

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Anak Usia Dini Merupakan Seseorang yang menjalani aktivitas Pertumbuhan dan Perkembangan yang cepat. Menurut sujarwo Tahap Kanak-Kanak biasa dikenal sebagai sebutan *Golden Age*. Pada Masa *Golden Age*. Sekitar 80% otak anak menjalani pertumbuhan di umur 0-6 Tahun. Di umur ini semua perkataan atau perlakuan manusia di sisi anak terutama orang tua jadi dasar pembentukan perilaku, perangai, dan keterampilan Intelektual Anak.<sup>1</sup> Pada masa ini yang paling tepat untuk menstimulasi perkembangan individu. Dalam sikap dan keterampilan agar mampu menolong diri sendiri (*selfhelp*), dan meletakkan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar (*learning how to learn*).<sup>2</sup> Penjelasan diatas membuktikan bahwa masa keemas anak dimulai dari anak berumur 0-6 tahun dimana pada masa itu anak harus mendapatkan Stimulasi yang bagus dan tepat agar perkembangan anak bisa secara optimal anak harus distimulasi dengan baik hal ini bukan hanya tergantung pada Orang tua tapi peran guru juga sangat penting dalam memberikan stimulasi pembelajaran pada anak yang mengacu dalam mengasah otak dan keterampilan anak. Tetapi kebanyakan tenaga pendidik hanya memfokuskan anak dalam aspek kognitif dimana di RA Al-Wardah

---

<sup>1</sup> Rike Parita Rijkiyani, Syarifuddin Syarifuddin, and Nida Mauizdati, "Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Potensi Anak Pada Masa Golden Age," *Jurnal Basicedu* 6, no. 3 (2022): 405–412

<sup>2</sup> Mulianah Khaironi. "Perkembangan Anak Usia Dini" *jurnal Golden Age Hamzanwadi University* 3, No. 1 (2018):187-189

guru masih menuntut anak untuk belajar Calistung dibanding mengembangkan aspek sosial anak dimana sistem yang hanya mengacu pada pembelajaran yang bersifat individualis dengan menggunakan lembar kerja.

Pembelajaran anak usia dini adalah pembelajaran yang berorientasi bermain (belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar), pembelajaran yang berorientasi dalam perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara-cara yang tepat. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak.<sup>3</sup> Dimana sistem pembelajaran *indoor* dan *outdoor* yang biasa diterapkan oleh tenaga pendidik agar anak bisa mengenal lingkungannya dan bereksplor sesuai keinginannya. Dalam hal ini diperlukan Strategi Pembelajaran dimana Strategi ini diartikan sebagai pola umum kegiatan antara guru dan murid dalam suatu kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>4</sup> Artinya untuk Mengoptimalkan Perencanaan Pembelajaran yang asik dan berpusat kepada anak harus adanya Strategi Pembelajaran yang matang dimana Tenaga Pendidik harus kreatif dalam memilih proses Perencanaan Pembelajaran dimana anak belajar sambil bermain tidak hanya mengajak anak untuk belajar di indoor saja tapi mengenalkan anak juga pada dunia luar agar anak bisa bereksplor dan mengenal lingkungannya. Faktanya sangat berbanding balik dari devinisi pembelajaran yang dimana anak

---

<sup>3</sup> Leny Marlina, "Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 2 (2017),

<sup>4</sup> Sri Handayani, "Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini" Surabaya: CV. Kanaka Medika 2021.

diajarkan bermain sambil belajar di RA Al-Wardah guru masih memusatkan anak untuk belajar di dalam kelas anak sangat jarang untuk belajar di luar kelas hanya saat olahraga saja anak diperbolehkan keluar kelas sedangkan hakikatnya anak usia dini adalah bermain dimana anak dikenalkan pembelajaran dengan cara permainan agar Kecerdasan Majemuk anak terbangun dengan baik.

Kecerdasan majemuk (*multiple intelligences*) adalah sebuah penilaian yang dilihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu.<sup>5</sup> Gardner juga mendefinisikan kecerdasan sebagai potensi biopsikologi untuk memproses bentuk-bentuk informasi yang spesifik dalam cara-cara tertentu. Di dalam teorinya, Gardner menjelaskan bahwa setiap orang memiliki bermacam-macam kecerdasan, tetapi dengan kadar pengembangan yang berbeda antara kecerdasan yang satu dengan kecerdasan lainnya.<sup>6</sup> Di dalam teori Gardner anak memiliki 8 kecerdasan diantaranya ada yang pertama adalah Kecerdasan Bahasa adalah kemampuan yang mengolah kata-kata secara efektif, baik secara oral maupun tertulis, yang kedua adalah Kecerdasan Matematika Logis yang artinya anak mampu mengenal bilangan, menghitung angka dan pola, kecerdasan yang ketiga yaitu Kecerdasan

---

<sup>5</sup> Fitria and Leny Marlina, "Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences) Anak Usia Dini Menurut Howard Gardner Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Education* 2, no. 3 (2020): 119–31.

