

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Berkembangnya ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan yang mana di era tahun 1990 an, anak -anak baru mulai mengikuti pendidikan awal yang ada pada waktu itu adalah Taman Kanak-kanak, dan tahun 2000 an berkembanglah lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Sebagaimana diatur dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Ditjen PLS, 2007)

Layanan pendidikan bagi anak usia dini merupakan bagian dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya (Ditjen PLS,2002). Salah satu program pendidikan anak usia dini adalah Kelompok Bermain. Dengan tumbuhnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan pada anak usia dini, maka masyarakat umumnya mulai memasukkan anak-anaknya ke pendidikan anak usia dini pada usia antara dua sampai empat tahun, di Kelompok Bermain. Mengutip pendapat Hurlock (1994) yang menerangkan bahwa antara usia dua dan tiga tahun, anak menunjukkan minat yang nyata untuk melihat anak- anak yang lain dan berusaha mengadakan kontak sosial dengan mereka. Ini dikenal sebagai 'bermain seajar' yaitu bermain sendiri-sendiri. Kalaupun terjadi kontak, kontak ini cenderung bersifat

perkelahian bukan kerja sama. Selanjutnya Hurlock menyatakan juga bahwa bermain sejar merupakan bentuk kegiatan sosial yang pertama-tama dilakukan dengan teman-teman sebaya. Dengan meningkatnya kontak sosial, anak terlibat dalam bermain kooperatif, dimana ia menjadi anggota kelompok yang saling berinteraksi.

Sejak anak dilahirkan hingga tahun-tahun pertama, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Hasil penelitian Erickson (dalam Anwar, 2003) yang melacak perkembangan anak dari bayi hingga dewasa menyimpulkan bahwa masa kanak-kanak merupakan gambaran awal manusia sebagai seorang manusia. Para ahli *neuroscience* menyebut periode perkembangan masa kanak-kanak sebagai masa emas (*golden age*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia.

Penelitian *longitudinal* terhadap sejumlah anak, Waldrop dan Haverson (dalam Hurlock, 1994) melaporkan bahwa anak yang pada usia 2,5 tahun bersikap ramah dan aktif secara sosial akan terus bersikap seperti itu sampai usia 7,5 tahun. Waldrop dan Haverson kemudian menyimpulkan bahwa sikap sosial pada usia 7,5 tahun diramalkan oleh sikap sosial pada usia 2,5 tahun.

Papalia & Old (dalam Astuti, 2007) menjelaskan bahwa prasekolah merupakan istilah lain dari tahap perkembangan *early childhood*. Lebih lanjut Papalia mengungkapkan bahwa, masa pra sekolah ditandai oleh berkurangnya ciri-ciri bayi serta dimulainya perilaku yang berbeda dengan periode sebelumnya.

Schmidt (2002) mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal terkait dengan kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Kecerdasan ini menuntun seseorang untuk memahami, bekerja sama, berkomunikasi, serta memelihara hubungan baik dengan orang lain. Hal ini didukung oleh pendapat Gardner (dalam Schmidt, 2002) yang mengutarakan bahwa kecerdasan interpersonal

berarti kemampuan untuk memahami orang lain dan membina hubungan. Adapun Tientje (2004) menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal ini pada anak dapat distimulasi melalui kegiatan, pertemanan, pertemuan dan diskusi.

Hurlock (dalam Astuti, 2007)) menuturkan bahwa masa kanak-kanak dini (2-6 tahun) adalah usia pra sekolah, dimana anak berusaha mengendalikan lingkungan dan mulai belajar menyesuaikan diri secara sosial. Satu periode menyiapkan dan membimbing anak untuk berhasil ke periode berikutnya. Lebih lanjut Hurlock mengungkapkan bahwa usia pra sekolah disebut sebagai usia bermain, karena anak menghabiskan sebagian waktunya untuk bermain.

Kelompok Bermain adalah salah satu bentuk lembaga yang menyelenggarakan layanan pendidikan bagi anak usia 2 sampai 4 tahun yang berfungsi untuk membantu meletakkan dasar-dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan dan ketrampilan yang diperlukan bagi anak (Direktorat PAUD, 2002). Dalam pelaksanaan proses belajar di Kelompok Bermain, silabus yang digunakan adalah Acuan Menu Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (Menu Generik), dengan metode BCCT (*Beyond Centers And Circles Time*) dari dinas pendidikan. Prinsip BCCT/ pendekatan sentra dan lingkaran, antara lain menekankan bahwa setiap proses pembelajaran harus ditujukan untuk merangsang seluruh aspek kecerdasan anak yaitu kecerdasan majemuk, melalui kegiatan bermain yang terencana.

