

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, keerdasan spiritual), sosio emosional sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. (Sujiono,2011 : 6-7).

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat bereksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara

mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Menurut Piaget dalam Mayesty,(1990:196-197) dalam Sujiono (2011:144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir. Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa diri mereka sendiri, menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (learn) kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (need). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Bermain adalah dunia anak melalui kegiatan bermain anak mengembangkan berbagai aspek kecerdasan jamak (Sujiono,2011: 87).

Gardner (1999:17-27) dalam Sujiono (2011:185) memaparkan 7 aspek intelegensi yang menunjukkan kompetensi intelektual yang berbeda, kemudian menambahkannya menjadi 8 aspek kecerdasan, yang terdiri dari kecerdasan linguistik (word smart), kecerdasan logika matematika (number/reasoning smart), kecerdasan fisik/kinestetik (body smart), kecerdasan spasial (picture

smart), kecerdasan musikal (muical smart), kecerdaan intrapersonal (self smart), kecerdasan interpersonal (people smart), kecerdasan naturalis, tetapi dalam penerapan di Indonesia ditambahkan menjadi 9, yaitu kecerdasan spiritual.

Kecerdasan interpersonal memiliki peranan penting bagi kehidupan, seperti halnya dengan kecerdasan lainnya yang perlu diberi kesempatan dan adanya rangsangan dengan lingkungan untuk berkembang. Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang harus dimiliki oleh anak. Menurut Yuriastien dkk (2009:14) Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seorang anak untuk peka terhadap perasaan orang lain. Maka cenderung memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah dalam bersosialisasi dengan lingkungan disekelilingnya. Sering kali kecerdasan interpersonal dianggap hal yang biasa oleh orang tua. Pengembangan kecerdasan interpersonal sekarang ini semakin berkurang. Hal ini disebabkan karena banyak fakta-fakta di lapangan yang memunculkan berbagai macam bentuk mainan(toys) dan permainan(game) yang berasal dari luar negeri yang dapat dikategorikan sebagai permainan modern. Jenis permainan ini serba elektronik sehingga anak-anak tertarik untuk memainkannya. Karena permainan tersebut menjauhkan anak-anak dari hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik atau membuat tipisnya kecerdasan interpersonal. Mengingat pentingnya kecerdasan interpersonal yang perlu

ditanamkan sejak dini maka membutuhkan dukungan dari pendidik dan orang tua untuk memperhatikan perkembangan sosial anak.

Menguatnya arus globalisasi di Indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru mau tidak mau memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat Indonesia, termasuk di dalamnya kelestarian berbagai ragam permainan tradisional anak-anak. Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Selain itu permainan anak-anak di anggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu pada suatu kebudayaan. Oleh karena itu permainan tradisional anak-anak juga di anggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitas di tengah kumpulan masyarakat lain. Sementara itu, kenyataannya dilapangan terlihat tanda-tanda yang kurang mengembirakan, yakni semakin jarangya permainan tradisional anak-anak tersebut ditampilkan. Jenis-jenis permainan tradisional anak-anak ternyata sudah mulai jarang dimainkan dan makin lama tampaknya akan semakin tidak dikenal, seta diperkirakan “punah”, sehingga muncul kekhawatiran dikalangan sebagian warga masyarakat akan kemungkinan munculnya dampak negatif dari kepunahan tersebut terhadap kehidupan masyarakat dan kebudayaan (Dharmamulya, 2005).

Melalui permainan tradisional membantu anak menjalin relasi sosial dengan teman sebaya. Permainan tradisional Anjang-anjangan menunjukkan peniruan artinya anak-anak melakukan suatu permainan dengan meniru kebiasaan orang tua, dalam berkeluarga, mencari nafkah, dan lain-lain. Permainan ini menggunakan peralatan berdagang, perabot dapur, dan lain-lain dengan ukuran miniatur. Bermain peran seperti main masak-masakan yang dimaksud adalah permainan yang biasa dilakukan anak-anak hasil dari pengamatan mereka terhadap suatu aktivitas, pekerjaan atau peran tertentu dan mereka lakukan sesuai dengan interpretasi mereka. Melalui bermain peran membantu anak memperoleh pengalaman berharga melalui aktivitas interaksionis dengan teman-temannya. Anak belajar memberi masukan dari orang lain, serta melatih diri menetapkan prinsip-prinsip demokrasi.

Permainan sederhana ini memberi banyak manfaat, antara lain anak mengembangkan kemampuannya berfantasi, mengasah kognitif, emosi dan sosialisasinya, serta mengembangkan berbagai kemampuannya. Misalnya kemampuan sosial saat mencoba berkomunikasi pada waktu bermain, kemampuan mengolah emosi.

<http://kebudayaanindonesia.net/id/culture/1527/permainan-anjang-anjangan> .

Berdasarkan 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 Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu Surakarta).

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Seringnya terjadi perselisihan antara anak.
2. Kurangnya kesempatan bagi anak untuk melakukan permainan tradisional yang melibatkan anak dalam alur permainannya, karena tidak ada fasilitas sekolah untuk anak melakukan permainan-permainan tradisional
3. Meningkatnya permainan-permainan modern yang cenderung menjauhkan hubungan sosial anak dengan lingkungan.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Permainan tradisional anjang-anjangan dibatasi pada aktivitas meniru jual beli dipasar.
2. Sasaran penelitian dibatasi pada anak usia 5-6 tahun.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini, yaitu :

“Apakah ada Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-anjangan terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2013/2014 ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu.

2. Tujuan Khusus

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui permainan anjang-anjangan pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi anak

Dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak sehingga dapat bersosialisasi dengan baik.

b. Manfaat bagi guru

Guru lebih berinovasi dalam pembelajaran sehingga dapat menstimulus kecerdasan interpersonal anak.

c. Manfaat bagi lembaga PAUD

Sekolah dapat menentukan dan menciptakan permainan-permainan yang dapat mengembangkan Multiple Intelligences.