

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dilihat dari perkembangannya anak usia Sekolah dasar (6-10/12 tahun) berada pada tahapan akhir masa kanak-kanak (*late childhood*). Pada usia ini, anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa. Beberapa ahli psikologi menyebut periode ini sebagai usia penyesuaian diri, artinya pada masa ini anak ingin menyesuaikan diri dengan standar yang disetujui kelompok dalam penampilan, berbicara dan perilaku. Salah satu karakteristik perkembangan sosial usia ini yaitu anak menjalin relasi sosial dengan teman sebayanya dalam sebuah kelompok-kelompok kecil. Perhatian utama anak tertuju pada keinginan diterima oleh teman-teman sebagai anggota kelompok, terutama kelompok yang bergengsi dalam pandangan teman-temannya.

Masa kanak-kanak merupakan periode yang sangat penting dalam rentang kehidupan, pada masa ini terjadi berbagai macam perkembangan, salah satunya perkembangan motorik anak. Syamsudin dalam Budiman (2006:19) menyatakan, perkembangan motorik anak usia SD adalah perkembangan pengendalian gerakan jasmani melalui kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot terkoordinasi. Perkembangan yang terjadi berlangsung cepat selama 4-5 tahun pertama kehidupan pasca lahir anak dapat mengendalikan gerakan kasar yakni gerakan yang melibatkan bagian badan yang lebih luas yang digunakan dalam berjalan,

berlari, melompat, dan sebagainya. Setelah berumur 5 tahun, terjadi perkembangan yang besar dalam pengendalian koordinasi yang lebih baik yang melibatkan kelompok otot yang lebih kecil yang digunakan untuk mengganggu, melempar, menangkap bola, menulis dan sebagainya.

Seandainya dalam perkembangan motorik tidak ada gangguan lingkungan atau fisik yang dapat menghambat perkembangan motorik anak, secara normal maka anak yang berumur 6 tahun akan siap menyesuaikan diri dengan tuntutan sekolah dan berperan serta dalam kegiatan bermain teman sebaya. Lain halnya jika perkembangan motorik anak mengalami hambatan, perkembangan sosial anak akan terhambat dan merasa canggung di dalam situasi-situasi sosial sehingga penyesuaian sosial anak menjadi buruk dan selanjutnya mempengaruhi penyesuaian diri anak.

Dalam masa ini anak memperoleh berbagai pengetahuan dan pengalaman-pengalaman yang menjadi dasar tahap perkembangan selanjutnya. Anak mulai memasuki dunia baru dalam hal ini lingkungan sekolahnya. Selama masa pertengahan dan akhir anak-anak yang menghabiskan waktunya kurang lebih 10.000 jam waktunya di ruang kelas. Santrock dalam Desmita (2008:187) anak-anak menghabiskan waktu bertahun-tahun di sekolah sebagai anggota suatu masyarakat kecil yang harus mengerjakan sejumlah tugas dan mengikuti sejumlah aturan yang menegaskan dan membatasi perilaku, perasaan dan sikap mereka. Interaksi sosial yang dilakukan dengan guru dan teman sebayanya di sekolah, memberikan suatu peluang yang besar bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif, kecerdasan interpersonal, memperoleh

pengetahuan tentang dunia, serta mengembangkan konsep diri sepanjang masa pertengahan dan akhir masa kanak-kanak.

Beberapa kajian lain menyebutkan bahwa perlakuan pendidikan pada anak usia sekolah dasar mampu memberikan kontribusi yang bermakna bagi pendidikan anak selanjutnya. Begitu pula sebaliknya, kesalahan penanganan pada anak sekolah dasar akan memberikan dampak kurang baik bagi perkembangan anak selanjutnya. Seperti yang dikemukakan oleh Sperry, Hubel dan Wiesel (Kurniati, 2006:5) mengatakan perkembangan potensi untuk masing-masing aspek memiliki keterbatasan waktu yang sebagian besar diantaranya terjadi pada usia dini (anak-anak), misalnya batas kemampuan untuk perkembangan matematika adalah sampai 4 tahun, untuk bahasa sampai 10 tahun, dan untuk musik 3 sampai 10 tahun. Lebih lanjut lagi penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa konstruksi jaringan otak ternyata hanya akan hidup bila diprogram melalui rangsangan. Tanpa dirangsang atau digunakan, otak manusia tidak akan berkembang. Kerena pertumbuhan otak memiliki keterbatasan waktu, rangsangan otak pada usia dini (anak) menjadi sangat penting.

