketika beradaptasi di lingkungan sekitarnya. Perbedaan individual seseorang mempengaruhi hasil belajar pada anak didik.

Ketiga, Masih banyaknya sekolah yang memiliki pola pikir tradisional di dalam menjalankan proses belajarnya yaitu sekolah hanya menekankan pada kemampuan logika (matematika) dan bahasa sehingga belum nampaknya pengembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal. Kendala bagi dunia pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas adalah masih banyaknya sekolah yang mempunyai pola pikir tradisional di dalam menjalankan proses

belajarnya yaitu sekolah hanya menekankan pada kemampuan logika (matematika) dan bahasa. Kenyataan ini senada dengan yang diungkapkan oleh Seto Mulyadi (2003), seorang praktisi pendidikan anak, bahwa suatu kekeliruan yang besar jika setiap kenaikan kelas, prestasi anak didik hanya diukur dari kemampuan matematika dan bahasa. Dengan demikian sistem pendidikan nasional yang mengukur tingkat kecerdasan anak didik yang semata-mata hanya menekankan kemampuan logika berfikir, sementara kemampuan berhubungan (bahasa) dan berkomunikasi perlu diperbaiki dengan baik. Kecerdasan intelektual tidak hanya mencakup dua parameter tersebut, di atas tetapi juga harus dilihat dari aspek kinestetik, musikal, visual-spasial, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis (Kompas, 6 Agustus 2003)

Keempat, masih banyaknya hambatan yang dirasakan oleh para guru TK dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia Taman Kanak-kanak karena kurang pengetahuan dan wawasan tentang kecerdasan interpersonal dan intrapersonal. Baru sebagian pendidik yang menyadari bahwa pengembangan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak perlu dikembangkan. Meskipun demikian, poin-poin penting dari tiap kegiatan pengembangan belum dibuat secara terperinci. Permasalahan ini perlu diatasi terutama dalam pendidikan anak usia dini dengan menggunakan konsep bermain dalam proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak usia dini. Indikator-indikator kecerdasan intrapersonal dan interpersonal dapat dikembangkan menjadi kegiatan stimulasi. Pendidik akan mendapatkan poin-poin yang jelas untuk dibuat program stimulasi

sehingga semua indikator kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak memperoleh kesempatan muncul dan diamati.

Kelima, perlu adanya program pembelajaran berorientasi pada pengembangan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak karena itu proses pembelajaran menurut Isenberg & Jalongo (Musfiroh, 2004: 74) mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal anak dapat distimulasi melalui kegiatan bermain. Selama bermain anak-anak berinteraksi dengan sebaya dan guru mereka. Stimulasi itu dapat terjadi karena pada saat bermain anak-anak melakukan kegiatan mempraktekan keterampilan berkomunikasi, baik verbal maupun non verbal dengan cara menegosiasikan peran, mencoba memperoleh keuntungan saat bermain atau mengapresiasi perasaan teman lain, merespon perasaan teman sepermainan di samping menunggu giliran dan berbagi materi serta pengalaman, mencoba melihat sudut pandang orang lain, begitu anak bersentuhan dengan konflik tentang ruang, waktu, materi dan aturan, mereka membangun strategi resolusi konflik secara positif. Sehingga permainan tradisional diharapkan dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak usia dini.

Berdasarkan permasalahan yang akan dibahas, penulis membatasi usia anak dalam penelitian ini yaitu 5 – 6 tahun. Sedangkan kajian terbatas pada program pembelajaran melalui permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* anak usia Taman Kanak-kanak.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimanakah Efektivitas Program Pembelajaran melalui Permainan

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tradisional terhadap pengembangan Kecerdasan *Interpersonal* dan *Intrapersonal* Anak Usia Dini?”

Adapun rumusan penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan jawaban dan bukti empirik yang akan diajukan sebagai rumusan masalah penelitian yang dijabarkan dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimanakah profil tingkat pencapaian kecerdasan *interpersonal* anak usia dini di TK Bunda Ganesa dan Rian Kumarajaya?
2. Bagaimana profil tingkat pencapaian kecerdasan *intrapersonal* anak usia dini di TK Bunda Ganesa dan Rian Kumarajaya?
3. Bagaimana program pembelajaran pengembangan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* di TK Bunda Ganesa dan Rian Kumarajaya?
4. Bagaimanakah efektivitas program pembelajaran melalui permainan tradisional terhadap pengembangan kecerdasan *interpersonal* anak usia dini Di TK Bunda Ganesa dan Rian Kumarajaya?
5. Bagaimanakah efektivitas program pembelajaran melalui permainan tradisional terhadap pengembangan kecerdasan *intrapersonal* anak usia dini di TK Rian Kumarajaya dan TK Bunda Ganesa?
6. Bagaimanakah efektivitas program pembelajaran melalui permainan tradisional terhadap pengembangan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* anak usia dini di TK Bunda Ganesa dan Rian Kumarajaya?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk memperoleh pengetahuan dan bukti empirik mengenai efektivitas permainan tradisional

dalam proses belajar sambil bermain sebagai sarana dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui gambaran secara umum mengenai tingkat pencapaian kecerdasan *interpersonal* anak usia dini di TK Bunda Ganesa Bandung dan Rian Kumarajaya.
2. Mengetahui gambaran secara umum mengenai tingkat pencapaian kecerdasan *intrapersonal* anak usia dini di TK Bunda Ganesa dan Rian Kumarajaya.
3. Mengetahui program pengembangan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* Di TK Bunda Ganesa dan Rian Kumarajaya.
4. Mengetahui efektivitas permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan *interpersonal* anak usia dini di TK Bunda Ganesa dan TK Rian Kumarajaya.
5. Mengetahui efektivitas permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan *intrapersonal* anak usia dini di TK Bunda Ganesa dan Rian Kumarajaya.
6. Mengetahui efektivitas permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* anak usia dini di TK Bunda Ganesa dan Rian Kumarajaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari segi teori, penelitian ini bermanfaat dalam membantu memperkaya dan mengembangkan khasanah teori praktek jenis-jenis

permainan tradisional yang mendukung kepada kompetensi guru PAUD secara tepat dan benar dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini sehingga dapat dipertanggungjawabkan dari sisi keilmuan khususnya pada bidang kajian implementasi permainan tradisional yang dipraktikkan guru yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal dan intrapersonal anak usia dini.

