

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Anak usia dini adalah pondasi utama untuk menjadi generasi penerus bangsa (Mursid, 2017: 1). Masa *golden age* (masa keemasan) pada anak usia dini yang berlangsung dari rentang usia 0-6 tahun adalah waktu yang efektif untuk melakukan pembinaan terencana dan sistematis dalam mengembangkan seluruh potensi anak. Dalam pertumbuhannya, anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa sehingga perlu dikhususkan dalam membentuk pondasi yang baik untuk memicu keberlangsungan hidupnya di masa depan.

Dalam membentuk dan mengembangkan potensi anak, sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, ada enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang memerlukan dorongan dan bantuan dari dalam atau luar lembaga pendidikan adalah aspek perkembangan sosial anak.

Perkembangan sosial dapat dibagi menjadi dua bagian, salah satunya adalah aspek perkembangan sosial anak yang merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Proses perlakuan dan bimbingan orang tua terhadap perkembangan sosial anak dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat. Serta mendorong dan memberikan contoh kepada anak bagaimana menerapkan norma-norma ini dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2011: 40).

Perkembangan sosial dapat distimulasi sejak dini, salah satunya yaitu dengan melakukan aktivitas bermain peran. Menurut Jean Piaget (dalam Paul Suparno 2001: 6) peran bermain dalam perkembangan anak adalah mempraktekkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya.

Sederhananya bermain bagi anak adalah sebuah aktivitas yang dilakukan secara spontan dan menyenangkan untuk mengeksplorasi diri, aktivitas bermain

sangatlah mutlak bagi perkembangan anak. Dalam hal ini orangtua ataupun tenaga pendidik harus memfasilitasi untuk memenuhi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak.

Vygotsky (dalam Sujiono 2009: 145) mengemukakan empat prinsip dalam bermain, yaitu: (1) dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks; (2) kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain; (3) anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda, kemampuan menggunakan simbol termasuk ke dalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi; dan (4) kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak harus mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman-temannya. Untuk menunjang keempat prinsip tersebut, seorang anak akan mampu melakukan aktivitas bermain dalam bentuk sebuah pembelajaran sebagai seorang lakon yang kondisinya merupakan khayalan atau sering disebut dengan bermain peran.

Bermain peran adalah salah satu jenis permainan yang dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan lakon tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dengan membagi peran kepada masing-masing pemain (Surya, 2006: 47). Bermain peran akan mendukung anak dalam menciptakan situasi yang berkembang dalam imajinasinya tentang tokoh yang diperankannya dalam berbagai aspek termasuk mengembangkan kecerdasan anak.

Salah satu kecerdasan yang dapat mengembangkan imajinasi anak dalam bermain peran adalah kecerdasan interpersonal. Menurut Gardner (dalam Effendi, 2005: 81) kecerdasan adalah kemampuan dalam menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai, sedangkan kecerdasan interpersonal secara umum dapat diamati melalui kesukaan yang terwujud dalam perilaku anak. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitar.

Kecerdasan interpersonal menekankan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati dan keinginan orang lain untuk menanggapi secara layak. Seorang anak dapat memiliki kecerdasan interpersonal yang kuat cenderung mampu beradaptasi dan bersama-sama dengan yang lain, dapat memimpin dengan baik, mampu memahami pandangan teman-teman yang lain ketika hendak bermain, mudah membujuk dan mendapatkan informasi (Acesta, 2019: 30-31).

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan yang saling berkaitan, dan lebih mengarah ke dalam (Gardner, 2003: 24). Hal yang mengarah ke dalam yakni kepada kemampuan dalam membentuk model yang akurat, dapat dipercaya oleh diri sendiri dan mampu menggunakan model tersebut secara efektif dalam kehidupan pribadi.

Berdasarkan hal tersebut aktivitas bermain peran di RA Az-Zahra Bandung menjadi salah satu aktivitas yang melibatkan kecerdasan interpersonal dan dilaksanakan pada Tahun Ajaran 2020 – 2021. Aktivitas bermain peran sudah rutin dalam pembelajaran, hal ini terlihat bahwa terdapat 11 anak yang menunjukkan minat dan antusias yang tinggi, seperti mengekspresikan mimik wajah dengan penuh spontanitas, memerankan berbagai lakon yang ada pada cerita sesuai dengan karakter anak, pun anak dapat menggali potensi yang ada pada dirinya. Namun di sisi lain, kecerdasan interpersonal anak belum maksimal, hal ini dapat dilihat terdapat lima anak belum mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik, belum mampu memahami perasaan orang lain, dan belum mampu memimpin teman lainnya saat berkelompok.

