

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Konsep Penelitian Tindakan

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan (*action research*) yang berfokus pada penelitian tindakan. Penelitian tindakan pertama kali diperkenalkan oleh ahli psikologi Kurt Lewin pada tahun 1946. Inti gagasan Lewin selanjutnya dikembangkan oleh ahli-ahli lain, seperti Stephen Kemmis, Robin Mc. Taggart, John Elliot, Dave Ebbut dan lain sebagainya.

Mertler mendefinisikan penelitian tindakan sebagai berikut:¹

Action research is defined any systematic inquiry conducted by teachers, administrators, counselors, or other with a vested interest in teaching and learning process or environment for the purpose of gathering information about how their particular school operate, how they teach, and how their students learn.

Penelitian tindakan didefinisikan sebagai temuan penyelidikan secara sistematis yang dilakukan oleh guru, administrator, konselor, atau pihak lain yang menaruh minat pada proses belajar mengajar ataupun yang berkaitan, dengan tujuan mengumpulkan informasi tentang bagaimana sekolah beroperasi, bagaimana mereka mengajar, dan bagaimana siswa mereka belajar.

¹ Craig A. Mertler, *Action Research: Teachers as Reasearchers in the Classroom* (Los Angeles: Sage, 2009), h. 4.

Menurut Handini *action research* adalah penelitian yang bersifat partisipatif dan kolaboratif, karena melibatkan orang-orang di lingkungannya, yang hasilnya dapat dinikmati bersama (*shared enquiry*).² Definisi Stephen Kemmis dari Deakin University, bersama Wilf Carr dari *University College of North Wales*, 1996 mengatakan bahwa *action research* adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri, yang dilakukan oleh para partisipan (misalnya guru, dokter) dalam situasi-situasi sosial (misalnya pendidikan, praktek pribadi), untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran: a) praktek-praktek sosial yang dilakukannya sendiri, b) pengertian mengenai praktek-praktek ini, dan c) situasi-situasi di mana praktek-praktek tersebut dilaksanakan.³ Penelitian tindakan merupakan penelitian yang menitikberatkan pada refleksi diri dalam menjalankan profesinya untuk perbaikan. Keterlibatan orang lain di sekelilingnya sebagai kolaborator sangat diperlukan untuk memperbaiki kinerja yang akan dilakukannya.

Menurut Carr dan Kemmis, yang dimaksud dengan penelitian tindakan adalah suatu bentuk refleksi yang dilakukan oleh para partisipan (guru, siswa atau kepala sekolah) dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki rasionalitas kebenaran (a) praktik-praktik sosial atau pendidikan yang dilakukan sendiri. (b) pengertian mengenai praktik-praktik ini, dan (c) situasi-situasi tempat praktik-praktik tersebut

² Myrnawati Crie Handini, *Metodologi Penelitian Untuk Pemula* (Jakarta: FIP Press, 2012), h. 19.

³ *Ibid.*, h. 19

dilaksanakan.⁴ Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa guru dapat melakukan refleksi untuk memperbaiki hal-hal yang dirasakan kurang dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.

Harjodipuro juga menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah suatu pendekatan untuk memperbaiki pendidikan melalui perubahan, dengan mendorong para guru untuk memikirkan praktek mengajar sendiri agar kritis terhadap praktek tersebut, dan agar mau untuk merubahnya.⁵ Dijelaskan pula bahwa tindakan penelitian bukan sekedar mengajar, penelitian tindakan mempunyai makna sadar dan kritis terhadap dirinya sendiri untuk bersiap terhadap proses perubahan dan perbaikan mengajar.⁶ Penelitian tindakan diharapkan mampu mendorong para pendidik untuk mau merubah cara mengajarnya agar terjadi perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan.

Penelitian tindakan harus jelas membedakan perbedaan ciri tindakan dan penelitian, harus terlibat langsung dan bukan hanya sekedar sebagai penonton. Penelitian tindakan berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada suatu kelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Tindakan ini di kalangan

⁴ Siswojo Harjodipuro, *Action Research, Sintesis Teoritik* (Jakarta: IKIP Jakarta, 1997), h. 5.

⁵ *Ibid.*, h. 8.

⁶ *Ibid.*, h.10.

pendidikan dapat diterapkan pada sebuah kelas sehingga sering disebut Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), atau bila yang melakukan tindakan adalah kepala sekolah atau pimpinan lain maka tetap saja disebut penelitian tindakan.

Stringer menuliskan bahwa penelitian tindakan sebagai pendekatan sistematis untuk penyelidikan dalam rangka mencari solusi efektif untuk masalah yang mereka hadapi sehari-hari, berbeda dengan penelitian eksperimental yang mencari penjelasan untuk digeneralisasikan, penelitian tindakan fokusnya pada situasi tertentu yang bersifat lokal.⁷ Solusi yang dimaksud tentu saja berlaku efektif pada situasi lokal tempat penelitian berlangsung dan belum tentu cocok dilakukan di tempat lain.

Penelitian tindakan selalu berhubungan dengan tindakan untuk mencapai hasil praktis dan menciptakan bentuk pemahaman baru karena tindakan tanpa pengetahuan adalah buta dan teori tanpa tindakan tidak berarti.⁸ Secara operasional bentuk penelitian tindakan adalah rangkaian kegiatan bersama yang berkelanjutan antara para pihak terkait dalam hal merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi rangkaian upaya untuk mencapai perubahan status pola pikir, pandang, kerja dan sikap baru yang disadari dan diakui bersama sebagai relatif lebih baik serta bersifat dinamis

⁷ Ernes T Stringer, *Action Research Third Edition*, (Los Angeles: Sage Publications, 2007), h. 1.

⁸ Valsa Koshy. *Action Research for Improving Practice: A practical Guide*, (London: Sage Publication Ltd., 2005), h.8.

terhadap perubahan selanjutnya.⁹ Penelitian tindakan dilakukan oleh berbagai pihak terkait dalam rangka memperbaiki berbagai bentuk teknik yang ada dalam praktek-praktek tertentu melalui berbagai tahapan yang sistematis dan membutuhkan pengetahuan.

Creswell menyatakan, Hampir sama dengan *mixed method* (metode gabungan), penelitian tindakan menggunakan metode pengumpulan data yang dapat dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif, tetapi selalu diarahkan pada isu-isu yang bersifat spesifik dan praktis dan berusaha mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi.¹⁰ Penelitian tindakan menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif dalam menganalisis datanya. Masalah yang dikaji adalah masalah yang bersifat spesifik dan bersifat praktis, sehingga pemecahan masalah dapat dilakukan dengan sistematis.

Berdasarkan pendapat yang dijabarkan di atas, maka disimpulkan bahwa tindakan penelitian adalah: (1) merupakan penerapan penemuan faktual dalam rangka memecahkan masalah dan situasi sosial dan bertujuan meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan; (2) penelitian tindakan dilakukan oleh peneliti ataupun berkolaborasi; (3) penelitian tindakan merupakan perpaduan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif dan harus memiliki data kedua jenis tindakan tersebut; (4) penelitian tindakan bertujuan

⁹ Geoffrey E. Mills., *Action Research: A Guide for the Teacher Researcher, Second Edition*, (Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, 2003:), h.5.