2. Manfaat dari segi praktik, hasil penelitian ini dapat dijadikan model untuk mengembangkan program pembelajaran di TK dengan mempraktekan berbagai permainan tradisional anak usia dini untuk mengembangkan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* anak baik di sekolah PAUD maupun jenjang pendidikan tinggi umumnya terkait dengan tema pengembangan kecerdasan *interpersonal* dan *intrapersonal* pada Anak Usia Dini.
3. Manfaat dari segi kebijakan penelitian ini akan membantu memperbaiki sistem pembelajaran di Taman Kanak-kanak (TK) khususnya pada pengembangan program pembelajaran, silabus, metode pembelajaran dan penyusunan instrumen penilaian yang tepat dan teruji dengan cara, metode dan langkah-langkah yang benar dan melibatkan guru TK secara aktif.
4. Manfaat dari segi isu serta aksi sosial bagi akademisi kegiatan penelitian ini memberikan pengalaman untuk mempertemukan idealisme teori dengan kenyataan di lapangan khususnya yang masih memiliki banyak kelemahan utamanya pada pengembangan program pembelajaran, silabus dan penyusunan instrumen penilaian, dan kegiatan penelitian ini pun dapat

dijadikan sarana untuk bertukar pendapat tentang kegiatan pembelajaran khususnya pada pengembangan program pembelajaran, silabus dan penyusunan instrumen penilaian antara akademisi dengan guru (berupa jurnal terakreditasi tingkat nasional dan di seminarkan pada tingkat nasional bahkan internasional).

F. Struktur Organisasi Tesis

Adapun struktur organisasi tesis atau sistematika pembahasan dalam tesis ini meliputi sebagai berikut:

Pada BAB I membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah perumusan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

BAB II mengemukakan teori-teori yang mendukung untuk membahas masalah yang penulis teliti meliputi konsep dan pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini, konsep dan pengembangan kecerdasan intrapersonal anak usia dini dan konsep pembelajaran permainan tradisional anak usia dini.

BAB III membahas mengenai pendekatan, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian serta teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV membahas mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti baik dari data yang diperoleh melalui observasi, wawancara maupun studi dokumentasi.

BAB V mengemukakan mengenai saran dan rekomendasi penulis yang dikemukakan oleh penulis berdasarkan hasil temuan dari lapangan yang ditunjang dengan teori yang sudah ada.

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN *PERMAINAN TRADISIONAL* UNTUK
MENGEMBANGKAN KECERDASAN *INTERPERSONAL* DAN
INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI**

(Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelompok B TK Bunda Ganesha Kodya
Bandung dan Rian Kumarajaya Kabupaten Bandung Barat Tahun Pelajaran
2013/2014)

TESIS BAB I
Diajukan untuk Memenuhi Syarat untuk Penulisan
Tesis pada Program Studi Pendidikan Dasar
Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh
Hj. Komala
1201119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2014

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DENGAN
MENGUNAKAN *PERMAINAN TRADISIONAL* UNTUK
MENGEMBANGKAN KECERDASAN *INTERPERSONAL* DAN
INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI**

(Studi Kuasi Eksperimen Pada Anak Kelompok B TK Bunda Ganesha Kodya
Bandung dan Rian Kumarajaya Kabupaten Bandung Barat Tahun Pelajaran
2013/2014)

TESIS BAB II
Diajukan untuk Memenuhi Syarat untuk Penulisan
Tesis pada Program Studi Pendidikan Dasar
Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh
Hj. Komala
1201119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2014

PROGRAM PENGEMBANGAN KECERDASAN
INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI
MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Komala, 2014

*EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK
MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Oleh
Hj. Komala
1201119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCA SARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2014

peneliti sosial deskriptif yang tidak melakukan manipulasi variabel dan yang sadar akan bahaya menyimpulkan hubungan kausal dari data observasi pasif meskipun peneliti tersebut terpicu untuk menyimpulkan adanya efek, pengaruh dsb. Pengarang berharap agar dari buku ini para peneliti sosial belajar pengumpulan data dan melakukan analisis statistik sehingga dapat membuat kesimpulan kausal yang meyakinkan.

Bab 1 menjelaskan konsep sebab (*cause*) oleh karena buku ini terutama menelaah persoalan me mbuat kesimpulan kausal dalam riset lapangan. Pengarang sengaja mengadopsi pendapat yang sudah kuno seperti kanon induksi Mill, falsifikasi Popper dan analisis fungsionalis mengenai mengapa sebab berperan penting dalam kehidupan manusia. Pandangan kedua pengarang tentang konsep sebab adalah “realis kritis” (*critical-realist*), yaitu (a) bahwa hubungan kausal itu bersifat “riil” namun tidak mampu secara sempurna dipersepsi oleh manusia, dan (b) menekankan teori epistemologis bahwa analisis proses sebab (*causation*) hanya dibatasi pada analisis mengenai sebab yang dimanipulasi --- faktor-faktor yang dapat diubah-ubah semau- maunya.

Bab 2 mengenalkan sejumlah istilah untuk memahami modifikasi rancangan eksperimen klasik dalam seting lapangan. Istilah-istilah diadopsi dari tulisan Campbell (1975) dan buku Campbell & Stanley (1963) yang secara sistematis menjelaskan timbulnya ancaman terhadap validitas kesimpulan jika ciri utama riset laborato ris dengan subjek manusia tidak ada. Misal, tidak ada penugasan secara acak, tidak ada pemisahan secara fisik para responden, dan waktu perlakuan eksperimen yang singkat. Buku ini memperluas gagasan-gagasan Campbell dan Stanley (1963).

Bab 3-7 menggambarkan berbagai bentuk rancangan dengan kelompok yang tak setara dan memberi garis besar analisis statistik data. Bab ini menekankan asumsi yang harus diterima sebelum membuat kesimpulan mengenai efek kausal perlakuan.

Meskipun pengontrolan versi laboratorium tidak dapat --- dan tak seharusnya --- diciptakan dalam seting lapangan, rancangan klasik yang berdasar penugasan acak

terkadang dapat diterapkan dalam setting lapangan. Bab 8 juga mendiskusikan sejumlah

faktor yang mencegah penggunaan penugasan acak dalam setting lapangan.

Buku ini bukan merupakan risalat definitif tentang riset lapangan ataupun risalat komprehensif tentang riset evaluasi sebab buku ini tidak membicarakan hal-hal utama

seperti bagaimana menentukan pentingnya pertanyaan penelitian, bagaimana mengkonstruksi dan mevalidasi alat ukur, bagaimana menggabungkan kebutuhan beragam konstituen dll. Buku ini ditujukan bagi para peneliti dasar dan terapan yang

Dicky Hastjarjo. (2008). Ringkasan buku Cook & Campbell. (1979). Quasi-Experimentation: Design & Analysis Issues for Field Settings. Houghton Mifflin Co

Kecerdasan menurut Steven J.

Gould dari Harvard (1994) adalah kapasitas mental umum yang meliputi kemampuan untuk memberikan alasan, membuat rencana, memecahkan masalah, berpikir abstrak, menghadapi ide yang kompleks, belajar dari pengalaman, dan dapat diukur dengan tes IQ yang tidak dipengaruhi oleh budaya dan genetik yang berperan besar. Secara bertahap IQ distabilkan selama masa anak, dan setelah masa itu hanya sedikit perubahannya.

