

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa anak usia dini dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggaraan pendidikan. Masa emas anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu karena pada fase ini terjadi peluang besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Menurut Froebel jika orang dewasa mampu menyediakan suatu “taman” yang dirancang sesuai dengan potensi dan bawaan anak maka anak akan berkembang secara wajar.¹

Pendidikan anak usia dini diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani Anak Usia Dini agar dapat tumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang kaya dan maksimal sehingga tercipta suatu lingkungan belajar dan perkembangan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Upaya pendidikan dilakukan secara terpadu dan menyeluruh yang berhubungan dengan pembentukan pribadi anak. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah tercapainya perkembangan anak yang sehat dan optimal serta dimikinya kesiapan dan berbagai perangkat keterampilan hidup yang diperlukan untuk proses perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya.

¹ Ernawulan Syaudih dan Mubiar Agustin, *Bimbingan Konseling Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas terbuka, 2011), hal. 2.6

Fasli Jalal menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak. PAUD meliputi seluruh proses stimulasi psikososial dan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam institusi pendidikan. Setiap anak mencapai puncak pengalaman akan menghasilkan aliran listrik di otak yang merangsang pertumbuhan synapse dan dendrite baru dan akhirnya akan menghasilkan kualitas otak. Dalam pendidikan usia dini, pendidikan ditekankan pada pemberian materi berdasarkan sesuatu yang nyata dan pendidikan yang layak bagi anak pra sekolah. Metode pengembangan yang digunakan penuh inspirasi sehingga memperkenalkan anak terhadap suatu dimensi baru dengan menyenangkan dalam pendidikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diarahkan untuk membentuk kepribadian anak. Proses pendidikan anak sebenarnya sudah berlangsung sejak anak dalam kandungan (secara tidak langsung), masa bayi hingga anak berumur kurang lebih delapan tahun. Jenis kegiatan pada Pendidikan Anak Usia Dini dapat berupa Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB), Penitipan Anak (TPA), dan kegiatan lain.²

Bermain adalah dunia anak, karena bermain merupakan aktifitas yang sangat menyenangkan bagi mereka. Dengan bermain anak dapat belajar mencapai perkembangan baik perkembangan fisik, emosi, intelektualitas maupun jiwa sosialnya. Sehingga belum waktunya bagi anak usia TK untuk belajar sebagaimana yang dilaksanakan di sekolah.

² Soegeng Santoso, *Dasar-dasar Pendidikan TK* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2008), hal. 2.18-2.19

Dengan demikian tidak seharusnya anak TK dipaksakan untuk bisa membaca, menulis, dan berhitung sebagaimana tuntutan beberapa orang tua. Kemampuan membaca, menulis dan berhitung akan diperoleh pada saat anak duduk di bangku sekolah.

Salah satu prinsip bahwa anak TK sedang belajar bersosialisasi. Anak TK pada umumnya masih sangat lekat dengan orang tua maupun keluarganya. Dengan demikian perlu ada masa belajar untuk “memisahkan” diri dari orang tua dan mulai berkenalan dengan orang lain. Kemampuan untuk berinteraksi dengan anak lain dari kalangan dan keluarga lain perlu dikembangkan, untuk memberikan bekal dalam bersosialisasi dengan masyarakat.³

Kebutuhan bermain mutlak bagi perkembangan anak. Lingkungan dan orang dewasa dalam hal ini orangtua, maupun guru perlu memfasilitasi kebutuhan anak dengan menyediakan berbagai permainan yang dapat mendukung perkembangan anak. Tentu saja permainan dan alat bermainnya tersebut bukanlah suatu yang harus bernilai ekonomi tinggi atau mahal, tetapi apapun dapat dijadikan alat bermain.⁴ Misalkan dengan bermain *Puzzle*, bermain *puzzle* sangatlah mudah untuk membuatnya dan juga bernilai ekonomis. Selain mudah dibuat dan bernilai ekonomis bermain *puzzle* juga dapat mengembangkan aspek perkembangan yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional.