Salah satu tugas perkembangan anak adalah belajar menyesuaikan diri dengan teman sebayanya dalam hal ini berarti menjalin interaksi sosial dengan lingkungan sekolahnya. Jika seorang anak tidak mampu menjalin interaksi (keterampilan berkomunikasi, menjalin hubungan sosial, dan bersikap empati) yang baik dengan lingkungan sosialnya, maka kemungkinan besar anak tersebut akan menjadi individu yang ditolak atau diabaikan (terisolir) dalam kelompoknya yang tidak mampu bergaul dengan lingkungan sosialnya. Padahal kemampuan

untuk menjalin hubungan dengan orang lain merupakan modal utama seorang individu untuk bertahan dan sukses dalam menjalankan kehidupannya.

Dinkmeyer dan Caldwell dalam Neni Rohaeni (2006:2) menyebutkan bahwa anak yang ditolak/diabaikan kelompoknya akan menjadi anak yang cemas dan menjadi individu yang tidak bahagia. Perasaan ditolak dan perasan tidak berharga mempengaruhi terhadap kemampuan anak untuk berkonsentrasi dan belajar disekolah. Sebaliknya menjadi siswa yang diterima oleh kelompoknya sangat menguntungkan, terutama bagi keberhasilan belajarnya.

Keterampilan berkomunikasi, membina hubungan sosial dan berempati terhadap lingkungan sosialnya dapat diartikan pula sebagai kecerdasan interpersonal. Keterampilan berkomunikasi adalah keterampilan bertanya atau menyapa, menjelaskan atau menceritakan sesuatu, mengemukakan ide, dan menghargai pendapat orang (Budiman, 2006:21). Seorang anak perlu terampil dalam menjelaskan atau menceritakan sesuatu dengan tepat dan tidak bertele-tele tetapi tegas dan jelas fokusnya. Adakalanya seorang anak merasa paling benar, apa lagi menjelang matangnya kognitif pada kelas akhir sekolah dasar, sehingga ketika mengemukakan ide kurang menghargai orang lain. Akibatnya, penyampaian ide anak tidak mendapat respon yang positif dari orang lain (teman sebayanya). Hal ini akan berpengaruh terhadap penerimaan anak dalam kelompok sosialnya. Terlingkup di dalam keterampilan menjalin hubungan yang baik dengan orang lain adalah keterampilan anak dalam menyesuaikan diri sesuai dengan tuntutan lingkungan (sosial). Seorang anak dituntut agar mampu untuk menyesuaikan dengan standar yang disetujui kelompoknya.

Keterampilan empati adalah keterampilan anak untuk memposisikan diri berada pada posisi orang lain sehingga anak mampu merasakan apa yang dirasakan orang lain dan mampu memikirkan apa yang dipikirkan orang lain (Budiman, 2006:21). Anak usia SD terkadang sulit menunjukkan empati karena umumnya pada saat melakukan hubungan sosial dengan orang lain sering kali lebih dikuasai emosi daripada logika atau rasional.

Cavanaght (Rustiati, 2008:29) menyatakan kemampuan interpersonal adalah kemampuan individu dalam berhubungan dengan orang lain, dengan cara-cara saling memenuhi. Kemampuan interpersonal merupakan kecakapan orang sehubungan dengan orang lain dalam cara saling memenuhi.

Gardner, (1999) menyatakan kecerdasan interpersonal menunjukkan kemampuan individu dalam memahami diri sendiri. Mereka mempunyai kepekaan yang tinggi di dalam memahami suasana hati, emosi-emosi yang muncul di dalam dirinya, dan mereka juga mampu menyadari perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri sendiri.

Berkenaan dengan kecerdasan interpersonal yang perlu dikembangkan pada anak SD berdasarkan penelitian di SDN Bukanagara Lembang (Kurniati, 2006:4), siswa mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri dengan lingkungan sekolahnya. Hal ini berarti bahwa siswa kurang mampu berkomunikasi dengan baik, membina hubungan yang harmonis dengan lingkungan sekolahnya. Anak yang tidak mampu berkomunikasi, membina hubungan yang harmonis dan berempati dengan lingkungan sosialnya akan mempengaruhi perkembangan anak lainnya. Sebaliknya terbinanya kecerdasan interpersonal pada diri anak akan

