

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini (*early childhood*) adalah anak yang berkisar antara usia 0-8 tahun. Masa anak di usia 0-8 tahun merupakan suatu fase yang sangat berharga dan dapat dibentuk dalam periode kehidupan manusia (*a noble and malleable phase of human life*) dan pada masa usia tersebut anak berada pada masa keemasan (Solehuddin, 1997:27). Menurut Solehuddin (1997), pada masa ini merupakan masa bagi penyelenggaraan pendidikan, karena merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena terdapat peluang besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Memberikan pendidikan pada anak usia dini, telah menjadi perhatian para orang tua, ahli pendidikan, masyarakat dan pemerintah. Di masa inilah, proses pemahaman konsep tentang suatu nilai terjadi. Anak akan belajar dari apa yang telah diberikan orang dewasa. Masa-masa emas inilah merupakan masa yang sangat penting dalam memberikan pendidikan bagi anak usia dini, sebagaimana tertulis dalam Pasal 1 Butir 14 Undang-undang No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyebutkan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut.

Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif, rasa ingin tahu yang tinggi, banyak bertanya, senang bereksplorasi lingkungan, yang semuanya itu tercermin dalam kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak (Mulyadi, 2004). Peran Pendidikan Anak Usia Dini adalah membantu anak dalam mencapai tugas – tugas perkembangan melalui kegiatan bermain yang bermakna, karena itulah lingkungan ikut berpengaruh terhadap perkembangan karakter dan kecerdasan anak.

Gardner (Agustin, 2008), menyatakan bahwa kecerdasan memiliki tujuh komponen dan dia menamakan ketujuh komponen tersebut sebagai tujuh kecerdasan ganda. Selain kecerdasan linguistik verbal dan kecerdasan matematis logis, terdapat pula kecerdasan spasial visual, kecerdasan ritmik musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal.

Kecerdasan Interpersonal memiliki peranan yang penting bagi kehidupan, seperti halnya dengan kecerdasan lainnya yang perlu diberi kesempatan dan adanya rangsangan oleh lingkungan untuk dapat berkembang (Sadewo, 2009). Menurut Sadewo (2009: 18) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan dalam memahami kebutuhan atau kesulitan orang lain dan empati menjadi salah satu ciri bagi anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi. Kecerdasan interpersonal, dikenal juga dengan kecerdasan sosial, seperti kecerdasan – kecerdasan lainnya harus dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran (May Lwiin et al, 2005: 2). Dengan kecerdasan itulah, anak mampu hidup berdampingan dengan orang lain.

Dunia anak adalah bermain, dan permainan merupakan bahasa bagi anak. Menurut Kurniati (2006:5), menyatakan bahwa bermain merupakan cara unik bagi anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Melalui bermain, anak-anak memuaskan tuntutan kebutuhan esensial, yang semuanya itu merupakan komponen menyeluruh dari kecerdasan (Solehudin, 1997).

Dewasa ini, di Indonesia marak berbagai macam bentuk mainan (*toys*) dan permainan (*game*) yang berasal dari luar negeri yang dapat dikategorikan sebagai permainan modern. Jenis permainan ini serba elektronik dan telah memberikan tawaran bermain yang lebih canggih kepada anak – anak (Dharmamulya, 2005). Dharmamulya (2005), menyatakan bahwa melalui permainan tersebut semakin menjauhkan anak – anak dari hubungan – hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, menipisnya wawasan komunalistik ke individualistik, dan mempertegas perbedaan latar belakang ekonomi. Hal ini menunjukkan menipisnya kecerdasan interpersonal yang terjadi tidak terlepas dari bermacam-macam pengaruh, seperti pengaruh lingkungan, tempat tinggal, keluarga, sekolah dan teman-teman sebaya serta aktivitas-aktivitas yang dilakukannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disadari karena pada masa anak-anak identik dengan berbagai macam pengetahuan dari lingkungannya.