<sup>6</sup> Nurul Anam, "Formulasi Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Multiple Intelligences Di Lembaga Pendidikan," *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 12–34.

Spasialis (Ruang) yaitu kecerdasan yang meliputi menangkap dunia secara ruang visual yang tepat, kecerdasan keempat yaitu Kecerdasan Kinestetik adalah kemampuan menggunakan gerak tubuh untuk mengekspresikan perasaan. Kecerdasan yang kelima yaitu Kecerdasan Musikal yaitu bentuk kecerdasan irama dimana anak mampu mengembangkan, mengekspresikan, dan menikmati musik dan suara. Kecerdasan keenam yaitu Kecerdasan Naturalis yaitu kecerdasan yang dimiliki anak untuk mengenal lingkungannya seperti adanya hewan dan alam ciptaan tuhan. Kecerdasan yang ke tujuh adalah Kecerdasan Intrapersonal yang berkaitan dengan pengetahuan diri sendiri dan kemampuan bertindak secara adaptatif berdasarkan pengenalan diri. Kecerdasan kedelapan yaitu Kecerdasan Interpersonal yang meliputi kecerdasan terkait peka terhadap perasaan, intensi, motivasi, watak, dan perasaan orang lain.<sup>7</sup>

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan majemuk adalah kecerdasan yang meliputi berbagai macam aspek perkembangan anak diantaranya ada aspek kognitif, seni, interaksi dan aspek lainnya. Kecerdasan majemuk anak haruslah di kembangkan secara baik dan optimal. Dimana anak akan disini belajar mengenal diri, bakat, teman, Bahasa dan mampu mengenal lingkungannya. Namun pada kenyataanya di Ra Al-Wardah masih banyak anak yang belum bisa berinteraksi dengan

---

<sup>7</sup> Syarifah Syarifah, "Konsep Kecerdasan Majemuk Howard Gardner," *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan* 2, no. 2 (2019): 176–97.

temannya bahkan anak belum mampu mengenal satu sama lain. Rendahnya kecerdasan Interpersonal anak membuat anak di RA Al-Wardah terkesan lebih asik bermain sendiri dan sulit beradaptasi dengan teman lainnya.

Untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal anak usia dini bisa melalui metode bermain. Sejatinya anak usia dini yang akrab dengan bermain tentunya memudahkan anak bersenang-senang sekaligus menumbuhkan kecerdasan interpersonal anak. Bermain adalah serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apa pun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini maka bisa disebut bermain.<sup>8</sup> Menurut Piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.

Dalam surat AL-Ankabut juga dijelaskan:

وَمَا هَذِهِ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا لَهُوَ وَلَعِبٌ وَإِنَّ الدَّارَ الْآخِرَةَ لَهِيَ الْحَيَوَانُ لَوْ كَانُوا يَعْلَمُونَ (64)

Artinya: “Dan kehidupan dunia ini hanya senda gurau dan permainan. Dan sesungguhnya negeri akhirat itulah kehidupan yang sebenarnya, sekiranya mereka mengetahui”. (QS. Al-Ankabut: 64).<sup>9</sup>

عن ابن عمر قال: قال رسول هلا صلى هلا عليه وسلم " عَلِّمُوا أَبْنَاءَكُمْ السِّبَاخَةَ وَالرِّمِّيَّ، وَالْمَرْأَةَ الْمِعْرَلِ (رواه البيهقي)

---

<sup>8</sup> Ifa Aristia Sandra Ekayati. “Pengaruh Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Pada Anak Usia Dini” *jurnal Didaktika*, vol.3 No.3 2015: 2

<sup>9</sup> *Al-Qur'an Online Terjemahan Dan Tafsir Bahasa Indonesia*, (Jakarta: NU Online, 2022)

Artinya : dari Ibnu Umar berkata: Rasulullah Saw bersabda ajari anak-anakmu permainan berenang, melempar, dan bagi perempuan memintal (menenun)

dalam penjelasan Hadist dan Al-Quran di atas bahwa permainan merupakan hal yang sunah untuk dikenalkan kepada anak-anak dimana bermain dan permainan adalah 2 hal yang tidak bisa dipisahkan dari anak terutama Anak Usia Dini. Tetapi di RA Al-Wardah masih kurangnya mengajarkan anak dalam hal permainan dimana guru masih berfokus pada RPPH lama yang membuat pembelajaran terkesan membosankan dan kurang diminati oleh anak.