¹⁰ Jhon W. Creswell, *Educational Research: Planning, Conducting, and evaluating Quantitative and Qualitative Research, Third Edition*, (New Jersey: Pearson Merrill Prentice Hall, 2008), h.597.

untuk memperbaiki sebuah pendekatan dalam rangka peningkatan mutu atau pemecahan masalah; (5) penelitian tindakan merupakan ajang introspeksi, refleksi dan evaluasi diri dalam menerapkan pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

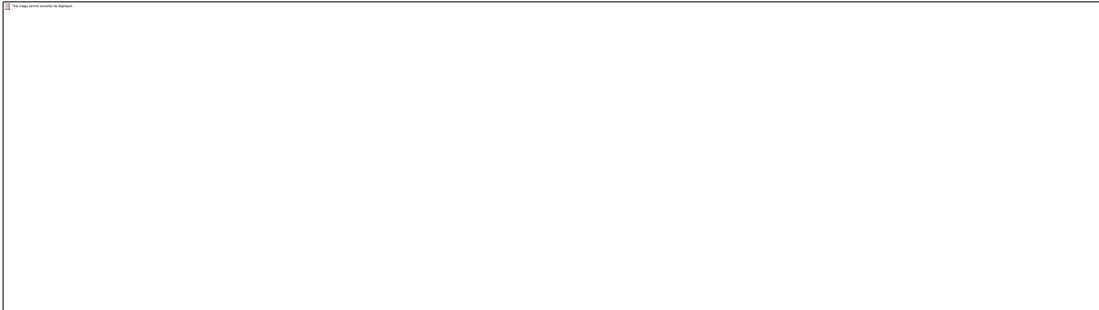
Ada beberapa model desain penelitian yang biasa digunakan dalam penelitian tindakan. Model penelitian tindakan dapat dilakukan melalui siklus-siklus dan tahapan-tahapan. Model-model yang sering dilakukan melalui siklus-siklus adalah model Kemmis dan McTaggart, Elliot, dan O'Leary.¹¹ Model-model yang menggunakan tahapan-tahapan adalah model MacIntire, Cresswell, Stringer, dan Schmuck. Adapun model-model penelitian yang dimaksud dapat dijelaskan dan dijabarkan secara bertahap diantaranya dalam penjelasan berikut ini.

1. Rancangan Penelitian Tindakan model Kurt Lewin

Rancangan model Kurt Lewin merupakan model dasar yang kemudian dikembangkan oleh ahli-ahli lain. Penelitian tindakan, menurut Kurt Lewin, terdiri dari empat komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*),

¹¹ Valsa Koshy, *Action Research for Improving Practice: A Practical Guide* (London: Sage Publication Ltd, 2005), h. 8.

pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Digambarkan dalam sebuah bagan, model ini tampak sebagai berikut.¹²



Gambar 2.1 Rancangan Penelitian Tindakan Model Kurt Lewin

Sumber: Valsa Koshy, *Action Research for Improving Practice: A Practical Guide* h. 8.

Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan yang berulang. Siklus inilah yang sebetulnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan, yaitu bahwa penelitian tindakan harus dilaksanakan dalam bentuk siklus, bukan hanya satu kali intervensi saja. Dalam satu siklus dibutuhkan tahapan-tahapan yang dilakukan secara sistematis dan terencana. Ini dimaksudkan agar hasil tindakan yang dilakukan tercapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, yaitu dapat meningkatkan suatu masalah yang dihadapi.

¹² Mertler, *op.cit.*, h.24.

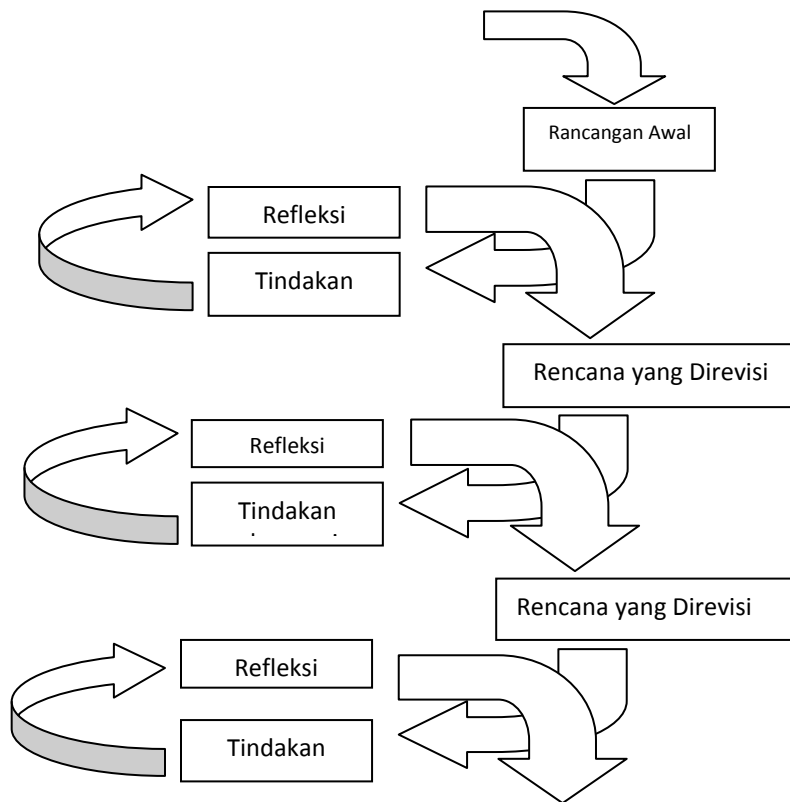
2. Rancangan Penelitian Tindakan Model Kemmis & McTaggart

Model yang dikemukakan Kemmis & Taggart merupakan pengembangan lebih lanjut dari model Kurt Lewin. Secara mendasar tidak ada perbedaan yang prinsip antara keduanya. Model ini banyak dipakai karena sederhana dan mudah dipahami. Rancangan Kemmis & Taggart dapat mencakup sejumlah siklus, masing-masing terdiri dari tahap-tahap: perencanaan (*plan*), pelaksanaan dan pengamatan (*act & observe*), dan refleksi (*reflect*).

Setelah satu siklus selesai diimplementasikan, khususnya setelah dilakukan evaluasi berupa tahap refleksi, selanjutnya diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam siklus tersendiri. Demikian tahapan-tahapan ini berlangsung berulang-ulang dalam beberapa kali siklus sampai peningkatan yang diinginkan tercapai sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

Dituangkan dalam bentuk gambar, rancangan Kemmis & McTaggart akan tampak sebagai berikut:¹³

¹³ Muhyadi, "Model-model Penelitian Tindakan Kelas"; <http://www.google.co.id/#hl=id&client=psy-ab&q=model+penelitian+tindakan> (diakses tanggal 15 Oktober 2013).