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Menurut David Wechsler, inteligensi adalah suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berfikir secara rasional. Oleh karena itu inteligensi tidak dapat diamati secara langsung^{2,3}, melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan manifestasi dari proses berfikir rasional itu.

Definisi yang mudah dimengerti adalah kemampuan untuk mengerti ide yang kompleks, mampu beradaptasi dengan efektif terhadap lingkungannya, mampu belajar dari pengalaman, mampu melaksanakan tugas dalam berbagai macam situasi, mampu mengatasi hambatan dengan menggunakan pikirannya.

^{15,16}
3

Howard Gardner mengembangkan konsep penilaian kecerdasan melalui kecerdasan majemuk dengan memandang manusia tidak hanya berdasarkan skor standar semata melainkan dengan ukuran kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia, kemampuan untuk menghasilkan persoalan baru untuk diselesaikan, kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memberikan penghargaan dalam budaya seseorang. Kecerdasan majemuk didasari oleh dua hal penting yaitu faktor biologi dan faktor budaya. Dalam studi neurobiologi disebutkan bahwa belajar adalah *outcome* dari adanya modifikasi yang terjadi pada hubungan sinaps antar sel. Ada berbagai kecerdasan yang tidak hanya dilihat

Dalam bukunya, Gardner berpendapat bahwa konsep kecerdasan sebagai potensi biopsikologis untuk memproses informasi yang dapat diaktivasi dalam sebuah budaya untuk memecahkan masalah atau menciptakan produk-produk yang merupakan nilai dalam sebuah budaya.

Kecerdasan musikal dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berfikir atau mencerna musik, untuk mampu menyimak pola-pola, mengenalinya dan mungkin mengubah komposisi atau² memanipulasinya. Apabila seorang anak tumbuh dan dididik dalam sebuah budaya yang mengagungkan ketrampilan atau kemampuan musik, besar kemungkinan potensi musik anak terasah dan berkembang. Dengan pemahaman teori Gardner, maka kecerdasan itu tidak hanya dipengaruhi oleh sesuatu yang

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dibawa sejak lahir namun kecerdasan inipun dapat diasah. Seringkali anak-anak dengan kecerdasan musikal yang sangat menonjol dinilai pendidik dan orangtua sebagai anak yang diberi karunia atau kelebihan sejak lahir; sedangkan bakat membutuhkan latihan serta stimulasi. Namun perlu disadari bahwa talenta atau bakat maupun karunia tidak ada artinya tanpa stimulasi. Meskipun setelah ada stimulasi karunia kemudian membawa pengaruh cukup besar pada prestasi yang dicapai anak. Keterampilan yang mungkin bisa didapat pada kecerdasan musikal seperti memainkan alat musik di rumah atau di sekolah, ingat melodi lagu, berprestasi sangat bagus di kelas musik di sekolah, lebih bisa belajar dengan iringan musik, mengoleksi CD atau kaset, bernyanyi untuk diri sendiri atau orang lain, bisa mengikuti irama musik, mempunyai suara yang bagus untuk menyanyi, peka terhadap suara-suara di lingkungannya, dan memberikan reaksi yang kuat terhadap berbagai jenis musik.

Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk bisa memahami dan berkomunikasi dengan orang lain, serta mampu membentuk dan menjaga hubungan, dan mengetahui berbagai peran yang terdapat dalam suatu lingkungan sosial. Memiliki interaksi yang baik dengan orang lain, pintar menjalin hubungan sosial, serta mampu mengetahui dan menggunakan beragam cara

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

saat berinteraksi, adalah ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang menonjol.

Pada dasarnya, anak-anak akan belajar menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial dan menjadi pribadi yang mampu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, hal ini bergantung pada empat faktor.

Pertama, faktor kesempatan bersosialisasi. **Kedua**, mampu menampilkan topik yang dapat dipahami dan menarik bagi orang lain tapi pembicaraan yang bersifat sosial, tidak bersifat egosentrik dan dapat diterima oleh lingkungan sosialnya. **Ketiga**, anak harus mempunyai motivasi, bergantung pada tingkat kepuasan yang diperoleh dari aktivitas sosial anak. Jika ia memperoleh kesenangan melalui hubungan sosial dengan orang maka iapun akan mengulangi perilaku tersebut.

Keempat, metode belajar saat berinteraksi sosial dengan orang lain yang efektif, adalah melalui teladan yang diberi oleh orang tua ataupun pendidik di rumah dan di sekolah.

Salah seorang psikolog dari Inggris, NK Humphrey dikutip dari Amstrong

, mengatakan kecerdasan

interpersonal yang merupakan bagian dari kemampuan sosial ini, merupakan hal penting dari kecerdasan manusia karena manfaat terbesar dari pikiran manusia adalah untuk mempertahankan kehidupan sosial dengan cara yang efektif.

¹⁷

Dengan memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan aspek kecerdasan ini melalui berbagai kegiatan interpersonal, tentunya akan memberi manfaat sangat besar bagi proses tumbuh kembang anak. Apalagi jika hal ini juga ditunjang oleh rangsangan yang diberikan oleh orang tua maupun guru. Anak akan memiliki efek penerimaan sosial yang baik dengan kecerdasan interpersonal yang baik pula; sehingga anak merasa senang dan aman saat berinteraksi di lingkungan sosialnya. Ia

lebih mampu

mengembangkan

konsep diri yang menyenangkan,

karena

orang lain mengakui keberadaannya.

Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal merupakan kemampuan seseorang untuk memahami diri sendiri, mengetahui siapa dirinya, apa yang dapat dilakukan, apa yang ingin ia lakukan, bagaimana reaksi diri terhadap suatu situasi dan memahami situasi seperti apa yang sebaiknya ia

89

hindari serta mengarahkan dan mengintrospeksi diri. Ada kalanya individu sebagai sosok makhluk sosial memiliki keinginan untuk memahami apa yang tengah terjadi pada dirinya, apa yang sedang dirasakan saat itu, atau memahami apa yang dapat ataupun yang ingin dikerjakan pada suatu saat. Dampak dari kegiatan dalam diri ini akan menghasilkan motivasi, empati, etika dan sikap altruisme, mementingkan orang lain, pada diri individu yang bersangkutan.

Tanpa sumber sumber batin ini akan sulit bagi seseorang individu untuk membangkitkan kehidupan yang produktif dan bahagia.

90

17

Sebagian besar peneliti meyakini ketika seorang individu lahir ke dunia, kepandaian intrapersonal telah berkembang dari sebuah kombinasi antara keturunan, lingkungan dan pengalaman. Untuk mengembangkan potensi intrapersonal, lingkungan sekolah dipersiapkan untuk dapat mengorganisasi dan mempertinggi kebanggaan diri pada masing-masing anak. Sekolah diharapkan dapat memotivasi siswa yang memiliki masalah kemampuan pemahaman diri, percaya diri atau penghargaan terhadap diri sendiri dengan memberikan pengajaran berdasarkan program 4A yaitu *attention*, *acceptance*, *appreciation*, *affection*.