³ Iva Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD* (Yogyakarta: Kelompok Penerbit Pinus, 2010), hlm. 37

⁴ Asolihin, “Pengertian dan Teori Bermain” <https://paudanakbermainbelajar.blogspot.com>. 2013, diunduh pada Kamis pukul 10:48

Kegiatan belajar TK dikemas dalam model belajar sambil bermain atau bermain seraya belajar. Bentuk belajar anak haruslah sesuai dengan perkembangan anak. Salah satu media pembelajaran edukatif yang dapat memotivasi belajar dan mengembangkan aspek perkembangan anak adalah *puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan kegiatan bongkar pasang dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Dengan bermain *puzzle* bermanfaat bagi kecerdasan interpersonal anak. Karena bermain *puzzle* secara berkelompok dapat membuat anak bersosialisasi dengan teman sekelompoknya. Melalui bermain *puzzle* secara kelompok membuat anak bekerjasama dalam menyusun *puzzle* agar dapat mengasah kecerdasan interpersonal anak.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitar. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan dalam memahami dan memperkirakan perasaan, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain. Anak yang mempunyai intelegensi interpersonal tinggi mudah bergaul dan berteman. Meskipun sebagai orang baru dalam suatu kelas atau sekolah, anak dengan cepat dapat masuk ke

dalam kelompok. Anak mudah berkomunikasi dan mengumpulkan teman lainnya.⁵

Betapa penting dan betapa bermanfaat kecerdasan interpersonal bagi anak usia dini. Orang tua pada khususnya serta pendidik PAUD harus mengembangkan aspek sosial pada anak usia dini agar tumbuh dan berkembang kecerdasan emosionalnya. Langkah yang terlihat sederhana, tetapi sebenarnya susah untuk menumbuh-kembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah dengan mengajarkan dan membimbingnya untuk menjalin hubungan dengan orang lain dalam suatu kebaikan. Pada agama islam, hubungan tersebut dikenal dengan istilah silaturahmi. Allah SWT berfirman:

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

Ayat diatas memberikan informasi betapa urgennya jalinan atau hubungan dengan manusia. Ayat tersebut menjelaskan bahwa hubungan dengan sesama manusia merupakan hal yang harus dibina dengan cara tolong menolong dalam berbuat kebaikan dan memberikan kemanfaatan. Bahkan Nabi Muhammad SAW. pernah bersabda “bahwa sebaik-baik manusia adalah manusia yang bermanfaat bagi orang lain”.⁶

Begitu besar pengaruh kecerdasan interpersonal terhadap diri seseorang agar dapat berinteraksi dan saling tolong menolong sesama

⁵ Herlitha Jayadianti. *Menumbuhkembangkan Interpersonal Anak (usia 0-6 tahun)*. (tangerang selatan: tirtamedia, 2016), hal 1

⁶ Novan Ardy Wiyani, *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014). hal, 95-96

manusia. Agar seseorang memiliki sifat saling tolong menolong maka dilakukan sejak dini. Untuk itu, sejak dini harus dikembangkan kecerdasan interpersonal anak agar anak memiliki rasa ingin menjalin hubungan dengan orang lain, mau bekerjasama dalam sebuah kegiatan berkelompok, dan agar anak dapat berempati terhadap sesama. Mengembangkan kecerdasan interpersonal anak maka salah satu cara yang dilakukan oleh orang tua/pendidik adalah dengan bermain *puzzle*. Bermain *puzzle* secara berkelompok dapat meningkatkan/mengasah kecerdasan interpersonal anak, membuat anak untuk tolong menolong dalam menyusun *puzzle*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Negeri Pembina Amuntai Selatan pada anak-anak TK B, pendidik di TK Negeri Pembina Amuntai Selatan belum pernah melakukan permainan *puzzle* pada saat sistem belajar mengajar. Biasanya sistem pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik hanya sistem klasikal. Pendidik lebih sering mengajar dengan metode ceramah, mengajar calistung (baca tulis hitung) dan menggunakan buku lembar kerja anak, di mana dengan metode tersebut membuat anak menjadi pasif, bosan, kurang dalam hal kerjasama dengan teman dikelas karena anak sibuk mengerjakan tugas yang diberikan pendidik, kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, walaupun anak TK mudah dalam berteman, tetapi jika ada anak yang pendiam maka dia akan sulit untuk bisa berteman, dan walaupun anak TK suka bermain tetapi belum tentu mereka bisa bekerjasama dalam sebuah kegiatan.