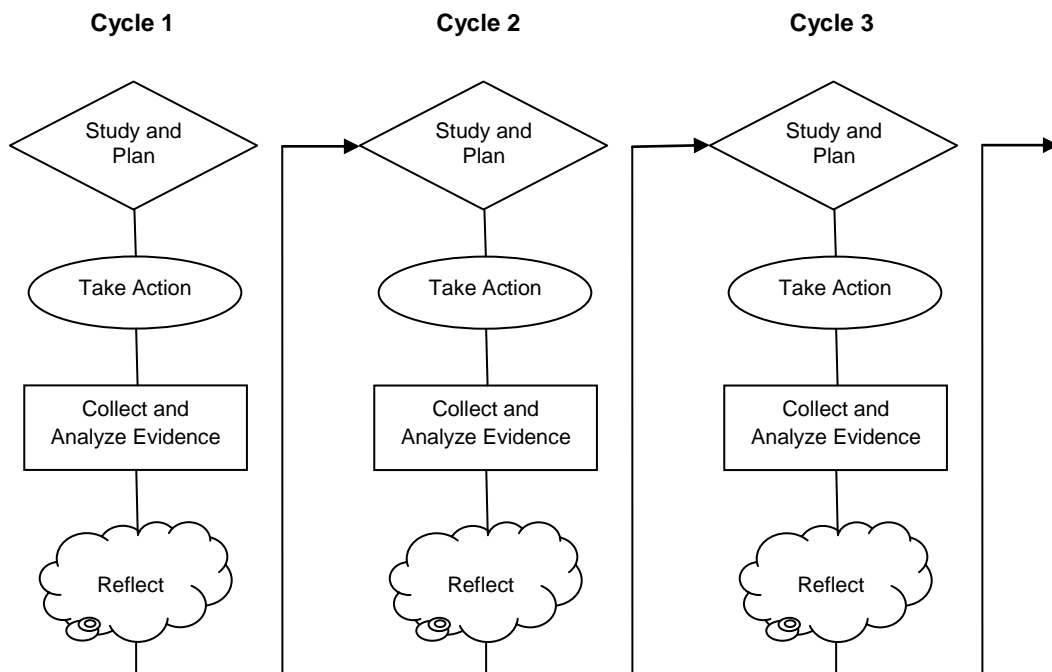
Gambar 2.2 Rancangan Penelitian Tindakan Model Kemmis & Taggart

Sumber: Muhyadi, Model-model Penelitian Tindakan Kelas; <http://www.google.co.id/#hl=id&sclient=psyab&q=model+penelitian+tindakan>

Langkah pertama pada setiap siklus adalah penyusunan rencana tindakan. Tahapan berikutnya pelaksanaan dan sekaligus pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan. Hasil pengamatan kemudian dievaluasi dalam bentuk refleksi. Apabila hasil refleksi siklus pertama menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan belum memberikan hasil sebagaimana diharapkan, maka berikutnya disusun lagi rencana untuk dilaksanakan pada siklus kedua. Demikian seterusnya sampai hasil yang diinginkan benar-benar tercapai.

3. Rancangan Penelitian Tindakan Model Riel

Model penelitian tindakan ala Riel (2007) menggambarkan model penelitian tindakan membimbing partisipan melalui empat tahapan di dalam masing-masing siklus: perencanaan, pengambilan aksi, pengumpulan bukti, dan refleksi.¹⁴ Model penelitian tindakan ini mirip dengan model tindakan penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis and Taggart. Model tindakan yang dikembangkan oleh Riel ditampilkan pada gambar berikut ini:



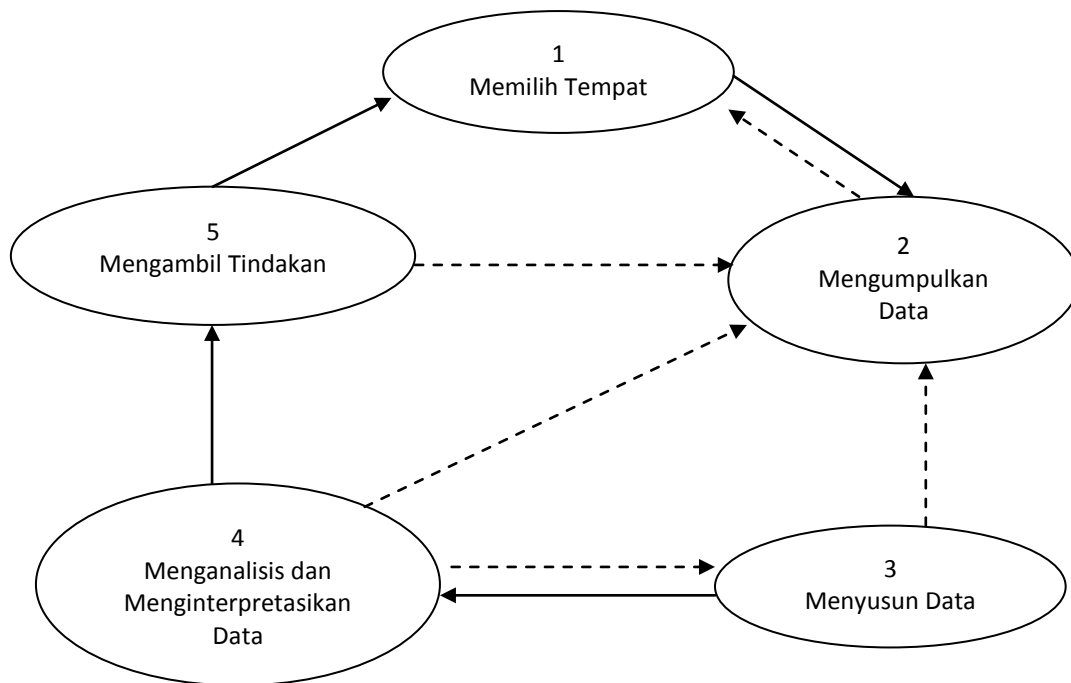
Gambar 2.3 Rancangan Penelitian Tindakan Model Riel

Sumber: Craig A. Mertler, *Action Research: Teachers as Researchers in the Classroom*, h. 16.

¹⁴ Mertler, *op.cit.*, h.16

4. Rancangan Penelitian Tindakan Model Calhoun

Meskipun tidak tampak seperti “spiral”, masih merepresentasikan sebuah proses yang dibangun seputar pandangan berputas atau bersiklus. Seperti yang dilukiskannya garis-garis tidak terputus menunjukkan arah utama siklus penelitian melalui tahap-tahapnya, dalam urutan angka. Garis putus-putus menunjukkan gerakan maju mundur di dalam siklus sebagai jaminan perbaikan atau klarifikasi informasi.¹⁵



Gambar 2.4 Rancangan Penelitian Tindakan Model Calhoun

Sumber: Craig A. Mertler, *Action Research: Teachers as Reasearchers in the Classroom*, h.1 4.

¹⁵ Craig A Mertler, *Action Research: Mengembangkan Sekolah dan Memberdayakan Guru*, ed. 3, alih bahasa: Daryanto, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011)

5. Rancangan Penelitian Tindakan Model Stringer

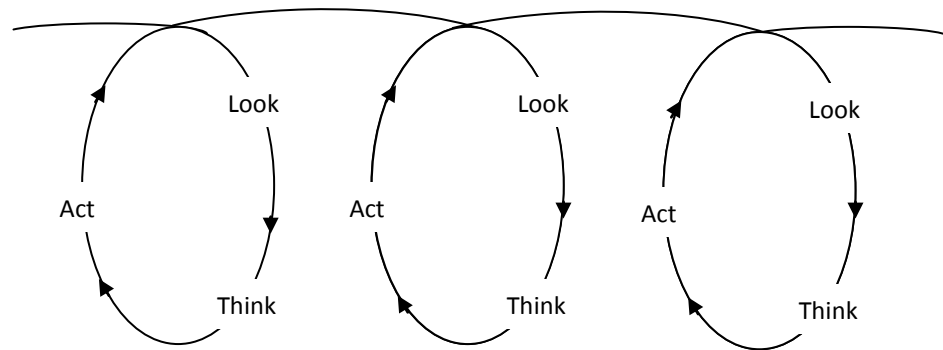
Model Stringer memiliki kerangka dasar yang kuat yang ditandai dengan tiga kata, *look* (melihat atau memandangi), *think* (berpikir), dan *act* (bertindak) yang memberi dasar kepada setiap orang untuk melakukan penyelidikan secara langsung dengan melakukan secara detail.