Para pendidik dapat memberikan rangsangan untuk mengembangkan potensi intrapersonal anak dengan cara menciptakan citra diri positif, menciptakan suasana sekolah yang mendukung pengembangan kemampuan intrapersonal dan penghargaan diri anak, menuangkan isi hati dalam sebuah buku harian, memperbincangkan kelemahan, kelebihan dan minat anak, memberi kesempatan untuk menggambar diri sendiri dari sudut pandang anak,

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membayangkan diri di masa akan datang, dan mengajak berimajinasi menjadi satu tokoh dari sebuah cerita

DAFTAR PUSTAKA

- Gardner H. *Multiple Intelligences: The theory in practice*. New York: Basics Book, 2003. h. 235-66
3. Soetjiningsih. Intelegensia multipel. Makalah disampaikan pada seminar menjadikan anak pintar sekaligus kreatif, Denpasar, 2 Agustus 2003.
4. Benson E. Intelligent intelligence testing. *Monitor on psychology*. APA Online, February 2003. h. 34: 48
5. Amin R. *Menjadi remaja cerdas panduan melejitkan potensi diri*. Jakarta: PT Al-Mawardi Prima, 2003. h. 110
6. Surana T. Bagaimana flashcards dan dotcards mampu meningkatkan kecerdasan anak. Didapat dari: URL: <http://www.balitacerdas.com/kembang/fd.html>
7. Anonimus. Multiple intelligences. Didapat dari: URL: <http://www.earthrenewal.org/multiple%20Intelligences1.htm>
8. Gilman L. The theory of multiple intelligences. Didapat dari: URL: <http://www.indiana.edu/intell/mitheory.shtml>
9. Anonimus. Theory of multiple intelligences. Didapat dari: URL: <http://www.pz.harvard.edu/sumit/misumit.htm>
10. Davidson J. Multiple intelligences. Didapat dari: URL: http://www.childdevelopmentinfo.com/learning/multiple_intelligences.htm
11. Brualdi, Amy C. Multiple intelligences: Gardner's theory. ERIC Digest. Didapat dari: URL: <http://www.ericdigest.org/1998-1/multiple.htm>
- Amstrong T. *In their own way: discovering and encouraging your child's multiple intelligences*. (alih bahasa). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2003. h.16-53
18. Anonymus. Multiple intelligences quotient. Didapat dari: URL: <http://members.optusnet.com.au/~charles57/creative/brain/miq.htm>
19. Anonimus. *Multiple intelligences: mengenali dan merangsang potensi kecerdasan anak*. Seri Ayahbunda Mei 2003; edisi khusus: 6-116
20. Pearson EDG. *Using multiple intelligences in testing and assessment*. Didapat dari: URL: <http://www.teacher.vision.fen.com/lesson-plans-4933.tml?detoured=>

etiga: Membangun suasana yang menyenangkan melalui bermain. Fakta mengagumkan tentang kerja otak manusia, bahwa di dalamnya terdapat sebuah katup limbik dengan satu sistem kerja yang unik (lymbic system). Katup akan terbuka dan menyerap informasi dengan mudah manakala kondisi emosi pemiliknya dalam keadaan senang/bahagia. Dengan kata lain, jika orangtua selalu mengusahakan suasana bahagia saat berinteraksi dengan anak-anak, maka akan mudah bagi mereka untuk mengerahkan daya pikirnya hingga menghasilkan ide-ide atau karya kreatif.

Salah satu aktivitas yang pasti menyenangkan bagi anak-anak adalah bermain atau permainan. Dengan bermain anak mendapatkan pengalaman berhadapan dengan

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

'masalah-masalah' dan menganggapnya sebagai tantangan yang menggairahkan. Apa yang dipelajari seorang anak melalui kegiatan bermain sangat potensial dalam mempengaruhi cara dia bertingkah laku, termasuk memecahkan masalah di masa dewasa kelak. Diharapkan ia akan tumbuh menjadi pribadi yang optimis dan kreatif dalam menghadapi kendala kehidupan yang sesungguhnya. Mengingat manfaat dan pentingnya kreativitas bagi kehidupan manusia

Sebuah pendekatan yang terpercaya dan teruji berdasarkan penelitian para ahli, telah menghasilkan rumusan RPM3 sebagai sebuah pedoman bagi para orangtua dalam memperkaya ilmu tentang pengasuhan anak (parenting). RPM3 terdiri dari:

Pertama: Responding (Menanggapi Anak secara Tepat). Dalam memberikan respon pada anak orangtua memerlukan dua keyakinan: 1) kita harus yakin bahwa kita sedang memberi respon terhadap anak-anak, bukan sedang bereaksi, 2) kita harus yakin bahwa respon kita tepat. Perbedaan yang nyata antara merespon dan bereaksi, bahwa dalam bereaksi kita mengungkapkan kata-kata, perasaan atau tindakan yang pertama kali muncul dalam benak, cenderung tidak memikirkan hasil apa yang kita kehendaki dari sebuah kejadian atau tindakan, bahkan tidak memilih cara terbaik untuk mencapai hasil yang kita inginkan. Sedangkan dalam merespon, kita berusaha mengambil waktu sejenak untuk memikirkan apa yang sedang terjadi sebelum berbicara, berperasaan atau bertindak sesuatu. Sebuah respon dianggap tepat jika sesuai dengan situasi yang terjadi (terkait usia dan data/informasi yang tersedia). Ada beberapa pertanyaan mendasar dalam merespon, di antaranya: Apakah ucapan kita sesuai dengan apa yang kita pikirkan? Apakah tindakan kita sesuai dengan ucapan kita? Apakah emosi kita terlibat dalam cara kita mengambil keputusan? Apakah kita tahu alasan-alasan yang mendasari perilaku anak-anak kita?

Kedua: Preventing (Mencegah munculnya perilaku beresiko atau bermasalah). Upaya melakukan pencegahan mencakup dua hal penting: (a) Memetakan kemungkinan-kemungkinan permasalahan. Beberapa langkah yang bisa ditempuh agar dapat memetakan masalah adalah: (i) Melibatkan diri secara aktif dalam kehidupan anak-anak, sehingga kita dapat mengetahui bagaimana biasanya anak-anak kita berpikir, berperasaan dan bertindak. Kita akan menjadi lebih peka mengenali setiap perubahan yang terjadi dalam diri anak. (ii) Menentukan batasan-batasan

yang realistis dan memperkuat batasan tersebut secara konsisten. Secara selektif tentukan perilaku-perilaku yang paling penting atau yang kita harapkan dari anak-anak. Pastikan bahwa kita dan anak-anak dapat 'melihat' batasan tersebut secara jelas. (iii) Mengajari anak-anak cara yang sehat dalam mengekspresikan emosi. Tanyalah mereka apa yang mereka rasakan dan mengapa mereka merasa demikian. Beri mereka contoh tentang cara-cara yang sehat dengan memperlihatkan bagaimana kita sendiri mengekspresikan emosi ketika kita mengalami berbagai macam emosi.