Pendidik tidak menggunakan media yang melibatkan anak secara langsung untuk dapat bersosialisasi dengan teman sekelas. Maka seorang pendidik harus bisa membuat pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar anak mau bersosialisasi dengan semua teman di kelas. Berdasarkan dari permasalahan-permasalahan diatas peneliti memilih menggunakan metode permainan *puzzle* yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, karena dengan metode tersebut anak dapat terlibat langsung dan dapat bersosialisasi dengan teman sekelas. Dengan bermain *puzzle* anak antusias menyusun *puzzle* yang diberikan kepadanya, sehingga anak dapat lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar yang diberikan oleh pendidik dan mau mengerjakan permainan *puzzle* secara berkelompok dan bekerjasama.

Bertitik tolak pada permasalahan yang ada di TK Negeri Pembina Amuntai Selatan, maka peneliti tertarik untuk membahasnya dengan judul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Amuntai Selatan Hulu Sungai Utara”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Permainan *Puzzle* berpengaruh terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di Kelompok B TK Negeri Pembina Amuntai Selatan Hulu Sungai Utara?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui apakah Permainan *Puzzle* berpengaruh terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Amuntai Selatan Hulu Sungai Utara”

D. Definisi Operasional dan Ruzng Lingkup Pembahasan

1. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran terhadap judul di atas, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang dipergunakan adalah sebagai berikut:

a. Permainan *puzzle*

Permainan *puzzle* merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi ⁷. Pada usia 2-3 tahun potongan puzzlenya tidak kurang dari 4 keping, usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 keping, untuk anak TK (4-5 tahun) potongan *puzzle* tidak lebih dari 6 keping dan untuk usia 5-6 tahun potongan *puzzle* tidak lebih dari 7 keping.⁸ Jadi permainan *puzzle* menurut peneliti adalah permainan yang bongkar pasang, dimana *puzzle* yang bentuknya diacak-acak

⁷ Nidho Fuadiyah. 2013. Upaya Meningkatkan Bentuk Geometri dengan Permainan Puzzle bervariasi Pada Kelompok B. *Jurnal Skripsi dari IKIP PGRI Semarang*: hal 28

⁸ <https://Media-Puzzle-Untuk-Belajar-Anak-Usia-Dini>, diunduh pada hari minggu pukul 18.50

kemudian disusun kembali menjadi kepingan yang utuh kebentuk *puzzle* semula dan *puzzle* yang digunakan bentuknya berbentuk segi empat yang sederhana. Karena yang diteliti untuk anak umur 5-6 tahun (kelompok B) maka *puzzle* yang mereka susun sebanyak 6 keping *puzzle*.

b. Kecerdasan interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan menyesuaikan diri dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal berhubungan dengan afektif dan emosi, seperti etika, motivasi, moral dan hati nurani. Orang dengan kecerdasan interpersonal akan menjadi pribadi yang berbudi luhur, dapat menghormati dan menghargai sesama.⁹ Adapun kecerdasan interpersonal yang peneliti maksud adalah bagaimana anak dapat bersosialisasi dengan temannya di kelas mau ikut bergabung dengan teman jika melakukan suatu permainan secara berkelompok, dapat berempati, peka terhadap perasaan teman. Karena kecerdasan interpersonal meliputi sosial dan emosional anak maka peneliti lebih mendispesifikasikan lagi bagaimana anak dapat bekerjasama dalam menyusun *puzzle* secara berkelompok agar sosial dan emosional anak dapat berkembang dengan baik.