Berdasarkan pemaparan yang telah dikemukakan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul: “Hubungan antara Aktivitas Bermain Peran dengan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Kelompok A RA Az-Zahra Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas bermain peran anak usia dini di Kelompok A RA Az-Zahra Bandung?
2. Bagaimana kecerdasan interpersonal anak usia dini di Kelompok A RA Az-Zahra Bandung?
3. Bagaimana hubungan aktivitas bermain peran dengan kecerdasan interpersonal anak usia dini di Kelompok A RA Az-Zahra Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Aktivitas bermain peran anak usia dini di Kelompok A RA Az-Zahra Bandung.
2. Kecerdasan interpersonal anak usia dini di Kelompok A RA Az-Zahra Bandung.
3. Hubungan aktivitas bermain peran dengan kecerdasan interpersonal anak usia dini di Kelompok A RA Az-Zahra Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu untuk pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan dan memanfaatkan kecerdasan interpersonal anak dari aktivitas bermain peran yang dilaksanakan di sekolah.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam melaksanakan penelitian tentang kecerdasan interpersonal anak dari aktivitas bermain peran.

b. Bagi Guru

Sebagai referensi atau acuan mengenai aktivitas bermain peran yang digunakan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak.

c. Bagi Anak

Untuk memicu kreativitas dalam memerankan lakon, menumbuhkan imajinasi, dan menumbuhkan kecerdasan interpersonal anak lebih baik.

E. Kerangka Berpikir

Bermain merupakan pendekatan dalam melaksanakan pembelajaran di jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD). Kegiatan pembelajaran yang disiapkan oleh pendidik hendaknya dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dengan menggunakan strategi, media yang menarik serta mudah dimengerti oleh anak. Melalui bermain, anak diajak untuk mengeksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan lingkungan anak. Sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan bermanfaat bagi anak (Musbikin, 2010: 70).

Menurut Deni Damayanti (Damayanti, 2018: 71-72) aktivitas bermain peran adalah salah satu kegiatan bermain yang dapat menstimulasi kecerdasan anak termasuk kecerdasan interpersonal anak. Dengan aktivitas bermain peran anak dapat mengembangkan kreativitas dalam dirinya dan mengeksplorasi kemampuan dalam menghargai orang lain, bekerjasama dan mampu mengambil keputusan untuk menunjang kehidupan di masa dewasa nanti. Tidak hanya itu, dengan melakukan aktivitas bermain peran anak mampu berinteraksi dengan teman sebayanya, berimajinasi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan orang lain. Terdapat beberapa teori yang menjelaskan mengenai aktivitas bermain peran dan kecerdasan interpersonal.

Menurut Lilis Suryani (2008: 109), bermain peran adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami

peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan.

Sehubungan dengan itu, Joice dan Weil (1980: 241) mengemukakan bermain peran digunakan guru dalam pembelajaran untuk memecahkan masalah yang dihadapi anak, seperti: (1) Masalah dalam berhubungan dengan orang lain; (2) Masalah hubungan kerjasama dalam Kelompok; (3) Masalah-masalah individual; dan (4) Masalah-masalah yang terjadi pada masa lalu, saat ini atau masa yang akan datang. Dengan melakukan aktivitas bermain peran, guru akan lebih mudah memahami dan memecahkan masalah yang sedang dihadapi oleh peserta didik.

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas diperlukan indikator-indikator penunjang dalam aktivitas bermain peran. Sebagai landasan untuk menggali data variabel X, Turrofi'ah (2017: 8) mengemukakan sembilan indikator sebagai berikut:

1. Mempelajari diri sendiri, keluarga dan lingkungan sekitar.
2. Belajar untuk menilai dan memilih beragam informasi tentang peran yang dilihat dan diamati dari kehidupan sehari-hari dan mencoba membuat hubungan dan memunculkan kembali dalam melakukan aktivitas bermain peran.
3. Belajar untuk saling berinteraksi dengan teman.
4. Belajar menjawab dan memberikan pertanyaan.
5. Belajar membangun kerjasama.
6. Membangun kemampuan berkonsentrasi.
7. Mempelajari keterampilan hidup.
8. Mentaati peraturan dalam bermain.
9. Membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

Dari beberapa indikator di atas, penulis dapat menjadikan landasan indikator bermain peran sebagai sarana dalam menstimulus perkembangan anak secara keseluruhan, tiga diantaranya ditetapkan sebagai indikator variabel X (Aktivitas Bermain Peran). Indikator tersebut dapat menggali data tentang aktivitas bermain peran, ketiga indikator yang dimaksud adalah: (1) Bekerja

sama; (2) Berinteraksi dengan teman; dan (3) Mentaati peraturan dalam bermain. Mengingat hal tersebut, aktivitas bermain peran dapat menstimulasi kecerdasan anak salah satunya yaitu kecerdasan interpersonal.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitar. Kecerdasan interpersonal menekankan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati dan keinginan orang lain untuk menanggapi secara layak (Acesta, 2019: 30-31). Sedangkan Collin Powell (2007: 15) menyatakan bahwa definisi kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami orang lain dan membina hubungan.