Selain memetakan kemungkinan, yang perlu dilakukan adalah (b) Mengetahui bagaimana memecahkan permasalahan tersebut. Langkah agar dapat mengetahui pemecahan masalah adalah sebagai berikut: (i) Ketahuilah bahwa anda tidak

**SETIAP ANAK CERDAS! SETIAP ANAK KREATIF!
Menghidupkan Keberbakatan dan Kreativitas Anak**

R. Rachmy Diana

Program Studi Psikologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Yogya

sendirian, (ii) Akui bahwa ada masalah-masalah tertentu yang tidak dapat kita tangani sendiri, (iii) Carilah bantuan, jika dibutuhkan.

Ketiga: Monitoring (Mengawasi interaksi anak dengan lingkungan sosialnya). Seorang pengawas yang baik harus dapat menggabungkan kemampuan bertanya dan memberi perhatian, dengan membuat keputusan-keputusan, menentukan batasan-batasan dan mendorong anak-anak mengambil pilihan yang positif ketika kita tidak ada.

Cara-cara menjadi pengawas aktif: (i) Kembangkan komunikasi dua arah dan terbuka sejak anak usia dini dan pelihara kejujuran dalam komunikasi tersebut, (ii) Katakan pada anak-anak tentang pikiran-pikiran dan hal-hal yang kita anggap berharga serta alasan kita menganggap demikian. (iii) Ketahuilah apa saja yang sedang anak-anak kita saksikan, bacakan, mainkan atau dengarkan, (iv) Kenali orang-orang atau teman-teman yang sering bersama dengan anak-anak kita, dan (v) Memberi arahan tanpa harus menjadi kaku.

Keempat: Mentoring (Mendukung dan menumbuhkan perilaku-perilaku yang dikehendaki).

Keterbatasan dalam pengetahuan, ketrampilan dan pengalaman pada anak-anak menjadikan mereka sangat membutuhkan mentor dalam kehidupannya. Dan orangtua adalah mentor terbaik bagi mereka. Menjadi seorang mentor berarti memberikan dukungan, bimbingan, persahabatan dan penghargaan terhadap anak-anaknya. Para mentor membantu anak-anak mencapai potensinya secara penuh dengan cara: mengembangkan kelebihan-kelebihannya, membersamai sesuatu yang menjadi minat mereka, mengemukakan nasehat dan dukungan, memberikan pujian, mendengarkan, dan mampu menjadi teman bagi mereka. Modal awal dan sederhana untuk menjadi mentor yang handal adalah menyediakan waktu bersama anak-anak, dan melakukan komunikasi satu sama lain.

Beberapa langkah yang dapat ditempuh adalah: (i) Jujur dengan kekuatan dan kelemahan yang kita miliki, (ii) Hargai pemikiran dan pendapat anak-anak tanpa perlu menghakiminya, (iii) Dukung minat dan kelebihan anak-anak kita, tetapi jangan memaksanya, (iv) kenalkan anak-anak pada sesuatu yang kita sangat suka melakukannya.

Kelima: Modeling (Menjadikan diri kita sebagai contoh positif dan konsisten). Mungkin M yang terakhir ini terasa sangat berat bagi kebanyakan orangtua. Memberikan keteladanan membutuhkan keteguhan dan konsistensi dalam setiap ucapan dan tindakan di hadapan anak-anak. Anak-anak belajar banyak, bahkan lebih banyak, dari tindakan-tindakan kita daripada ucapan-ucapan kita. (ingat bahwa anak-anak adalah peniru yang ulung). Menjadi seorang model memang menuntut tanggungjawab yang besar. Mulailah dan tunjukkan bahwa kita menjadi orang pertama yang memberi contoh tentang perilaku yang kita kehendaki

SUMBER; Armstrong, Thomas.2002 *Setiap Anak Cerdas*. Jakarta: Gramedia

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gardner, Howard. 1993. *Multiple Intelligence*. New York: Basic Books.

Goleman, Daniel. 1995. *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books

Kita lupa bagaimana caranya memanusiaawikan kembali dan menyadari bahwa belajar bukan lagi suatu proses kognitif yang terpisah, yang terus menerus berperan sebagai penerima (receiver) banjir informasi di era komputer ini, melainkan perlu media yang lebih manusiawi untuk melibatkan eksplorasi seluruh tubuh, pikiran, sistem emosi dan jiwa secara utuh sebagai satu kesatuan yang saling bersinergi. Secara mendasar, media pembelajaran yang bersifat alamiah ternyata dapat memberdayakan seluruh aspek pada diri manusia, yang tidak saja melibatkan aspek rasio, emosi, fisik, sosial, intuitif, tetapi juga ekologis, spiritual serta etika. Media pembelajaran yang alamiah tersebut, justru telah hadir ribuan tahun yang lalu, yang diangkat dari sinergisitas antara tradisi budaya dan alam. Permainan Tradisional (misalnya, **Kaulinan Murangkalih**, dari suku Sunda sebagai salah satu contoh budaya di Indonesia), merupakan salah satu cerminan dari identitas nilai-nilai yang mewarnai kehidupan masyarakat. Permainan tradisional merefleksikan hasil karya cipta manusia yang membawa unsur budaya, yang secara nyata tidak pernah terlepas dari interaksinya dengan alam sebagai makrokosmos yang sangat mereka hormati. Alam selalu menjadi inspirasi yang tak pernah kering, yang selalu menantang akal dan kreatifitas anak untuk memiliki kemampuan sebagai kreator. Kehadiran permainan tradisional yang sarat makna ini, justru kehadirannya terabaikan dan mulai tenggelam dengan maraknya permainan anak yang berteknologi canggih dan serba instan dan cenderung dapat menyuburkan jiwa konsumtif pada anak-anak. Pembelajaran alamiah dari permainan tradisional ini adalah bangkitnya suatu energi untuk **me-manusiawi-kan** kembali seluruh proses belajar, karena kita belajar langsung melakukan permainan itu sendiri sehingga merasakan energi yang mempengaruhi seluruh sel-sel dalam sistem tubuh untuk merangsang proses-proses sensorimotorik yang kaya. Dalam kaitan itu juga, kita belajar