2. Lingkup Pembahasan

Selanjutnya agar pembahasan dalam penelitian ini tidak meluas, maka bahasan dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

⁹ Andi Yudha Asfiandar, *Creative Parenting Today*. (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2012), hal 69

- a. Siswa yang diteliti adalah siswa kelompok B TK Negeri Pembina Amuntai Selatan.
- b. Penelitian dilakukan menggunakan permainan *puzzle*.
- c. Penelitian dilakukan tanpa menggunakan permainan *puzzle*.

E. Alasan Memilih Judul

Adapun beberapa alasan yang melatar belakangi sehingga dipilihnya judul di atas tersebut:

- 1. Mengingat bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri, maka sejak dini harus di kembangkan rasa sosial dan emosi anak agar dia mudah bergaul dilingkungannya, dan agar anak memiliki rasa empati, kerjasama tolong menolong terhadap orang lain.
- 2. Melihat keadaan pembelajaran di TK masih bersifat klasikal dan menggunakan buku lembar kerja anak, membuat anak-anak menjadi pasif dan kurang untuk bersosialisasi dengan temannya jika anak itu kurang berkembang interpersonalnya maka anak itu akan lambat mendapatkan teman bahkan tidak mau berteman dengan teman.
- 3. Jika ada anak yang kurang mau bersosialisasi maka dengan adanya permainan *puzzle* anak dapat bersosialisasi dan bekerjasama dalam menyusun *puzzle*.
- 4. Permainan *puzzle* ini banyak kelebihanannya, diantaranya yaitu dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak dan juga dapat melatih koordinasi mata dan tangan maupun melatih ketelitian anak.

Selain itu *puzzle* juga mudah di dapatkan di pasar atau toko mainan, *puzzle* juga dapat dibuat sendiri dengan menggunakan kardus bekas.

5. Di TK Negeri Pembina Amuntai Selatan belum pernah menggunakan *puzzle* dalam kegiatan belajar anak, dengan bermain *puzzle* maka anak dapat terlibat langsung dalam sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi anak, karena anak usia dini adalah masa dimana anak suka bermain, dengan bermain juga dapat membuat anak belajar.
6. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan *puzzle* terhadap kecerdasan interpersonal anak.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Guru

Dengan dilaksanakannya permainan yang menarik seperti *puzzle* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Amuntai Selatan dapat menumbuhkan kreatifitas guru dalam usaha memperbaiki proses dan hasil belajar. Dengan bermain *puzzle* sehingga anak dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sekelompok, maka akan meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

2. Bagi Anak

Dengan dilaksanakannya permainan *puzzle* maka dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak agar dapat bekerjasama, bersosialisasi, membuat anak tidak pemalu, percaya diri, dan membuat

anak dapat berinteraksi dengan teman sekelas di kelompok B TK Negeri Pembina Amuntai Selatan.

3. Bagi sekolah

Dengan dilaksanakannya permainan *puzzle* pada anak kelompok B TK Negeri Pembina Amuntai Selatan dapat dijadikan alternatif kebijakan sekolah agar kecerdasan interpersonal anak dalam bersosialisasi dengan teman bisa berkembang, sehingga hasil penelitian dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan peningkatan mutu sekolah.

4. Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan permainan *puzzle* untuk mengembangkan kecerdasan anak, juga dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan permainan yang lain.