Ketiga kata tersebut dijabarkan dalam kegiatan sebagai berikut: (1) melihat yaitu mengumpulkan informasi yang relevan (pengumpulan data) dan menggambarkan situasi (mendefinisikan dan mendeskripsikan); (2) memikirkan yaitu mengeksplorasi dan menganalisis juga menginterpretasi dan menjelaskan atau berteori; (3) bertindak yaitu merencanakan (melaporkan), mengimplementasikan dan mengevaluasi.¹⁶

Rancangan penelitian tindakan model Stringer digambarkan dalam bentuk spiral. Berikut gambar model tindakan Stringer yang berwujud Spiral Interaktif:¹⁷

¹⁶ Ernest T Stringer, *op cit.*, h. 8.

¹⁷ Craig A. Mertler, *op. cit.*, h. 13



Gambar 2.5 Rancangan Penelitian Tindakan Model Stringer

Sumber: Craig A. Mertler, *Action Research: Teachers as Researchers in the Classroom*, h.13.

Dari kelima konsep *Action research* yang dijelaskan, penulis memilih model Kemmis & McTaggart sebagai model penelitian yang akan digunakan. Hal ini dikarenakan pada model yang diajukan oleh Kemmis & McTaggart melakukan pengamatan, pencatatan lapangan dan penilaian sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Selain itu model ini juga umum digunakan oleh penelitian tindakan lainnya.

B. Konsep Model Tindakan

1. Kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan atau *intelligensi* berasal dari kata cerdas yang memiliki arti pintar, cerdas, tanggap dan berpikiran tajam, memiliki ide

yang gemilang, mampu memecahkan masalah dengan baik, dan efisien dalam melakukan kegiatan. Santrock mengatakan bahwa kecerdasan diartikan sebagai intelegensi yang memiliki arti sebagai keahlian untuk memecahkan masalah (*problem solving*), memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari.¹⁸ Kemampuan untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari merupakan salah satu bentuk kemampuan yang membutuhkan keahlian dan kecerdasan seseorang.

Kecerdasan atau intelligensi berkaitan erat dengan beberapa aspek kreativitas, yaitu menghasilkan ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh William Stern yang memberikan batasan bahwa *intelligensi* adalah kapasitas umum dari kesadaran individu untuk menyesuaikan pikirannya terhadap persyaratan atau tuntutan baru.¹⁹ Dari konsep yang ditawarkan oleh Stern dikatakan bahwa setiap individu memiliki kemampuan untuk mengontrol dirinya sendiri.

Hal senada diungkapkan juga oleh Bailer dan Charles yang menjelaskan bahwa *inteligensi* adalah kemampuan seseorang untuk

¹⁸ John W. Santrok, *Educational Psychology 2nd Edition* (Los Angeles: Mc Graw-Hill Company Inc., 2007), h. 134.

¹⁹ Indra Soefandi dan S. Ahmad Pramudya, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak* (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2009), h. 9.

menyesuaikan diri dan memecahkan persoalan-persoalan baru.²⁰ Jadi setiap orang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam menyelesaikan persoalan baru yang dihadapinya.

Kemudian Suyanto menuliskan bahwa kecerdasan didefinisikan sebagai kemampuan yang menghasilkan ide yang gemilang dan memecahkan masalah secara kreatif, efisien dan bijaksana.²¹ Kemampuan untuk menghasilkan ide yang tidak biasa juga termasuk dalam bentuk kecerdasan, karena ide yang muncul merupakan bentuk berpikir kreatif dan dihasilkan oleh orang yang memiliki kemampuan lebih dalam hal kecerdasan.

Bentuk kecerdasan lain adalah kreatif dalam berpikir, yaitu mampu memecahkan masalah dan menghasilkan produk yang bernilai. Hal ini seperti yang dipaparkan oleh Amstrong, kecerdasan adalah suatu kemampuan, dengan proses kelengkapannya yang sanggup menangani kandungan masalah yang spesifik di dunia seperti bunyi musik atau pola spasial.²² Kecerdasan bisa diartikan sebagai proses dalam menangani masalah yang dihadapi. Gardner menjelaskan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah atau

²⁰ *Ibid.*, h. 9.

²¹ Slamet Suyanto. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat, 2005), h. 52.

²² Thomas Amstrong, *Sekolah Para Juara: Menerapkan Multiple Intellegence di Dunia Pendidikan*, Alih Bahasa: Yudi Putranto (Bandung: Kaifa, 2002), h. 20.

produk-produk baru yang bernilai dalam satu latar atau lebih.²³ Keahlian memecahkan masalah baru yang muncul juga merupakan bentuk dari kecerdasan. Dikatakan juga bahwa kemampuan intelegensi bila menunjukkan suatu kemahiran dan keterampilan seseorang untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam hidupnya.²⁴ Ketika seseorang mampu memecahkan masalah dalam kehidupannya sehari-hari, maka bisa dikatakan bahwa orang itu juga memiliki kecerdasan.

Bews merumuskan bahwa secara umum kecerdasan dipahami pada dua tingkat, pertama kecerdasan sebagai suatu kemampuan memahami informasi yang membentuk pengetahuan dan kesadaran, sedangkan yang kedua adalah kecerdasan sebagai kemampuan untuk memproses informasi sehingga masalah-masalah yang kita hadapi dapat dipecahkan, dengan demikian pengetahuan pun bertambah.²⁵ Terdapat dua tingkatan dalam kecerdasan, yaitu kemampuan memahami informasi dan kemampuan memproses informasi. Kemampuan memahami informasi membentuk pengetahuan dan kesadaran seseorang akan informasi yang diterimanya, kemudian memahami informasi adalah ketika informasi yang diterimanya sudah dipahami, maka ia akan mampu memecahkan masalah dan menambah pengetahuannya.

²³ Howard Gardner, *Intelligence Reframed, Multiple Intelligence for the 21st Century* (New York: Basic Book, 1999), h. 33.

²⁴ *Ibid.*, h.1.

²⁵ John R. Bews. *Bermain Berpikir: Melejitkan Kekuatan Pikiran untuk Orang yang Merasa Kurang Cerdas* (Bandung: Jabal, 2008), h. 57.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disintesis bahwa kecerdasan adalah kemampuan atau kecakapan dalam memecahkan masalah secara bijaksana, efektif, kreatif dan efisien. Seseorang dikatakan cerdas apabila ia memiliki kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup, serta menghasilkan ide yang gemilang dan menjadikan pengalamannya sebagai tambahan pengetahuan.