memunculkan penerimaan diri dari teman sebayanya, penerimaan dari guru dan sukses dalam belajarnya.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan, diperlukan suatu dorongan atau bantuan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Rangsangan yang diberikan kepada anak tentunya harus sesuai dengan perkembangan mereka. Tahap perkembangan ini dapat ditinjau dari berbagai aspek seperti kognitif, bahasa, emosi, sosial dan fisik. Proses penyampaiannya pun harus sesuai dengan dunia anak, yaitu dengan bermain. Sebab bermain merupakan sarana belajar bagi mereka. Bermain merupakan proses mempersiapkan diri untuk memasuki dunia selanjutnya. Bermain merupakan cara bagi anak untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi melatih pertumbuhan fisik serta imajinasi, memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan teman lainnya.

Ahman dkk, (1998) menyatakan bahwa model bermain berperan efektif untuk dijadikan model bimbingan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak berkemampuan unggul. Anak belajar memberi masukan atas peran orang lain, dan menerima masukan dari orang lain. Disamping dapat membina pengalaman mengenai cara-cara menghadapi masalah, melalui bermain peran, para siswa dapat melatih diri menerapkan prinsip-prinsip demokrasi.

Menurut Gordon & Browne (Kurniati, 2006:48) bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin perkembangan anak. Hildebrand (Kurniati, 2006:7), berpendapat bahwa bermain berarti mengeksplorasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk

mentransformasikan secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Lewat permainan, anak akan mengalami rasa bahagia. Perasaan suka cita itulah syaraf/*neuron* di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar sesuatu melalui permainan.

Teviningrum, (Kurniati, 2006: 7) menuliskan beberapa temuan mengenai permainan modern seperti penelitian yang dilakukan di Jepang yang *nota bene* sebagai negara produsen modern seperti *Tamagochi*, bahwa *Tamagochi* sempat dianggap sebagai salah satu pemicu tindak kriminal. Dari kejahatan sederhana seperti mencuri *Tamagochi* milik teman sekolah, hingga permasalahan yang serius seperti perampokan, dengan alasan membeli *Tamagochi*. Kasus lainnya terjadi di Tangerang. Seorang anak nekat bunuh diri. Anak tersebut kecewa karena kakaknya mengganti chanel televisi, sementara ia tengah menyaksikan kontes menyanyi. Bagi anak itu, pindah chanel berarti hilang kesempatan untuk menyaksikan kontestan favorit bernyanyi. Tak kuasa melawan kakak, maka dia pun nekat bunuh diri. Kasus berikutnya muncul di Amerika Serikat pada Tahun 1999, dua siswa sekolah menengah menyandera kawannya sendiri selama 5 jam. Tidak main-main, penyanderaan dilakukan dengan menggunakan senjata api. Tragedi tersebut menewaskan 12 siswa, 1 orang guru, serta melukai 23 orang siswa lainnya. Sementara kedua siswa tersebut tewas menembak dirinya sendiri. Hal yang mengejutkan adalah motif mereka melakukan hal ini bukan dipicu balas

dendam atau kebencian, namun semata-mata mereka membayangkan diri mereka berada dalam serita serupa yang terjadi di *Video Games*. Dua kejadian itu menunjukkan dahsyatnya kekuatan teknologi. Seperti yang dikatakan futurolog John Naisbitt (*Parent Guide*; dalam Kurniati, 2006:9), peristiwa tersebut adalah wujud pemabukan teknologi sehingga mereka tidak bisa lagi membedakan mana 'kedahsyatan positif' atau 'kedahsyatan negatif'.

Berdasarkan fenomena yang diuraikan bahwa, permainan modern selain membutuhkan biaya yang tinggi juga rentan terhadap masalah. Selain itu mainan modern seperti *video game*, internet, *play station* lebih banyak membuat anak bermain statis. Anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat mereka tidak peduli pada lingkungan, akibatnya aspek sosial anak kurang atau tidak berkembang. Akibat lain menyerang aspek fisik, karena selama bermain anak hanya duduk diam, sementara yang bergerak hanya jari-jemarinya. Permainan statis ini juga membentuk anak untuk cenderung selalu ingin menang, dan akan sangat kecewa jika mengalami kegagalan. Idealnya anak tetap perlu diperkenalkan dengan berbagai jenis permainan baik yang lama ataupun baru, hal ini berfungsi untuk melatih kemampuan memilih membedakan apa yang ia butuhkan. Sebaiknya, permainan modern dapat divariasikan dengan jenis permainan sederhana seperti *congklak*, *sondah*, *gobak sodor* sebab permainan tersebut mampu menampung lima aspek perkembangan yaitu fisik, kognitif atau kecerdasan, afektif atau emosional, sosial dan religi.