G. Tinjauan Pustaka

Dalam peninjauan penelitian yang dilakukan, ada perbedaan dengan penelitian sebelumnya mengenai permainan *puzzle* terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B, yaitu:

1. Meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal Melalui Bermain Puzzle di Kelompok Bermain Pandawa Wonokerso Kedawung Sragen, yang diteliti oleh Susanti pada tahun 2012 di Universitas Muhamadiyah Surakarta. Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain *puzzle* pada anak kelompok bermain Pandawa Wonokerso, Kedawung, Sragen tahun ajaran

2011/2012. Adapun perbedaan dengan penelitian yang di teliti yaitu meneliti tentang kecerdasan interpersonal anak, sedangkan penelitian ini meneliti tentang kecerdasan intrapersonal anak, bagaimana si anak dapat memahami dirinya sendiri dengan menggunakan permainan puzzle sebagai alat untuk dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

2. Hubungan Alat Permainan Edukatif Puzzle dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini di Kelompok Bermain “Buah Hati Kita” Sumpster Jember tahun 2013, yang diteliti oleh Umi Nor Afida pada tahun 2014 di Universitas Jember. Penelitian ini adalah permainan puzzle sebagai salah satu materi selingan dengan harapan permainan puzzle dapat merangsang dan mengembangkan kemampuan kognitif anak didik. Adapun perbedaan dengan penelitian peneliti adalah bahwa tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikan atau tidaknya hubungan antara permainan puzzle dengan kemampuan kognitif Anak Usia Dini, apakah dengan permainan puzzle dapat mengembangkan kecerdasan kognitif anak.
3. Pengaruh Bermain Estafet Puzzle terhadap Kerjasama dalam Kelompok Usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Teluk Betung Bandar Lampung yang diteliti oleh Yani Lestari pada tahun 2016 di Universitas Lampung Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan estafet puzzle terhadap perkembangan kerjasama dalam kelompok dan perbedaan sebelum

dan sesudah diberikan perlakuan yaitu melalui bermain estafet puzzle dan cara bermain puzzle. Permainan puzzle yang peneliti maksud hanya berbentuk kepingan dan anak dapat menyusun puzzle yang berbentuk acak menjadi bentuk yang utuh.

Dari beberapa peneitian diatas belum ada yang membahas tentang pengaruh permainan *puzzle* untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Tetapi ada yang hampir mirip dengan penelitian si peneliti, perbedaanya terletak di estafet dan kerjasama, peneliti menggunakan permainan *puzzle* biasa bukan estafet dan pembahasannya lebih umum tentang kecerdasan interpersonal sedangkan peneliti lain yaitu Yani Lestari lebih spesifik yaitu kerjasama anak. Sehingga peneliti tertarik untuk membahas permainan *puzzle* untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak.

H. Hipotesis

Adapun hipotesis yang diambil dalam penelitian ini yaitu:

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil bermain *puzzle* anak antara kelompok yang bermain *puzzle* dan tanpa menggunakan permainan *puzzle* di kelompok B TK Negeri Pembina Amuntai Selatan Hulu Sungai Utara.

H₀: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil bermain *puzzle* siswa antara kelompok yang bermain *puzzle* dan tanpa menggunakan permainan *puzzle* di kelompok B TK Negeri Pembina Amuntai Selatan Hulu Sungai Utara.

I. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini secara garis besar terdiri atas lima bab pembahasan dengan sistematika:

Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, definisi operasional dan lingkup pembahasan, alasan memilih judul, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, anggapan dasar dan hipotesis, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan teori, yang berisi Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini, Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia, Perkembangan Sosial-Emosi Anak Usia 5-6 tahun (kelompok B), Perkembangan Sosial Anak, Perkembangan Empati, Perkembangan Kecerdasan Interpersonal, Bermain *Puzzle*.

Bab III Metodologi penelitian, berisi jenis dan pendekatan penelitian, metode penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, langkah-langkah (skenario) eksperimen, pengembangan instrumen penelitian, dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan hasil penelitian, berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian, penyajian data, dan analisis data.

Bab V Penutup, berisi tentang simpulan dan saran-saran.