Penjelasan tentang kecerdasan kemudian dikembangkan oleh Howard Gardner. Gardner dalam teori kecerdasan jamak (*multiple intelligence*) menjabarkan bahwa sekurang-kurangnya terdapat 8 (delapan) kecerdasan yang patut diperhitungkan secara sungguh-sungguh, yaitu:²⁶

- 1) Linguistik: kemampuan untuk menggunakan kata-kata secara efektif, baik lisan maupun tulisan. Kecerdasan ini mencakup kemampuan untuk memanipulasi sintaks atau struktur bahasa, fonologi atau bunyi bahasa, semantik atau makna bahasa, dan dimensi pragmatis atau kegunaan praktis dari bahasa. Beberapa manfaatnya termasuk retorika (menggunakan bahasa untuk meyakinkan orang lain melakukan aksi tertentu), *mnemonic* (menggunakan bahasa untuk mengingat informasi), penjelasan (menggunakan bahasa untuk menginformasikan), dan meta

²⁶ Howard Gardner, *Multiple Intelligence: the Theory in Practice* (New York: Harper Collins Publisher, 1993), h, 174.

bahasa (menggunakan bahasa untuk membicarakan tentang bahasa itu sendiri).

- 2) Logis-matematis: kemampuan menggunakan angka secara efektif dan untuk alasan yang baik. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap pola-pola dan hubungan-hubungan yang logis, pernyataan dan dalil sebab akibat, fungsi dan abstraksi terkait lainnya. Jenis-jenis proses yang digunakan dalam pelayanan kecerdasan logis-matematis mencakup kategorisasi, klasifikasi, kesimpulan, generalisasi, penghitungan, dan pengujian hipotesis.
- 3) Spasial: kemampuan untuk memahami dunia visual-spasial secara akurat dan melakukan perubahan-perubahan pada persepsi tersebut. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang, dan hubungan-hubungan yang ada di antara unsur-unsur ini. Hal ini mencakup kemampuan untuk memvisualisasikan, mewakili ide-ide visual atau spasial secara grafis, dan mengorientasikan diri secara tepat dalam sebuah matriks spasial.
- 4) Kinestetik-tubuh: keahlian menggunakan seluruh tubuh untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan-perasaan, dan kelincahan dalam menggunakan tangan seseorang untuk menciptakan atau mengubah sesuatu. Kecerdasan ini meliputi keterampilan fisik

tertentu seperti koordinasi, keseimbangan, ketangkasan, kekuatan, fleksibilitas, dan kecepatan, serta kapasitas-kapasitas *proprioseptif*, taktil dan *haptic*.

- 5) Musikal: kemampuan untuk merasakan, membedakan, mengubah, dan mengekspresikan bentuk-bentuk musik. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap ritme, nada atau melodi, dan *timbre* atau warna nada dalam sepotong musik.
- 6) Interpersonal: kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. Hal ini dapat mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh; kemampuan untuk merespons secara efektif isyarat-isyarat tersebut dalam beberapa cara pragmatis (misalnya, untuk mempengaruhi sekelompok orang agar mengikuti jalur tertentu dari suatu tindakan).
- 7) Intrapersonal: pengetahuan diri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptif berdasarkan pengetahuan itu. Kecerdasan ini termasuk memiliki gambaran yang akurat tentang diri sendiri (kekuatan dan keterbatasan seseorang); kesadaran terhadap suasana hati dan batin, maksud, motivasi, temperamen, dan

keinginan; serta kemampuan untuk mendisiplinkan diri, pemahaman diri, dan harga diri.

- 8) Naturalis: keahlian dalam mengenali dan mengklasifikasikan berbagai spesies flora dan fauna, dari sebuah lingkungan individu. Hal ini juga mencakup kepekaan terhadap fenomena alam lainnya, dan dalam kasus yang tumbuh di lingkungan perkotaan, kemampuan untuk membedakan benda-benda mati.

Gardner mengatakan setiap anak memiliki berbagai cara untuk menjadi cerdas. Untuk mengembangkan kecerdasannya, anak menempuh cara yang paling sesuai dengan dirinya, yang mungkin berbeda dengan anak lain. Setiap anak juga unik, memiliki cara belajar yang tidak selalu sama, dan dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas.²⁷ Anak belajar dari pengalamannya sendiri, dan pengalaman setiap anak tentunya berbeda satu dengan yang lainnya. Berbagai aktivitas yang dilakukan anak dijadikan sebagai bentuk pengalaman dan akan disimpan dalam ingatannya sehingga menjadi bentuk pembelajaran tersendiri bagi setiap anak. Dengan demikian, anak memperoleh caranya sendiri untuk menjadi cerdas.

²⁷ Howard Gardner, *Frame of Mind: Theory of Multiple Intelligences* (New York: 10th Anniversary Edition: Basic Book, 1993), h. 34.

Menurut teori *multiple intelligences*, anak belajar melalui berbagai macam cara. Anak mungkin belajar melalui kata-kata, angka-angka, melalui gambar dan warna, nada-nada suara, melalui interaksi dengan orang lain, melalui diri sendiri, melalui alam, dan mungkin melalui perenungan tentang hakekat sesuatu. Meskipun demikian, anak pada umumnya belajar melalui kombinasi beberapa cara. Teori *Multiple Intellegences* menegaskan bahwa belajar adalah proses aktif, yang menuntut peran aktif setiap anak.²⁸ Proses belajar pada anak membutuhkan keikutsertaannya dalam setiap aktivitas sehingga proses belajar yang dihasilkan akan semakin bermakna.

Berbagai bentuk kecerdasan telah dipaparkan dalam kajian ini, namun dalam penelitian ini kecerdasan yang akan dikembangkan adalah kecerdasan interpersonal, karena masalah yang ditemui adalah rendahnya kecerdasan interpersonal anak. Cara mengembangkan kecerdasan ini dilakukan melalui kegiatan yang berhubungan dengan beraktivitas dalam kelompok dan bekerjasama, termasuk di dalamnya berbicara dengan orang lain, berdiskusi, bermain dalam kelompok, dan berinteraksi secara sosial.

²⁸ *Ibid.*, h. 39.

b. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Seorang anak terlahir ke dunia membawa berbagai potensi dan kecerdasan sebagai anugerah dari yang Maha Pencipta. Berbagai kecerdasan mempunyai nilai tersendiri dalam setiap perkembangan seorang anak untuk menjadi manusia yang memiliki kemampuan dalam menempatkan dirinya. Berbagai kecerdasan yang dimiliki anak merupakan sebuah karunia yang besar dan harus selalu dikembangkan agar berdayaguna demi kemaslahatan diri, lingkungan dan masyarakat.

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang harus dikembangkan sejak dini agar anak memiliki berbagai kecakapan dalam kehidupannya kelak. Ini penting karena kecerdasan interpersonal secara tidak langsung juga berpengaruh besar dalam mengembangkan bentuk kecerdasan-kecerdasan lainnya. Jika kecerdasan interpersonal seorang anak dikembangkan dengan optimal, maka kecerdasan-kecerdasan lain juga akan mudah untuk ikut dikembangkan, karena kecerdasan interpersonal berkaitan dengan bagaimana anak berhubungan, berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial dengan orang-orang di sekitarnya. Kemampuan berinteraksi yang baik anak melahirkan juga kecerdasan sosial yang mendukung proses berbagai perkembangannya secara positif.