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan bersosialisasi, karena kita terlibat dalam dinamika kelompok yang mempersyaratkan adanya interaksi alamiah untuk melakukan proses belajar dengan orang lain. Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (local wisdom) yang luhur dan sangat sayang jika generasi sekarang kurang peduli karena minimnya bahan bacaan atau metode praktis untuk mengajarkan nilai-nilai yang diangkat dari khasanah keanekaragaman suku-suku bangsa di Indonesia. Sekalipun berbeda bahasa dan dipisahkan oleh letak geografis, ternyata hampir sebagian pandangan hidup suku bangsa di Indonesia mengutamakan nilai-nilai gotong royong, tenggang rasa, kesetiakawanan dan senasib sepenanggungan. Tetapi yang menarik perhatian ternyata nilai-nilai budaya yang ditanamkan dari contoh suku-suku yang bertikai seperti meletusnya kerusuhan antar etnik di di lima wilayah, yakni : Sambas (Kalimantan Barat), Sampit (Kalimantan Tengah), Poso (Sulawesi Tengah), Ambon (Maluku), dan Ternate (Maluku Utara) pada tahun 2001, ternyata semuanya menanamkan nilai-nilai yang sama seperti yang disebutkan di atas. Salah satu contoh tradisi Pela Gandong di Ambon, Maluku, yang memiliki nilai cinta persaudaraan dan perdamaian.

(sumber : Direktorat Jendral Pendid

nan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Permainan tradisional yang bersifat rekreatif pada umumnya dilakukan untuk mengisi waktu senggang. Permainan tradisional yang bersifat kompetitif, memiliki ciri-ciri : terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh paling sedikit 2 orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, serta mempunyai peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya. Sedangkan permainan tradisional yang bersifat edukatif, terdapat unsur-unsur pendidikan di dalamnya. Melalui permainan seperti ini anak-anak diperkenalkan dengan berbagai macam keterampilan dan kecakapan yang nantinya

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

akan mereka perlukan dalam menghadapi kehidupan sebagai anggota masyarakat. Inilah salah satu bentuk pendidikan yang bersifat non-formal di dalam masyarakat. Permainan-permainan

jenis ini menjadi alat sosialisasi untuk anak-anak agar mereka dapat menyesuaikan diri sebagai anggota kelompok sosialnya.

Dari data-data yang berhasil dihimpun dari Pusat Penelitian Sejarah dan Budaya, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, di tiap daerah (wilayah propinsi & kabupaten), terdapat 20 hingga 30 jenis permainan tradisional yang berhasil terdata.

Peran permainan tradisional yang bermuatan

edukatif

dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa 6

♯ Peran Permainan Tradisional

Permainan Tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi

berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

- Aspek motorik Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- Aspek kognitif Mengembangkan maginasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- Aspek emosi Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
- Aspek bahasa Pemahaman konsep-konsep nilai
- Aspek sosial Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- Aspek spiritual Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (transcendental)
- Aspek ekologis Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana
- Aspek nilai-nilai/moral Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya

♯ Perspektif Edukatif dalam Permainan Tradisional

Jika ditinjau dari sudut pandang dan batasan teori Experiential Learning, Claxon (1987) mengemukakan bahwa EL adalah proses belajar dimana subyek melakukan sesuatu, bukan hanya memikirkan sesuatu. Gibbon (1990) mendefinisikan elemen dari pengalaman ini sebagai “the things that make the experience happen”, termasuk di dalamnya terdapat

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aktifitas alami, keterampilan untuk menerapkan pemikiran dalam aktifitas dan cara aktivitas itu dijalankan. Ditinjau dari pengertian ini, maka apa yang dilakukan anak-anak yang memainkan permainan tradisional dapat dikategorikan dalam experiential learning.

Sejalan dengan metode experiential learning, terdapat pendekatan pembelajaran informal yang juga sejalan dengan peran permainan tradisional, yaitu bentuk pembelajaran outdoor education. Menurut Lund (2002), outdoor education didefinisikan sebagai suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan seluruh indera, metode ini memperoleh tempat khusus yang utama tetapi tidak eksklusif, untuk menyingkap seluruh lingkungan yang alami.

Yang menjadi penekanan dalam outdoor education, bagaimana relasi antara manusia dengan sumber-sumber alam yang ada. Simon Priest (1986) menyatakan outdoor education merupakan suatu metode 'learning by doing', yaitu suatu situasi belajar dimana pesertanya akan memperoleh pengalaman lebih untuk mengembangkan keterampilan diri maupun keterampilan sosial. Sasaran utama yang dipelajari dalam outdoor education adalah pada relasi. Yang dimaksud dengan relasi disini, tidak hanya sebatas relasi dengan sumber-sumber alam, tetapi juga berkaitan dengan relasi antara manusia dan lingkungan sosialnya.

Filsuf

pendidikan John Amos Comenius (1592–1670) dan John Dewey (1859-1952), sangat mendukung sensory learning yang meyakini bahwa anak harus memiliki first experience yang bersifat nyata terhadap obyek-obyek yang sebenarnya, sebelum mereka membaca tentang objek-objek tersebut. Anak berpikir menggunakan indera (melihat, mendengar, merasa dan meraba/menyentuh, dimana anak-anak memperoleh kesempatan untuk bersentuhan langsung dengan dunia alamiahnya. Contohnya, sebelum mempelajari ilmu pengetahuan alam, pertama-tama anak-anak harus ‘berkenalan’ dulu dengan objekobjek

seperti air, tanah, api, hujan, aneka tanaman dan batu-batuan. Sejalan dengan yang diungkapkan filsuf pendidikan lain yaitu Jean-Jacques Rousseou (1712–1778), ia yakin bahwa aktifitas fisik sangat penting dalam pendidikan anak-anak. Menurutnya, pendidikan anak-anak itu harus lebih banyak menstimulasi sensori dan rasio sebelum melalui buku dan bahasa. Anak harus belajar dari pengalaman langsung seperti yang ia gambarkan dalam ungkapan “ ..our first teachers are our feet, our hands and our eyes, ...to substitute books for all these...is but to teach us to use the reasons of others...”. Sejalan dengan itu, Carl Rogers (1973), juga menekankan pentingnya faktor pengalaman dalam proses belajar di samping pengetahuan yang diperoleh anak dalam pembelajaran kognitif. Ia menyatakan bahwa dalam

Peran permainan tradisional yang bermuatan

edukatif

dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa 7

experiential learning akan ada keterlibatan individu (personal involvement), dimulai dari diri sendiri (self-initiated), dievaluasi sendiri (evaluated by learner), dan pengaruh-pengaruhnya diserap oleh pelajar (pervasive effects on learner).