Hasil observasi Pra-Penelitian yang dilakukan di RA Al-Wardah Pandeglang ternyata masih sebagian besar anak dengan Usia 5-6 Tahun yang memiliki sifat egois (ingin menang sendiri), kurangnya rasa empati, belum mengenal lingkungannya, belum bisa berkomunikasi dengan teman lainnya. Hal ini dibuktikan dengan Hasil Observasi yang dilakukan di RA-Al Wardah Pandeglang.<sup>10</sup> Rendahnya kecerdasan interpersonal yang dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun yang dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya dilihat dari segi guru memberikan pembelajaran yang bersifat individual dimana anak masih difokuskan untuk mengerjakan lembar kerja yang bersifat klasik atau terpusat sehingga kurangnya interaksi dengan teman sebaya. Dilihat dari segi anak yang cenderung masih memikirkan dunianya sendiri lebih suka bermain

---

<sup>10</sup> "Hasil Observasi Pra-Penelitian, 11-10-2023"

sendiri dengan alat edukatif yang ada dibanding bermain dengan teman-temannya hal ini yang mengakibatkan rasa percaya diri anak saat tampil didepan menjadi lemah, sosialisasi anak menjadi terbatas, dengan terbatasnya komunikasi dan sosialisasi anak dengan teman sebayanya membuat anak enggan mengenal teman. Anak akan lebih nyaman berinteraksi didalam kelas dibanding berinteraksi diluar kelas.

Berdasarkan hal-hal tersebut maka peneliti mengambil judul **“Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Panjang untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Wardah Pandeglang”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Permasalahan penelitian yang penulis ajukan ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Sistem pembelajaran menekankan anak pada aspek kognitif saja
2. Sistem Pembelajaran yang mengutamakan *Indoor Class*
3. Perkembangan kecerdasan Interpersonal anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Wardah Pandeglang belum berkembang secara optimal
4. Masih banyak anak yang belum baik dalam bersosialisasi dan berkomunikasi
5. Guru belum pernah menggunakan metode Permainan dalam Aspek perkembangan Kecerdasan Interpersonal anak.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk memperjelas proses dalam penelitian kuantitatif, penelitian akan menggunakan fokus penelitian ini untuk mempermudah penelitian dalam proses pengumpulan dalam penganalisisan data dan sumber data. Maka dari itu, peneliti hanya fokus pada pengaruh permainan ular naga Panjang dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Wardah Pandeglang.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Permainan Ular Naga Panjang?
2. Bagaimana kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 Tahun di Ra Al-wardah Pandeglang?
3. Bagaimana pengaruh permainan tradisional ular naga Panjang terhadap kecerdasan Interpersonal anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Wardah Pandeglang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk Mengetahui kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di Ra Al-wardah Pandeglang
2. Untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional ular naga Panjang dalam meningkatkan Kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal anak usia 5-6 tahun di Ra Al-Wardah Pandenglang



## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian diantaranya:

### **1. Manfaat teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pembelajaran guru dan anak, memberikan wawasan baru dalam bidang Pendidikan anak usia dini, terutama dalam peningkatan kecerdasan Intrapersonal dan Interpersonal anak usia 5-6 tahun dengan permainan ular naga Panjang di Ra Al-Wardah Pandenglang.

### **2. Manfaat Secara Praktis**

- a. Bagi anak meningkatkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak, sehingga anak dapat berpendapat, percaya diri, dapat bekerjasama dengan teman dan dapat bersosialisasi dengan teman sebayanya serta senang dalam kegiatan yang dilakukannya.
- b. Bagi guru Dapat dijadikan masukan untuk guru tentang bagaimana cara yang tepat agar kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak dapat berkembang dengan baik

### **3. Bagi peneliti**

- a. Dapat memperdalam teori yang diperoleh selama kuliah serta mampu mengaplikasikannya di lapangan.
- b. Mengembangkan kemampuan dalam membimbing dan melayani anak
- c. Mendapat ilmu dan dapat menerapkannya pada kehidupan nyata.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Bab I Pendahuluan. Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, fokus Penelitian, penelitian yang relevan, kerangka pemikiran,

Bab II Landasan Teoretik, Kerangka Berfikir, Hipotesis Penelitian  
Terdiri dari teori yang akan digunakan, penemuan sebelumnya, dan kerangka pemikiran.

Bab III, Metodologi Penelitian. Terdiri dari subjek penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian dan analisis data penelitian.

Bab IV, Pembahasan. Terdiri dari hasil penelitian, analisis data penelitian dan pembahasan.

Bab V, Penutup, Yaitu berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.