Interaksi sosial menurut Vygotsky juga berkaitan erat dengan perkembangan kognitif seseorang. Vygotsky memberikan empat pokok gagasan dalam perkembangan teori *psikolulturalnya*. *Pertama*, anak-anak membangun pengetahuannya sendiri, artinya bahwa anak merupakan tokoh utama dan peserta aktif dalam perkembangan mereka. *Kedua*, perkembangan tidak bisa dipisahkan dari konteks sosialnya. Dikatakan bahwa perkembangan merupakan proses kematangan dan dipengaruhi oleh efek-efek sosial. *Ketiga*, pembelajaran bisa mengarahkan perkembangan. Artinya adalah bahwa pembelajaran menjadi persiapan bagi terjadinya perkembangan. *Keempat*, bahasa memainkan peranan sentral dalam perkembangan mental. Dijelaskan bahwa bahasa memberikan label untuk ide-ide baru yang terpampang pada anak dan memungkinkan anak untuk memperluas ide-ide mereka.²⁹ Secara garis besar, perkembangan sosial anak dipengaruhi banyak faktor, diantaranya adalah bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri yang didapatnya berdasarkan keinginan dan kebutuhannya, lingkungan anak juga berpengaruh besar terhadap proses perkembangannya. Proses pembelajaran anak juga berpengaruh besar pada perkembangan anak, selain itu, bahasa juga memberikan kontribusi yang tidak sedikit bagi perkembangan mentalnya.

²⁹ Neil J. Salkind. *Teori-Teori Perkembangan Manusia: Sejarah Kemunculan, Konsepsi Dasar, Analisis Komparatif, dan Aplikasi* (Bandung: Nusa Media, 2009), h. 374.

Vygotsky memberikan batasan hal yang terkait dengan kemampuan anak dalam memecahkan masalah yang disebut dengan *ZPD (Zone of Proximal Development)*. *ZPD* adalah jarak antara kemampuan yang dikuasai yang tercermin dari kemampuan dalam memecahkan masalah secara mandiri dan kemampuan yang sedang berkembang dan membutuhkan interaksi sosial dengan orang dewasa atau teman sebaya.³⁰ Ketika seorang anak dituntut untuk memecahkan masalah, seringkali ditemui kendala yang mungkin dihadapi oleh anak terkait dengan kemampuannya.

Bila anak berada pada area *ZPD*, seringkali anak membutuhkan bantuan atau *scaffolding*, yaitu teknik-teknik yang digunakan oleh pendidik untuk membangun jembatan antara apa yang sudah diketahui oleh anak dan apa yang harus diketahui olehnya atau apa yang tengah diajarkan.³¹ Jembatan yang dimaksud disini adalah bahwa anak membutuhkan sarana untuk menguasai materi dan membutuhkan orang lain untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.

Perkembangan kemampuan interpersonal seseorangpun tidak terlepas dari perkembangan psikologis yang dialaminya. Erik Erickson, yang sering disebut juga sebagai seorang tokoh perkembangan psikososial mengemukakan bahwa perkembangan psikologis dihasilkan

³⁰ Martini Jamaris. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), h. 144

³¹ Neil J. Salkind., *op. cit.*, h. 379.

dari interaksi antara proses-proses *maturasional* atau kebutuhan biologis dengan tuntutan masyarakat dan kekuatan-kekuatan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.³² Perkembangan psikologi manusia tidak lepas dari proses kedewasaan akibat dari tuntutan masyarakat dan sosial yang dihadapinya sehari-hari.

N. K. Humphrey menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan bagian dari kecerdasan sosial. Kemampuan seseorang untuk bersosialisasi menjadikan orang tersebut mendapat tempat di masyarakat dan mudah berbaur dengan lingkungannya. Kecerdasan sosial adalah hal yang paling penting dalam intelek manusia. Humphrey mengatakan bahwa kegunaan kreatif dari pikiran manusia yang paling besar adalah mengadakan cara untuk mempertahankan sosial manusia secara efektif.³³ Kecerdasan interpersonal ini menjadi penting karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial, tidak bisa hidup sendiri, karena banyak kegiatan dalam hidup ini yang terkait dengan orang lain. Oleh karena itu, kecerdasan interpersonal penting juga bagi anak untuk mampu hidup berdampingan dengan orang lain dan menjadi kreatif melalui kegiatan interaksi sosialnya.

Campbell, Campbell dan Dickinson berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal memungkinkan kita untuk bisa memahami dan

³² Neil J. Salkind., *op. cit.*, h. 118.

³³ Linda Campbell, Bruce Campbell, Dee Dickinson. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences* (Jakarta: Intuisi Press, 2006), h. 172.

berkomunikasi dengan orang lain, melihat perbedaan dalam *mood*, temperamen, motivasi dan kemampuan. Termasuk juga kemampuan untuk membentuk dan juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai peranan yang terdapat dalam suatu kelompok, baik sebagai anggota maupun pemimpin.³⁴ Seorang anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik dapat dilihat pada saat melakukan interaksi sosial dengan lingkungannya. Melalui kemampuan yang dimilikinya, anak akan diterima di lingkungannya, mudah mendapat teman dan mudah beradaptasi dalam kelompok masyarakatnya

Kecerdasan interpersonal berkaitan erat dengan hubungan antar pribadi yang dibangun berdasarkan pemahaman atas berbagai perbedaan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Gardner bahwa kecerdasan antar pribadi, yaitu kemampuan inti untuk mengenali perbedaan; secara khusus, perbedaan besar dalam suasana hati, temperamen, motivasi, dan kehendak.³⁵ Memahami perbedaan dalam setiap individu merupakan kemampuan yang dimiliki oleh orang yang memiliki kecerdasan interpersonal.

Hal senada diungkapkan oleh Amstrong yang mengatakan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi,

³⁴ *Ibid*

³⁵ Howard Garder, *Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek: a Reader* (Batam: Interaksara, 2003), h. 45.

dan perasaan terhadap orang lain. Hal ini dapat mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh; kemampuan untuk merespon secara efektif isyarat-isyarat tersebut dalam beberapa cara pragmatis (misalnya, untuk mempengaruhi sekelompok orang agar mengikuti jalur tertentu dari suatu tindakan).³⁶ Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal akan dengan mudah menebak suasana hati orang lain, sehingga ia akan pandai menempatkan dirinya dalam situasi yang dirasakan orang lain.

Memahami perasaan orang lain dengan cara yang wajar merupakan salah satu bentuk kecerdasan interpersonal. Menurut Lwin et al, kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapi secara layak.³⁷ Pendapat yang sama juga dituliskan oleh Prasetyo dan Andriani bahwa kecerdasan interpersonal adalah kapasitas untuk memahami maksud, motivasi, dan keinginan orang lain.³⁸ Kecerdasan interpersonal yang dimiliki anak akan dapat menjadikannya peka terhadap keinginan orang lain, sehingga mampu menyelaraskan perasaan orang lain yang berinteraksi dengannya.

³⁶ Thomas Amstrong, *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas* (Jakarta: Indeks: 2013), h. 7.

³⁷ May Lwin (et al) *How to Multiply Your Child's Intelligences: Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan* (Yogyakarta: PT Indeks, 2008), h. 97.

³⁸ Prasetyo, J.J. Reza dan Yeni Andriani, *Multiply Your Multiple Intelligences* (Yogyakarta: Andi, 2009), h. 74.