Permainan tradisional memberikan alternatif yang kaya dengan nilai budaya (*culture*), dan bahkan mungkin saat ini hampir punah jika tidak dipelihara dan

dikembangkan. Padahal jika kita analisis terdapat sejumlah permainan tradisional yang memberika peran terhadap perkembangan potensi anak seperti perkembangan motorik kasar, halus, kecerdasan, sosial serta aspek lainnya. Interaksi yang terjadi pada saat anak melakukan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial, melatih kemampuan bahasa dan kemampuan emosi.

Kurniati (2006:49) menjelaskan bahwa permainan tradisional Jawa Barat merupakan suatu aktivitas permainan (*kaulinan barudak*) yang tumbuh dan berkembang di daerah Jawa Barat, yang sarat nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat Sunda dan diajarkan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tradisional akan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa berupa perilaku-perilaku yang menunjukkan kecerdasan interpersonal dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa.

Banyak orang tua menganggap bahwa kursus atau mempelajari sesuatu di kelas non formal lebih berguna daripada bermain. Padahal banyak hal yang dapat diambil manfaatnya dari permainan tradisional, salah satunya adalah alat-alat yang mudah didapatkan dan memungkinkan anak-anak untuk membuatnya. Selain itu mengajarkan anak-anak untuk melepaskan ide kreatifnya untuk membuat/mengkreasi permainan tradisional tersebut dengan bahan-bahan yang ada disekitarnya dengan bermain akan membuat anak dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan serta membuat anak menjadi lebih kreatif. Bermain juga akan melatih kognisi atau kemampuan belajar anak berdasarkan yang dialami dan

diamati dari sekelilingnya. Saat memainkan permainan yang menantang, anak memiliki kesempatan dalam memecahkan masalah (*problem solving*).

Metode permainan tradisional sesuai dengan dunia anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Anak memperoleh berbagai pengalaman yang menarik dalam berbagai kegiatan bermain yang dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran bagi anak dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak.

Berdasarkan alasan di atas, maka penelitian ini diberi judul : *Efektivitas Metode Permainan Tradisional untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Siswa SD Negeri 1 Cirateun (Penelitian Quasi Eksperimen Terhadap Siswa SD Negeri 1 Cirateun Tahun Ajaran 2009-2010)*.

## **B. Rumusan Masalah**

Saat memasuki usia sekolah dasar siswa diharapkan untuk bisa berinteraksi selain dengan lingkungan keluarganya. Memasuki usia sekolah dasar siswa mulai terjun pada dunia baru yang menuntut siswa untuk dapat berinteraksi dan membangun hubungan sosial yang baik. Memasuki usia sekolah siswa tidak hanya dituntut untuk dapat berinteraksi dengan anggota keluarganya saja tetapi juga siswa harus memiliki kemampuan dalam menjalin hubungan sosial dengan guru, teman sebayanya dan orang-orang lain yang berada di lingkungan masyarakat.

Pada kenyataannya tidak semua siswa memiliki kemampuan untuk menjalin hubungan sosial yang baik di lingkungan keluarganya. Kecenderungan dari

mereka akan bersikap acuh, mau menang sendiri (egois) terhadap lingkungannya atau menutup diri dan tidak jarang mereka juga bersikap terlalu agresif yang akhirnya dapat menyebabkan ketidaknyamanan. Siswa yang memiliki sikap sosial tersebut pasti akan dijauhi oleh teman sebaya dan masyarakat sekitarnya.

Siswa yang mendapatkan penolakan sosial atau penerimaan yang tidak wajar akan muncul perasaan kecewa dan merasa diabaikan pada dirinya. Hal ini akan berpengaruh terhadap pencapaian tugas perkembangan pada periode berikutnya.

Pada masa usia sekolah teman sebaya memiliki peran penting dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal yang dimiliki agar siswa mampu menjalin hubungan sosial yang baik khususnya di lingkungan teman sebayanya. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak. Lewat permainan, anak akan mengalami rasa bahagia, dengan perasaan suka cita karena itulah syaraf/neuron di otak anak dengan cepat saling berkoneksi untuk membentuk satu memori baru. Itulah sebabnya mengapa anak-anak dengan mudah belajar sesuatu melalui permainan.