Senada dengan pernyataan di atas, berdasarkan hasil penelitian Hartati (2009) tentang program bimbingan dan konseling pribadi-sosial untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa diketahui bahwa kecerdasan interpersonal ini sangat penting bagi individu agar menjadi orang yang memiliki kesadaran sosial dan mudah menyesuaikan diri sehingga dapat diterima secara

sosial. Kecerdasan interpersonal harus dikembangkan dan dibina selama proses pendewasaan. Jika dibiarkan tanpa adanya pembinaan yang baik, dapat memungkinkan bagi individu tersebut untuk berperilaku dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan norma masyarakat. Kurangnya kecerdasan interpersonal merupakan salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan menyinggung perasaan orang lain. Hal tersebut apabila dibiarkan terus menerus tanpa adanya kendali, tidak menutup kemungkinan mengakibatkan adanya masalah yang akan terus berlanjut dan bahkan bertambah buruk.

Mengingat pentingnya kecerdasan interpersonal yang perlu ditanamkan sejak dini maka membutuhkan dukungan dari para pendidik anak usia dini untuk memperhatikan perkembangan sosial anak sejak dini, dengan memberikan banyak kesempatan bagi anak untuk bermain. Kurniati (2006:4) mengemukakan bahwa permainan tradisional membantu anak menjalin relasi sosial, baik dengan teman sebaya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua. Permainan tradisional anjang-anjangan merupakan salah satu jenis permainan yang syarat akan interaksi. Berawal dari kurangnya kesempatan bagi anak untuk melakukan permainan tradisional yang melibatkan anak untuk menentukan sendiri alur pemainannya, maka melalui permainan tradisional anjang-anjangan, anak mendapat kesempatan melakukan kegiatan bermain peran yang dilakukan dengan meniru suatu karakter seseorang atau aktivitas tertentu. Anak-anak berperan sebagai bapak, ibu, dan anak-anaknya atau tokoh lain yang diciptakan sendiri oleh

mereka. Melalui bermain peran membantu anak memperoleh pengalaman berharga melalui aktivitas interaksional dengan teman-temannya. Anak belajar memberi masukan atas peran orang lain, dan menerima masukan dari orang lain, serta melatih diri menerapkan prinsip-prinsip demokrasi. Berangkat dari latar belakang masalah tersebut maka penelitian ini memfokuskan pada kegiatan tentang: **Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini.** (Penelitian Pre-Eksperimen di TK Al-Irsyad Satya Islamic School).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana profil kecerdasan interpersonal anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK. Al-Irsyad Satya Islamic School sebelum diberikan permainan tradisional Anjang -anjangan?
2. Bagaimana profil kecerdasan interpersonal anak pada kelompok eksperimen di TK. Al-Irsyad Satya Islamic School setelah diberikan permainan tradisional anjang - anjangan?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kecerdasan interpersonal anak TK. Al-Irsyad Satya Islamic School sebelum dan setelah diberikan permainan tradisional anjang-anjangan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui profil kecerdasan interpersonal anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di TK. Al-Irsyad Satya Islamic School sebelum diberikan permainan tradisional Anjang - anjangan?
2. Untuk mengetahui profil kecerdasan interpersonal anak pada kelompok eksperimen di TK. Al-Irsyad Satya Islamic School setelah diberikan permainan tradisional anjang - anjangan?
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada kecerdasan interpersonal anak TK. Al-Irsyad Satya Islamic School sebelum dan setelah diberikan permainan tradisional anjang-anjangan?

D. Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu pendidikan terutama dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Anak

- 1) Dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak sehingga dapat bersosialisasi dengan baik.

2) Dapat meningkatkan kemampuan belajar dan bersosialisasi serta melatih keterampilan belajar.

3) Memudahkan anak untuk menyelesaikan kegiatan secara kelompok.

b. Bagi Guru

1) Dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal anak.

2) Dapat memperbaiki atau menyempurnakan proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya.