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang sangat penting bagi manusia agar bisa berhasil dalam bermasyarakat dan untuk mendukung kehidupannya di masa yang akan datang. Menurut Lwin (et al) dengan kecerdasan interpersonal yang baik seseorang dapat: a) menjadi orang dewasa yang sadar secara sosial dan mudah menyesuaikan diri; b) menjadi berhasil dalam pekerjaan; dan c) mewujudkan kesejahteraan emosional dan fisik.³⁹ Pengembangan kecerdasan interpersonal merupakan usaha yang harus dilakukan oleh setiap individu dengan: a) melatih dirinya berkomunikasi secara efektif; b) belajar bekerja sama dengan orang lain; c) belajar untuk memahami pikiran, perasaan, dan maksud orang lain; d) mengembangkan karakter yang mendukung aktivitas menjalin relasi dengan orang lain, contohnya ramah, rendah hati, dan berpikiran positif,

Semiawan menyatakan bahwa inteligensi interpersonal sosial yaitu kemampuan untuk bekerja secara efektif dengan orang lain, memiliki empati dan pengertian, menghayati motivasi dan tujuan seseorang.⁴⁰ Suyadi menggambarkan hal senada tentang kecerdasan interpersonal, yaitu kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang baik membuat yang bersangkutan mempunyai kepekaan hati yang tinggi, sehingga bisa bersikap empatik tanpa

³⁹ May Lwin, *op.cit*, h. 199.

⁴⁰ Conny R. Semiawan, *Kreativitas Keterbakatan: Mengapa, Apa dan Bagaimana* (Jakarta: Indeks, 2010), h. 78.

menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain.⁴¹ Anak dengan kecerdasan interpersonal akan mampu menempatkan diri dalam setiap situasi yang terjadi di masyarakatnya. Ia akan berempati tinggi terhadap kejadian yang dialami temannya tanpa memperolok atau menyakiti hati temannya tersebut.

Kecerdasan Interpersonal ini juga sering disebut sebagai kecerdasan sosial. Untuk dapat lebih mengoptimalkan kecerdasan anak usia dini, tentunya bimbingan dan pengarahan orang dewasa di sekitarnya sangat dibutuhkan. Anak membutuhkan orang lain untuk dapat meningkatkan setiap perkembangannya. Demikian juga dalam meningkatkan kecerdasan interpersonalnya, setiap anak membutuhkan bimbingan dan stimulasi yang tepat. Peranan orang dewasa terdekatnya, dalam hal ini orang tua di rumah dan guru di sekolah sangat membantu untuk menunjang peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kecerdasan interpersonal adalah (1) kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya; (2) peka terhadap perasaan orang lain (empati); (3) mampu memberikan respon dalam berkomunikasi; dan (4) mampu membina hubungan baik dengan orang lain dalam bentuk kerjasama.

⁴¹ Suyadi, *Anak yang Menakjubkan* (Yogyakarta: Diva Press, 2010), h. 170.

c. Elemen Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal dipengaruhi oleh interaksi sosial manusia. Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal memiliki kemampuan untuk mampu berinteraksi dengan orang lain. Interaksi yang dimaksud bukan hanya sekedar hubungan biasa saja, tetapi juga mampu memahami pikiran, perasaan, empati dan respon. Mereka juga memiliki kemampuan untuk bekerjasama dalam tim dengan baik, sehingga fleksibel dalam bekerja dan memahami karakter dan watak orang lain dengan mudah.

Kecerdasan interpersonal berkaitan erat dengan kemampuan sosial seseorang. Seseorang yang memiliki perkembangan sosialnya berjalan dengan baik akan mampu membangun hubungan yang harmonis dengan lingkungannya. Hal yang penting dalam perkembangan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain, yang meliputi empati yaitu kemampuan untuk mengenali perasaan orang lain dan seolah-olah mengalami perasaan-perasaan tersebut; dan tidak mementingkan diri sendiri yaitu berkeinginan menolong orang lain tanpa suatu pengharapan atau hadiah sebagai balasan.⁴² Jika dilihat dari keterangan yang diberikan, maka empati dan tidak mementingkan diri sendiri merupakan keterampilan yang ditanamkan dalam kehidupan bermasyarakat. Ini

⁴² Lara Fridani, Sri Wulan, dan Sri Indah Pujiastuti, *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka, 2011), h. 5.10.

penting mengingat kecerdasan interpersonal berkaitan dengan hubungan seseorang dengan orang lain.

Yaumi menuliskan bahwa komunikasi dan keterampilan interpersonal merupakan dua hal yang sering dikaitkan dengan kecerdasan interpersonal. Komunikasi interpersonal adalah bentuk komunikasi yang terjadi antara dua orang yang tergantung satu sama lain untuk berbagi (*sharing*) pengalaman. Sedangkan keterampilan interpersonal adalah keterampilan yang dibutuhkan untuk berinteraksi dalam situasi sosial.⁴³ Kemampuan berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain dapat dikatakan sebagai hal yang terkait erat dengan kecerdasan interpersonal. Hal ini menjadi landasan utama dalam melakukan kontak sosial dengan orang lain secara harmonis.

Mork dalam Yaumi menekankan empat elemen penting dalam kecerdasan interpersonal yang perlu digunakan dalam membangun komunikasi. Keempat elemen penting tersebut mencakup (1) membaca isyarat sosial, (2) memberikan empati, (3) mengontrol emosi, (4) mengekspresikan emosi pada tempatnya.⁴⁴ Keempat elemen dijelaskan lebih rinci sebagai berikut ini:

1. Membaca isyarat sosial: memerhatikan penuh bagaimana orang lain berkomunikasi verbal dan nonverbal yang digunakan dalam

⁴³ Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences* (Jakarta: Dian Rakyat, 2012), h. 144

⁴⁴ *Ibid.*, h. 145

berinteraksi (seperti bersandar, menyentuh lengan, tatapan, tertawa, senyum dan berbagai komunikasi nonverbal lainnya), memperhatikan keberhasilan dan ketidakberhasilan komunikasi untuk menentukan apa yang sesungguhnya membuat komunikasi berjalan atau tidak berjalan dengan baik.

2. Memberikan empati: mencoba memposisikan diri berada pada perspektif orang lain ketika berdiskusi tentang sesuatu khususnya jika ingin berkolaborasi dengan orang tersebut, membuat keputusan atau menyelesaikan konflik, mengajukan pertanyaan untuk mengetahui apa yang sebenarnya diinginkan oleh orang tersebut dalam suatu situasi. Membandingkan keinginan kita dengan keinginan orang lain itu, kemudian mencari kesamaan yang dapat dikompromikan.
3. Mengontrol emosi: jika merasa sedikit panas atau tegang tentang topik yang sedang dibicarakan, sebaiknya melangkah sedikit ke belakang untuk mendinginkan suasana, kemudian melanjutkan pembicaraan. Menyatakan keinginan untuk bekerjasama dan mencari solusi, terfokus pada hasil positif dan menghindari konflik.
4. Mengekspresikan emosi pada tempatnya: mengetahui kapan saatnya mengungkapkan rasa iba dan kasih sayang, hubungan emosional, mengungkapkan emosi yang positif. Mempelajari bagaimana

membagi senyum, memberi pujian, mengungkapkan pembicaraan yang hangat, mencari hal-hal yang disukai pada orang lain.

Bentuk ekspresi emosi yang dilakukan seperti yang dijabarkan di atas, seperti pandai membaca isyarat sosial, memberikan empati, mengontrol emosi, dan mengekspresikan emosi pada tempatnya merupakan elemen kecerdasan interpersonal seseorang. Ekspresi yang dikeluarkan akan menjadi bermakna positif apabila dilakukan dengan cara yang wajar.