Berdasar pengamatan peneliti terhadap perilaku dari peserta didik di lembaga Kelompok Bermain Aisyiyah Wonogiri, terdapat perilaku peserta didik yang: (1) kurang memiliki minat untuk bergabung dan berkomunikasi dengan teman dan orang dewasa lainnya, tidak mau menjawab salam maupun pertanyaan dari guru, dan ketika dipanggil absen juga hanya diam, (2) anak yang cenderung *soliter* ketika bermain, (3) kurang bisa memahami perasaan orang lain seperti sering berebut mainan, bertengkar

mulut dan fisik, suka membuat keributan ketika kegiatan belajar sedang berlangsung (4) tidak mau bersama-sama membereskan mainan yang sudah digunakan (data terlampir)

Dari jawaban kuesioner yang diberikan kepada wali murid (data terlampir), dapat disimpulkan bahwa, proses komunikasi anak di dalam lingkungan keluarga cukup baik, anak cukup mampu untuk mengemukakan keinginannya, namun kurang ditunjang oleh kesempatan dari lingkungan pertetangga untuk membina hubungan dengan teman sebaya, meskipun sebenarnya anak cukup memiliki minat untuk bergaul. Perilaku anak terhadap orang lain dan dalam membina hubungan pada umumnya masih perlu diberikan media yang menunjang untuk berlatih.

Data yang diperoleh berdasar dokumen dari kelompok Bermain, menunjukkan bahwa kegiatan-kegiatan harian di Kelompok Bermain Aisyiyah, cenderung pemberian tugas-tugasnya bersifat individual, seperti menempel, mewarna, bermain puzzle, menarik garis, meronce dan mendengarkan cerita, sebagaimana terlihat pada satuan kegiatan harian (SKH terlampir). Untuk kegiatan bermain yang sifatnya memberikan stimulasi terhadap kecerdasan interpersonal atau kegiatan yang sifatnya harus dilaksanakan secara berkelompok, belum masuk pada satuan kegiatan harian (SKH).

Diharapkan di lembaga Kelompok Bermain Aisyiyah, peserta didik akan mendapatkan haknya dalam rangka pengembangan potensi-potensi kecerdasan interpersonal, agar anak tidak hanya mampu melakukan kegiatan yang sifatnya individual, tetapi anak juga memiliki kemampuan dalam berkomunikasi baik terhadap guru maupun terhadap teman sebaya, anak memiliki minat untuk bermain dan melakukan kegiatan-kegiatan yang harus diselesaikan bersama-sama, anak juga

mampu membina hubungan dengan teman, serta tumbuh perilaku yang tidak saling mengganggu diantara teman sebaya.

Agar anak didik di Kelompok Bermain Aisyiyah mampu berperilaku sebagaimana tersebut di atas, maka diperlukan adanya pembelajaran atau pelatihan yang berupa stimulasi terhadap kecerdasan interpersonal. Oleh karena itu penyusunan modul pelatihan dalam rangka pemberian stimulasi terhadap kecerdasan interpersonal untuk anak Kelompok Bermain, diharapkan akan melengkapi kegiatan di Kelompok Bermain Aisyiyah.

Adapun kegiatan *out bound*, dipilih sebagai alternatif karena saat ini menurut Asti (2009) metode *out bound* mulai dilirik oleh dunia pendidikan dengan dijadikan sebagai system pendidikan berbasis alam, dimana proses pengajaran di lakukan di alam terbuka.

Yang diungkap oleh Asti (2009) tersebut di atas, ditunjang oleh pendapat Muksin (2009) yang mengutarakan beberapa alasan mengapa *out bound* dijadikan sebagai model pelatihan untuk anak-anak, antara lain: (1) model ini sesuai dengan dunia anak yang menurut pakar psikologi sepakat bahwa dunia anak adalah bermain, *out bound* memberikan model pelatihan dengan bermain, yang bermanfaat tidak hanya segi fisik, mental dan segi sosial, dengan bermain anak akan belajar bersosialisasi dengan teman-temannya, belajar berkomunikasi, belajar memecahkan masalah dan belajar mengenal aturan-aturan sosial,(2) model ini membuat anak-anak terlibat langsung (aktif) secara kognitif, afektif dan psikomotorik. (3) model *out bound* juga sesuai dengan prinsip belajar menurut Confusius yaitu”apa yang saya dengar, saya lupa, apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit, apa yang saya dengar, lihat, dan diskusikan, saya mulai paham, dan apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan saya jadi tahu dan trampil, *out bound* melibatkan semua