3) Lebih memperhatikan kebutuhan anak dalam menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan

c. Bagi pihak lain, sebagai bahan kajian terutama sekolah untuk meningkatkan hasil proses pembelajaran yang lebih baik.

E. Asumsi

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sekolah memegang peranan penting dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal anak.

2. Kecerdasan interpersonal penting dimulai sejak dini. Anak yang cerdas secara interpersonal cenderung memiliki banyak teman. Mereka juga mudah bersosialisasi serta senang terlibat dalam kegiatan atau kerja kelompok. Mereka menikmati permainan – permainan yang dilakukan secara berpasangan atau

berkelompok, suka memberikan apa yang dimiliki dan diketahui kepada orang lain, termasuk masalah ilmu dan informasi (Amstrong, 1993).

3. Salah satu cara anak belajar dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal adalah melalui permainan tradisional bagi anak sangat relevan dengan tujuan pendidikan anak, tidak hanya sebagai upaya pelestarian, tetapi juga sebagai gagasan permainan tradisional sebagai pendidikan anak (Dharmamulya, 2005).
4. Permainan tradisional anak usia dini yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak adalah “*anjang-anjangan*” atau main rumah-rumahan. Permainan ini merupakan kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh anak-anak dengan meniru suatu karakter seseorang atau aktivitas tertentu. Anak-anak berperan sebagai bapak, ibu, dan anak-anaknya atau tokoh lain yang diciptakan sendiri oleh mereka. Aktivitas yang dilakukan dibuat sendiri dengan lakon yang berbeda-beda (Bergen, 2001)

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dilakukan, adalah :

H_0 = tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Al-Irsyad Satya Islamic School setelah menggunakan permainan tradisional anjang-anjangan

$$H_0 : \mu_D \geq 0$$

Rata-rata data pretest dan data posttest adalah tidak berbeda secara signifikan

H_1 = terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Al-Irsyad Satya Islamic School setelah menggunakan permainan tradisional anjang-anjangan

$$H_1 : \mu_D < 0$$

Rata-rata data pretest dan data posttest adalah berbeda secara signifikan

Hipotesis tersebut diuji dengan drajat kepercayaan pada nilai $\alpha = 0.05$

G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode pre-eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Desain penelitian pre-eksperimen ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diterapkan kegiatan permainan tradisional anjang-anjangan.

Desain penelitian ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut pre-test (O_1), sedangkan observasi sesudah eksperimen disebut post-test (O_2). Perbedaan antara O_1 dan O_2 , yakni $O_1 - O_2$ diasumsikan merupakan efek *treatment* atau eksperimen. Berikut disajikan tabel desain pre-eksperimen :

Tabel 1.1

Desain Penelitian

Pre – Test	Treatment	Post - Test
O_1	X	O_2

(Arikunto,2006:85)

Keterangan :

O₁ : Pre-test sebelum diberikan perlakuan

X : perlakuan, dalam hal ini penerapan metode permainan tradisional anjang-anjangan

O₂ : Post-test, sesudah diberikan perlakuan.

Untuk pengolahan data dilakukan dengan menggunakan uji t untuk kelompok dependent.

H. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di TK. Al-Irsyad Satya Islamic School ; Jl. Raya Parahyangan Km. 2,7 Kota Baru Parahyangan; Desa Cipeundeuy ; Kecamatan Padalarang; Kabupaten Bandung Barat; Telepon : (022) 6803993; Fax : (022) 6803992; Kode Pos : 40553. Maka objek penelitian ditujukan pada kelompok B yang berjumlah 13 anak. Digunakannya TK Al-Irsyad Satya Islamic School sebagai lokasi penelitian karena TK tersebut sebagai sekolah internasional belum memiliki program yang memperkenalkan bahasa Sunda. Adapun permainan yang dilakukan oleh anak berdasarkan apa yang sudah ditentukan sebelumnya. Sedangkan melalui permainan anjang-anjangan anak akan mendapat kesempatan untuk mengenal dan menggunakan bahasa Sunda.