Sesuai dengan uraian di atas mengenai permainan tradisional sebagai strategi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, maka penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai arahan perumusan dalam penelitian, yaitu:

1. Bagaimana gambaran umum kecerdasan interpersonal siswa SD Negeri 1 Cirateun ?
2. Bagaimana efektivitas permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa SD Negeri 1 Cirateun ?

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data empirik tentang hal-hal berikut ini.

- a. Memperoleh data empirik karakteristik kecerdasan interpersonal siswa SD Negeri 1 Cirateun .
- b. Mengetahui efektivitas metode permainan tradisional untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa SD Negeri 1 Cirateun

### 2. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuannya, penelitian ini mengandung manfaat sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan mampu mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa SD Negeri 1 Cirateun khususnya, sehingga siswa mampu melewati rentangan tugas perkembangan secara optimal.
- b. Bagi mahasiswa, penelitian ini dapat memberikan informasi tentang penggunaan metode permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa.
- c. Bagi Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan baik di bidang kecerdasan interpersonal maupun teknik permainan tradisional, selain itu dapat dijadikan acuan dalam pengembangan layanan Bimbingan dan Konseling dengan menggunakan teknik permainan tradisional.

#### **D. Anggapan Dasar**

Anggapan dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Kemampuan interpersonal pada dasarnya ada dalam setiap individu
- b. Anak yang menyukai interaksi dengan manusia daripada benda akan lebih mengembangkan kecakapan sosial sehingga mereka lebih populer daripada anak yang berinteraksi sosialnya terbatas
- c. Permainan meningkatkan afiliasi satu sama lain. Selama interaksi ini anak-anak mempraktikkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya
- d. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya.

#### **E. Lokasi dan Sampel Penelitian**

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Cirateun Bandung. Populasi dalam penelitian adalah siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah. Penelitian menggunakan *Purposive Sampling* yang dikenal juga dengan sampel pertimbangan yakni teknik yang digunakan peneliti dengan pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam penentuan/pengambilan sampel untuk tujuan tertentu. Penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas V SDN 1 Cirateun Bandung tahun ajaran 2009/2010. Pertimbangan memilih sampel dan lokasi penelitian di SDN 1 Cirateun Bandung adalah:

1. pemilihan siswa kelas V karena anggapan siswa kelas V merupakan masa akhir kanak-kanak menuju masa remaja dimana siswa harus memiliki kemampuan sosial yang baik agar diterima di kelompok teman sebayanya dan siswa kelas V merupakan kelas tinggi dimana siswa mulai tidak bergantung dengan orang tuanya;
2. pemilihan lokasi atas pertimbangan bahwa SDN Cirateun merupakan sekolah yang memiliki keragaman latar belakang sosial budaya sehingga memungkinkan kesenjangan sosial.

#### **F. Pendekatan dan Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yaitu penelitian untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian. Maksimalisasi objektivitas dilakukan dengan menggunakan angka-angka dan pengolahan statistik (Sukmadinata, 2007: 53). Dalam hal ini digunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal siswa SD Negeri 1 Cirateun.

Metode penelitian yang digunakan yaitu *Quasi-Experimental Design*, dengan alasan *pertama*, bahwa penelitian hanya mengandung beberapa ciri eksperimental dalam jumlah yang kecil (Suryabrata, 1983) dan *kedua*, rancangan quasi eksperimental tidak ada kontrol (Soekarnoto, 1995).

Data penelitian *quasi ekperimental* diperoleh melalui angket (*pretest dan posttes*) serta dari kondisi yang ada pada saat pemberian permainan berlangsung. Penelitian menggunakan design satu kelompok subjek (*one group pretest-posttes*

*design*), dengan alasan bahwa pretest memberikan landasan untuk membuat komparasi perubahan yang dialami oleh subjek yang sama sebelum dan sesudah dikenalkan eksperimental *treatment* (Suryabrata, 1983).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik penelitian tidak langsung dengan menggunakan angket. Instrumen penelitian yang dikembangkan dengan bentuk *forced choice*, yaitu berisi pernyataan dan responden (dalam hal ini siswa) diberi pernyataan selanjutnya siswa menjawab setiap pernyataan dengan cara memberi tanda cek pada kolom “ya” untuk jawaban ya atau “tidak” untuk jawaban tidak.