aspek tersebut dalam kegiatannya, sehingga hal ini akan jauh lebih efektif dalam pembelajaran, (4) model ini menggunakan pendekatan melalui pengalaman langsung. Dengan keterlibatan anak-anak dalam berbagai aktifitas *out bound* maka mereka akan langsung mendapatkan pengalaman-pengalaman ketika gagal atau ketika berhasil.

Sedangkan Ancok (dalam Asti, 2009) mengemukakan bahwa kegiatan pelatihan di alam terbuka ini penuh kegembiraan, karena kebanyakan kegiatan dilakukan dengan permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak. Lebih lanjut Ancok (dalam Asti, 2009) mengutarakan bahwa seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia. Bermain di mata anak-anak maupun orang dewasa juga bisa dijadikan sarana sosialisasi, menjalin keakraban dengan teman, dan sebagai sarana belajar. *Out bound* dipandang efektif sebagai media untuk pelatihan bagi anak-anak, karena dalam kegiatan ini semua peserta terlibat aktif dalam berbagai kegiatan secara langsung, sehingga mereka juga mendapatkan pengalaman-pengalaman dalam berinteraksi dengan teman sebayanya, bisa merasakan bagaimana kegiatan bekerja sama dalam suatu kelompok. *Out bound* bermanfaat tidak hanya segi fisik, mental dan segi sosial, dengan bermain anak akan belajar bersosialisasi dengan teman-temannya, belajar berkomunikasi, belajar memecahkan masalah dan belajar mengenal aturan-aturan sosial.

Pemilihan *out bound* sebagai media pelatihan bagi stimulasi kecerdasan interpersonal anak, ditunjang oleh penelitian yang dilakukan oleh Nuriah (2008), yang menggunakan *out bound* sebagai media pelatihan ketrampilan sosial untuk anak, diperoleh hasil yang menunjukkan ada peningkatan yang signifikan *outbound training* terhadap keterampilan sosial anak yang mengalami penolakan teman sebaya. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata keterampilan sosial subjek pada pretest sebesar

63,45, sedangkan nilai rata-rata keterampilan sosial posttest 71,55. Nilai rata-rata ini dapat diinterpretasikan bahwa ada peningkatan rata-rata keterampilan sosial sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*outbound training*).

Sehubungan penjelasan di atas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian terhadap efektifitas *out bound* terhadap kecerdasan interpersonal anak Kelompok Bermain. Penelitian dengan judul Program Kegiatan *Out Bound* Bina Empati Sebagai Alternatif Stimulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok Bermain, diharapkan dapat menunjukkan hasil yang positif. Bentuk pelatihannya berupa kegiatan *out bound*, yang materinya mengacu pada aspek kecerdasan interpersonal

### **B. Tujuan.**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Membuat modul pelatihan yang berupa program kegiatan untuk memberikan stimulasi terhadap kecerdasan interpersonal anak Kelompok Bermain yang bisa dilaksanakan oleh guru atau fasilitator.
2. Untuk mengetahui efektifitas modul pelatihan *out bound* bina empati terhadap kecerdasan interpersonal anak.

### **C. Manfaat**

Manfaat dari tugas akhir ini adalah :

1. Bagi lembaga Kelompok Bermain, modul program kegiatan *Out Bound* Bina Empati bermanfaat untuk menambah metode pembelajaran sebagai stimulasi terhadap kecerdasan interpersonal anak
2. Bagi pendidik Kelompok Bermain, modul program kegiatan *Out Bound* Bina Empati dapat digunakan sebagai alternatif dalam memberikan stimulasi

terhadap kecerdasan interpersonal anak, dengan panduan yang langsung bisa dilaksanakan.

3. Manfaat praktis adalah dapat memberikan sumbangan ilmu psikologi pada umumnya, khususnya psikologi pendidikan yang berupa modul program kegiatan *out bound* untuk memberikan stimulasi terhadap kecerdasan interpersonal anak Kelompok Bermain.