2. 3 Pendidikan Nilai, Moral, dan Karakter Dalam Permainan Tradisional

♯ Nilai

Nilai adalah suatu pengertian yang mengandung sifat baik atau buruk untuk memberikan penghargaan terhadap barang atau benda. Manusia meyakini sesuatu bernilai,

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

karena ia merasa memerlukannya atau menghargainya. Dengan akal dan budinya manusia menilai dunia dan alam sekitarnya untuk memperoleh kepuasan diri baik dalam arti memperoleh apa yang diperlukannya, apa yang menguntungkannya, atau apa yang menimbulkan kepuasan batinnya. (James Danandjaya, 1987). Manusia sebagai makhluk budaya, memiliki aspek kognitif untuk mencipta; aspek emosi untuk mengolah rasa, aspek perilaku untuk berkehendak; aspek spiritual untuk berhubungan dengan transendental. Dan dengan kesemuanya itu, manusia mampu berkarya dengan menghasilkan bentuk-bentuk budaya di dalam masyarakat, yang membuktikan keberadaan manusia dalam kebersamaan dan semua bentuk budaya itu mengandung nilai. Secara garis besar nilai yang bersifat baik (virtues) dibagi dalam dua kelompok yaitu nilai-nilai nurani (values of being) dan nilai-nilai memberi (values of giving). Nilai-nilai nurani adalah nilai yang ada dalam diri manusia kemudian berkembang menjadi perilaku serta cara kita memperlakukan orang lain. Yang termasuk dalam nilai-nilai nurani adalah kejujuran, keberanian, cinta damai, keandalan diri, potensi, disiplin, tahu batas, kemurnian, dan kesesuaian. Nilai-nilai memberi adalah nilai yang perlu dipraktikkan atau diberikan yang kemudian akan diterima sebanyak yang diberikan. Yang termasuk pada kelompok nilai-nilai memberi adalah setia, dapat dipercaya, hormat, cinta, kasih sayang, peka, tidak egois, baik hati, ramah, adil, dan murah hati (Linda, 1995:28-29). Nilai-nilai itu semua telah diajarkan pada anak-anak di sekolah dasar sebab nilai-nilai tersebut menjadi pokok-pokok bahasan dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jadi, sebenarnya perilaku-perilaku yang diinginkan dan dimanifestasikan dalam kehidupan sehari-hari bagi generasi muda ini, telah cukup tertampung dalam pokok-pokok bahasan dalam pendidikan nilai yang sekarang berlangsung. Persoalan

erdasarkan prespektif sistem model perilaku Huit (1996), kita perlu memahami bahwa perkembangan karakter individu meliputi 4 komponen yaitu kognitif, afektif, kemauan (volition) dan perilaku (behavior). Komponen kognitif meliputi pengetahuan mengenai yang

Komala, 2014

EFEKTIVITAS PROGRAM PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL DAN INTRAPERSONAL ANAK USIA DINI
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

baik dan buruk dengan dasar rasional yang akan memproses secara kreatif sebagai bahan keputusan moral. Selanjutnya, pengetahuan yang sudah tersimpan itu akan mempengaruhi nilai apa yang akan tertanam pada komponen afektif, untuk menghasilkan judgment moral/etika. Kedua komponen ini selanjutnya akan mempengaruhi komponen kemauan (volition) berupa komitmen untuk memunculkan perilaku baik dan buruk. Dasar komitmen ini didasari pengetahuan untuk mengetahui nilai apa yang dipelajari berdasarkan pengetahuan yang telah tersimpan sebelumnya. Artinya, kedua komponen ini mempengaruhi kemauan untuk melakukan komitmen; tujuan; rencana; dan kekuatan untuk mencapainya. Selanjutnya, ketiga komponen ini mempengaruhi komponen terakhir, yaitu perilaku yang overt muncul ke permukaan. Perilaku overt ini memiliki dua aspek, personal virtues dan social virtues. Yang termasuk personal virtues adalah keberanian, disiplin diri sedangkan yang termasuk social

Peran permainan tradisional yang bermuatan

edukatif

dalam menyumbang pembentukan karakter dan identitas bangsa 10

virtues adalah sopan santun, dapat dipercaya, memiliki perasaan iba pada orang lain. Pada saat individu berhasil merefleksikan pengetahuan, nilai, kemauan komitmennya ke dalam perilaku aktualnya, maka hal tersebut akan semakin menambah dasar pengetahuannya, memperkuat kemampuannya di dalam menganalisa nilai serta dampak nilai yang mereka yakini. Jika hal ini terus berlangsung secara terus menerus, maka akan terbentuk kebiasaan yang akan menjadi karakter yang menetap. Dalam kaitan ini, perilaku individu secara langsung dapat dipengaruhi akibat dari operant conditioning theory (Huitt & Hummel, 1997a) and melalui observasi and modeling yang juga digambarkan dalam social learning theory (Huitt & Hummel, 1997b). Prinsip dasar model ini adalah semakin banyak pengetahuan dan nilai yang diperoleh individu secara mutlak melalui observasi, modeling dan aplikasi terhadap dampak. Maka hal ini adalah sama pentingnya untuk menekankan moral dalam perilaku aktual yang pada dasarnya dapat membantu individu memahami secara jernih dasar

pengetahuan, sistem nilai dan proses melakukan komitmen dan rencana agar menjadi perilaku yang intensif.



☺ Kerangka Konseptual

Kerangka berpikir untuk menjelaskan konsep-konsep diatas dituangkan ke dalam kerangka konseptual sebagai berikut :

Hanya anak yang cerdas, kreatif dan stabil secara IESQ yang bisa survive dalam kerasnya persaingan dimasa depan. Dan, pendidikan IESQ menjadi faktor terpenting dalam menciptakan anak yang cerdas, kreatif dan stabil. Pendidikan di sini mencakup pendidikan formal di sekolah maupun informal di rumah maupun lingkungannya.

Namun seringkali, pendidikan - yang notabene cara membangun kecerdasan - justru menjadi tidak efektif karena hanya mementingkan salah satu sisi. Seperti mendidik anak secara kognitif saja. Sementara sisi emosinya tidak pernah disentuh. Ini **menjadikan anak merasa tertekan, stres dan tidak bahagia.**

Anak sebaiknya tidak hanya dididik agar cerdas, tapi juga mampu berpikir kreatif, imajinatif dan mempunyai emosi yang stabil.

Selama ini banyak anak yang pandai secara intelektual, tapi gagal secara emosional. Mungkin itulah salah satu alasan, mengapa saat ini banyak terjadi tawuran, pemakaian Narkoba, kenakalan remaja bahkan tindak kriminal. Sebenarnya, banyak anak yang pandai. Tapi karena emosinya sulit dikendalikan, mudah terpengaruh lingkungan, sehingga tawuran menjadi salah satu saluran pelampias kekesalan, kemarahan.

KECERDASAN POTENSIAL :

"Jika Kecerdasan Intelektual membuat seseorang Pandai, dan Kecerdasan Emosional menjadikannya Bisa Mengendalikan Diri, maka Kecerdasan Spiritual memungkinkan Hidupnya Penuh Arti. Ini Diyakini Merupakan Kecerdasan Tertinggi".