Muhammad Yusri Bachtiar (2017: 143) mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan anak untuk memahami dan merespon keinginan serta perasaan orang lain sehingga komunikasi dapat berjalan dengan baik. Karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi cenderung lebih mudah bergaul dengan orang-orang di sekitarnya. Anak yang memiliki tingkat kecerdasan interpersonal tinggi cenderung menyukai dunia sosial atau dunia bermasyarakat sehingga anak cenderung dapat dengan mudah merespon secara positif orang-orang yang ada di sekitarnya.

Kecerdasan interpersonal berbeda dengan kecerdasan intelektual. Pada dasarnya sering terjadi, orang yang dikatakan cerdas secara intelektual memiliki komunikasi interpersonal yang rendah. Kecerdasan interpersonal dapat dikatakan sebagai kemampuan diri untuk memahami pikiran dan maksud dari orang lain sehingga mampu membangun hubungan yang baik. Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik dapat merasakan, memahami dan merespon dengan baik terhadap suasana hati orang lain, merasa nyaman ketika berada di dekatnya (Yaumi, 2012: 143).

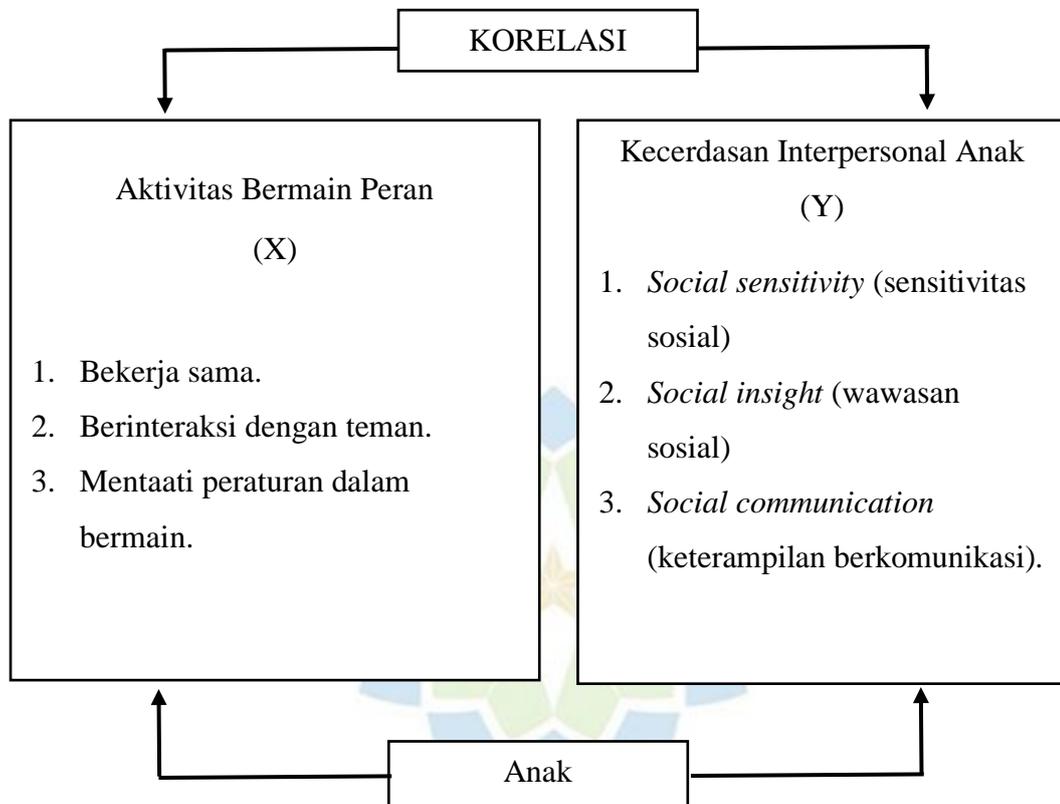
Karena kecerdasan interpersonal adalah kemampuan memahami sikap, pikiran, dan perilaku orang lain. Kecerdasan ini memiliki indikator-indikator yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk menyenangkan orang lain (Ibrahim, 2013: 20).