Berdasarkan hasil survey di Amerika Serikat pada tahun 1918 tentang IQ ternyata ditemukan bahwa bila sementara skor IQ anak-anak makin tinggi, Kecerdasan Emosional mereka justru menurun. Diketahui bahwa anak-anak generasi sekarang lebih sering mengalami masalah emosinya. Dalam hal ini anak-anak sekarang tumbuh dalam kesepian dan depresi, lebih mudah stres, lebih mudah marah dan lebih sulit diatur, lebih gugup, mudah terpengaruh dan cenderung suka cemas serta agresif.

Hasil Penelitian para psikolog USA menyimpulkan bahwa Kesuksesan dan Keberhasilan seseorang didalam menjalani Kehidupan sangat didukung oleh Kecerdasan Emosional (EQ - 80 %) sedangkan peranan Kecerdasan Intelektual (IQ) hanya 20 % saja.

Setiap manusia memiliki Kecerdasan Potensialnya masing-masing, tentunya banyak hal yang bisa melatar belakangi hal tersebut. **Kecerdasan Potensial (PQ) > Kecerdasan Emosional (EQ) 80 % + Kecerdasan Intelektual (IQ) 20 %.**







Lokasi hotel Thailan April 2011

Setiap anak dianugerahi kecerdasan ini, namun kadarnya berbeda-beda” (Amstrong, 1994: 175). Cerdas diri terdiri dari lima tahapan yang saling berkaitan, yaitu mampu memahami emosi diri, meregulasi emosi, memotivasi diri, memahami orang lain, dan berinteraksi dengan oranglain. Orangtua dapat mengamati anak yang memiliki cerdas diri berbeda sikapnya ketika menghadapi suatu masalah. Karena anak bisa mengerti penyebab dari sebuah emosi, mereka akan lebih memahami orang lain ketika sedih, marah dan sebagainya. Rasa empati yang tinggi serta kepekaan terhadap lingkungannya membuat anak cerdas dirimemiliki keinginan besar menolong dan menyayangi sesama baik teman, keluarga, dan masyarakat. Potensi ini dapat diasah jika orangtua mendeteksinya sedini mungkin, yaitu ketika anak mulai berkomunikasi secara verbal. Tinggi rendahnya kadar kecerdasan ini tergantung pada stimulasi yang diberikan orangtua. Menurut Campbell (1999: 76), “anak dengan kecerdasan intrapersonal tinggi biasanya bisa mengungkapkan keinginannya dengan cara yang baik, tidak memaksakan kehendaknya, tahu kelebihan dan kekurangan dirinya, sehingga berani tampil saat mereka merasa mampu. Pada anakyang memiliki kecerdasan diri

rendah akan berlaku sebaliknya sehingga kurang percaya diri untuk tampil. Ada tiga tipe pola pengasuhan anak untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonalnya, yaitu *authoritarian* (otoriter), *otoritatif*, dan *permissif*. Orangtua yang *authoritarian* cenderung mendikte apa yang harus dilakukan anaknya dan tidak mau dibantah sama sekali. Orangtua yang *otoritatif* selalu memberi pengertian pada anak tentang alasan dari aturan atau perintah yang diberikan. Cukup terbuka terhadap keinginan anak, walau demikian mereka tetap memberikan batasan-batasan untuk menolong anak mereka tetap berada pada jalur yang benar.

Dua kecerdasan majemuk yang dibahas di sini adalah kecerdasan intrapersonal dan interpersonal. Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk mengenali diri sendiri dengan memiliki konsep diri yang jelas serta citra diri yang positif (Gardner, 2000:38). Dari kecerdasan intrapersonal inilah seseorang atau seorang anak akan menjadi unik dan otentik, tidak terombang-ambing oleh pengaruh luar. Kecerdasan intrapersonal secara luas diartikan sebagai kecerdasan yang dimiliki individu untuk mampu memahami dirinya. Sedangkan, dalam arti sempit ialah kemampuan anak mengenal dan mengidentifikasi emosi, juga keinginannya. Selain itu anak juga mampu memikirkan tindakan yang sebaiknya dilakukan dan memotivasi dirinya sendiri.

Anak dengan karakter ini mampu mengintropeksi dirinya dan memperbaiki kekurangannya. “Setiap anak dianugerahi kecerdasan ini, namun kadarnya berbeda-beda” (Amstrong, 1994: 175).

Sedangkan kecerdasan interpersonal menggambarkan kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan orang-orang sekitarnya. Kecerdasan ini merupakan kemampuan untuk memahami dan menggambarkan perasaan, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain. Kecerdasan interpersonal memungkinkan anak mampu membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan dan membangun hubungan dengan orang lain. Kecerdasan ini sudah dimiliki anak sejak ia lahir dan perlu dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran. Oleh sebab itu, hendaknya untuk membangun kecerdasan intrapersonal dan interpersonal perlu dibangun sejak anak berusia dini.

Sesuai dengan pandangan di atas, maka pendekatan untuk mendidik anak bukanlah dengan mengajar anak secara formal atau melalui pengajaran langsung, akan tetapi dengan memberi kesempatan kepada mereka belajar melalui proses eksplorasi dan diskoveri. “Anak harus diberi kesempatan untuk memperoleh pengalaman-pengalaman

positif, diberi kebebasan dan mengikuti minat-minat spontannya. (Krogh, 1994:15).

Rousseau mengkritik pendidikan yang sifatnya artifisial atau dibuat-buat, dan dia menganjurkan pendidikan itu harus natural. Dalam biografinya *Emile*, Rousseau menyarankan bahwa untuk mendidik Emile paling sedikit harus mengandung tiga gagasan yang saat ini didukung oleh beberapa ahli pendidikan. *Pertama*, anak-anak

dapat didorong untuk mempelajari disiplin ilmu (*body of knowledge*) hanya apabila

mereka telah memiliki kesiapan kognitif untuk mempelajarinya. *Kedua*, anak-anak

belajar sebaik mungkin apabila mereka didorong secara mudah kepada informasi atau

gagasan dan dilibatkan untuk memperoleh suatu pemahaman tentang dirinya melalui

proses penemuan oleh dirinya sendiri. *Ketiga*, perawatan dan pendidikan anak harus

membantu perkembangan secara permisif daripada menggunakan jenis interaksi yang

mengandung disiplin kaku, karena disiplin kaku tidak sesuai dengan pandangan yang

lebih romantis tentang anak.

Sesuai dengan pandangannya bahwa anak dilahirkan membawa bakat yang baik,

maka pendidikan adalah pengembangan bakat anak secara maksimal melalui pembiasaan, latihan, interaksi dengan alam, permainan, partisipasi dalam kehidupan,
serta penyediaan kesempatan belajar dan belajar selaras dengan tahap-tahap perkembangan anak.

d. Pragmatisme

Aliran filsafat ini disebut