Untuk mendalami variabel Y (kecerdasan interpersonal anak), dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 dijelaskan bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini pada aspek sosial emosional ialah bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, dan menunjukkan rasa empati. Hal ini sesuai dengan Standar Kompetensi Anak Usia Dini tentang Perkembangan Sosial Emosional ialah : (1) Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan; (2) mengendalikan perasaan; (3) Menunjukkan rasa percaya diri; (4) Memahami peraturan dan disiplin; (5) Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah); dan (6) Bangga terhadap hasil karya sendiri.

Menurut Sujiono (2013: 192) terdapat tiga indikator kecerdasan interpersonal anak diantaranya saling menghargai, saling memahami dan saling menerima. Sejalan dengan Sujiono, Thordinke (dalam Safaria T, 2005: 24) mengungkapkan bahwa terdapat teori kecerdasan interpersonal tentang tiga dimensi utama dalam kecerdasan interpersonal, diantaranya: *social sensitivity* (sensitivitas sosial), *social insight* (wawasan sosial), dan *social communication* (keterampilan berkomunikasi). Ketiga dimensi tersebut memiliki kesinambungan satu dengan lainnya sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Tiga dimensi tersebut ditetapkan untuk menggali data variabel Y (Kecerdasan Interpersonal Anak) dalam penelitian ini.

Kegiatan aktivitas bermain peran dianggap relevan untuk menstimulus kecerdasan interpersonal anak usia dini, karena mempermudah dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan memahami serta merespon perasaan orang lain. Aktivitas bermain peran pun dapat memberikan stimulasi anak untuk berimajinasi, memerankan lakon yang ada pada cerita, dan berinteraksi dengan baik.

Secara skematis, untuk mempermudah alur kerangka berpikir di atas dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1
Bagan Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono, 2009: 64). Hipotesis dikatakan masih bersifat sementara karena jawaban yang diungkapkan masih berdasarkan pada teori.

Sesuai dengan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan sebelumnya, maka pembuktian hipotesis diajukan penulis adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain peran dengan kecerdasan interpersonal anak usia dini di Kelompok A RA Az-Zahra Bandung

Ha : Ada hubungan yang signifikan antara aktivitas bermain peran dengan kecerdasan interpersonal anak usia dini di Kelompok A RA Az-Zahra Bandung

Pembuktian hipotesis ini, dilakukan dengan membandingkan t hitung dengan t tabel pada taraf signifikansi tertentu. Pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

- Jika $t \text{ hitung} \geq t \text{ tabel}$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.
- Jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka H_a ditolak dan H_o diterima.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Meninjau proses di dalam penelitian ini terdapat beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang relevan, diantaranya:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Aisyah Turrofi'ah dengan judul: Hubungan Metode Bermain Peran dengan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Al Hidayah Suka Maju Tanggamus Tahun Pelajaran 2016/2017. Persamaannya ialah menggunakan jenis penelitian korelasi sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X nya. Penelitian yang dilakukan oleh Aisyah membahas tentang metode atau cara yang dilakukan dalam kegiatan bermain peran. Sedangkan penelitian ini hanya membahas tentang bagaimana melakukan aktivitas dalam kegiatan bermain peran. Adapun hasil penelitiannya menunjukkan taraf korelasi atau signifikansi yang tinggi diantara kedua variabel dengan presentasi 37,8225% dipengaruhi oleh kecerdasan interpersonal anak dan 62,1775% dipengaruhi oleh faktor lain karena diketahui bahwa $r_{xy} = 0,615$ berada pada taraf korelasi 0,60-0,799.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Azis dengan judul penelitian: Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Demonstrasi pada Kelompok B di TK Puri Listio Desa

Dalu Sepuluh-A Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018. Persamaannya ialah terletak pada pembahasan tentang kecerdasan interpersonal anak, sedangkan perbedaannya ialah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Azis menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Adapun hasil penelitiannya mengalami peningkatan dengan persentase mencapai 76.9%. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase kecerdasan interpersonal sebesar 23,1%. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 61,5% dan pada pelaksanaan siklus II juga mengalami peningkatan 76,9%.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ilvin Zahrotul Wardah dengan judul: Pengaruh Kegiatan Sosiodrama dalam Permainan Tradisional Anjang-anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. Kedua variabelnya memiliki kemiripan, sedangkan perbedaannya yakni terdapat dalam variabel X, jika penelitian yang dilakukan oleh Ilvin ini menggunakan konteks bahasan tambahan yakni Permainan Tradisional, sedangkan dalam penelitian ini hanya membahas aktivitas bermain peran dan penelitian yang dilakukan oleh Ilvin menggunakan jenis penelitian PTK. Adapun hasil penelitian setelah melakukan tindakan yakni dengan perolehan nilai 21.1176 hal ini ditunjukkan dengan hasil perhitungan uji t *Paired Sample test*. Hasil tes sebelum perlakuan memperoleh nilai rata-rata 11,2353.