Amstrong mengungkapkan bahwa kecerdasan melibatkan banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali atau membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman dan menjalin kontak.⁴⁵ Anak yang memiliki berbagai kemampuan interpersonal akan mampu bekerja sama dengan orang lain, bekerja untuk kelompok dan tidak mementingkan diri sendiri.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa kecerdasan interpersonal terkait erat dengan kecerdasan sosial, maka Daniel Goleman mengkategorikan kecerdasan sosial ke dalam dua karakteristik yaitu (1) kesadaran sosial, yang terdiri dari empati dasar, penyelarasan, ketepatan empatik, dan pengertian sosial; dan (2) fasilitas sosial yang

⁴⁵ Thomas Amstrong, *Setiap Anak Cerdas: Panduan Membantu Anak Belajar dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-nya*. Terjemahan oleh Rina Buntaran (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), h. 67.

terdiri dari sinkroni, presentasi diri, pengaruh dan kepedualian. Berikut penjabaran dua karakteristik dari kecerdasan sosial menurut Goleman:⁴⁶

1. Kesadaran sosial

Kesadaran sosial merujuk keadaan dimana seseorang berusaha untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain, meliputi:

a. Empati dasar

Suatu kemampuan untuk merasakan isyarat-isyarat emosi nonverbal dalam berinteraksi dengan orang lain dengan cara merasakan emosi orang lain. Biasanya berlangsung sesaat.

b. Penyelarasan

Perhatian yang melampaui empati sesaat dengan menawarkan perhatian total kepada seseorang dan mendengarkannya, berusaha memahami orang lain.

c. Ketepatan empatik

Ketepatan empatik dibangun di atas empati dasar namun menambahkan suatu pengertian lagi yaitu adanya suatu kemampuan untuk memahami pikiran, perasaan dan maksud orang lain dalam berinteraksi dengan orang lain sehingga tercipta interaksi yang baik dan harmonis.

⁴⁶ Daniel Goleman. *Social Intelligence: the New Science of Human Relationship*. (New York: Bantam Dell, 2006), h. 84.

d. Pengertian sosial

Adalah pengetahuan tentang bagaimana dunia sosial itu sebenarnya bekerja. Orang yang memiliki kemahiran dalam proses mental ini tahu apa yang di harapkan dalam kebanyakan situasi sosial. Kemahiran sosial ini dapat di lihat pada diri mereka yang secara tepat membaca arus-arus politik dalam sebuah organisasi.

2. Fasilitas sosial

Sekedar merasakan apa yang orang lain rasa, atau mengetahui apa yang mereka pikirkan tidak akan menjamin sebuah interaksi yang baik. Fasilitas sosial juga menunjang kesadaran sosial untuk membangun interaksi yang efektif, meliputi:

a. Sinkroni

Berinteraksi secara nonverbal sebagai landasan dibangunnya sebuah interaksi sosial. Interaksi nonverbal dilakukan dengan bahasa tubuh, seperti senyuman, anggukan kepala pada saat yang tepat. Kegagalan dalam sinkroni membuat interaksi menjadi tidak selaras.

b. Presentasi diri

Suatu kemampuan untuk mempresentasikan diri atau menampilkan diri sendiri secara efektif untuk menghasilkan kesan yang dikehendaki. Orang yang mampu mempresentasikan dirinya dalam

segala situasi sosial, dan dilakukan pada waktu dan tempat yang tepat akan dengan mudah bisa tampil tenang dan penuh kendali diri.

c. Pengaruh

Adanya suatu kemampuan untuk mempengaruhi orang lain agar dapat membentuk hasil interaksi sosial yang baik. Dengan menggunakan kemampuan bicara yang hati-hati dan adanya kendali diri dan mendekati orang lain dengan perilaku profesional, tenang dan penuh perhatian.

d. Kepedulian

Kepedulian adalah kemampuan seseorang untuk berbelas kasihan, peduli akan kebutuhan orang lain dan melakukan tindakan yang sesuai.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kesadaran sosial dan fasilitas sosial sangat diperlukan untuk membangun kecerdasan sosial. Kedua karakteristik tersebut saling berkaitan dan melengkapi satu sama lain. Kesadaran sosial dengan merasakan apa yang orang lain rasakan tidak mungkin berdiri sendiri tanpa adanya fasilitas sosial yang memungkinkan berjalannya interaksi sosial yang efektif, demikian juga sebaliknya.

d. Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini bergantung pada pengalaman belajar mereka selama bertahun-tahun. Artinya adalah bahwa anak belajar dari apa yang mereka lihat, rasakan dan dengar, dengan kata lain anak belajar melalui panca inderanya. Dengan demikian, proses belajar yang terjadi membentuk kepribadian anak secara utuh.

Keberhasilan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal yang juga sering dikaitkan dengan kecerdasan sosial sangat bergantung pada kemampuan melewati serangkaian tahapan perkembangan sosial seseorang. Erik Erikson (1950) menyatakan bahwa perkembangan kepribadian individu berkembang tergantung dari pemecahan krisis yang dialami pada tahap usia tertentu.⁴⁷ Pada tiap tahap, krisis-krisis yang dipecahkan itu menimbulkan suatu kondisi baru yang sangat membantu untuk kehidupan mereka selanjutnya. Setelah krisis pada suatu tahap berhasil dipecahkan, maka individu yang bersangkutan akan maju ke krisis berikutnya.

Terdapat delapan tahapan perkembangan sosial sepanjang rentang kehidupan manusia mulai dari masa lahir sampai masa kematangan. Dari delapan tahap perkembangan yang dijelaskan oleh

⁴⁷ Neil J. Salkind, *op. cit.*, h. 82.

Erickson, terdapat empat tahap yang terjadi di masa kanak-kanak, yaitu sejak dari lahir sampai usia 11 tahun.

Berikut empat awal tahapan masa kanak-kanak:⁴⁸ Tahapan 1 disebut *Oral-Sensori* (Rasa Percaya vs Rasa Tidak Percaya), yaitu tahap dimana anak mengalami interaksi pertama kali dengan lingkungan sekitar. Anak membutuhkan pengaruh dari luar dirinya untuk mengatur perilaku-perilaku dasar. Komponen oral pada tahap ini mencerminkan mode biologis yang digunakan anak untuk memenuhi sebagian besar kebutuhannya. Dalam menerima informasi, bayi yang baru lahir menggunakan sensorinya, berupa mulut, perasa di lidah, bau, pendengaran dan pandangan mata.

Selama tahapan oral-sensori ini, anak menghadapi tugas perkembangan apakah ia mempercayai dunia. Jika interaksi-interaksinya mendukung dan memenuhi kebutuhan biologis dan sosial si anak, maka pada dirinya akan berkembang rasa percaya dan rasa percaya diri. Jika interaksi sosial anak ditandaidai dengan kurangnya dukungan serta tidak terpenuhinya kebutuhan dasar, maka pada diri anak akan terbentuk rasa tidak percaya yang bisa merugikan bagi perkembangan selanjutnya.

Tahapan 2 disebut *Maskular-Anal* (Otonomi vs Keraguan), yaitu tahap yang ditandai dengan kemampuan anak untuk mengatur atau mengendalikan perilaku fisiknya sendiri. Pada tahap ini anak anak mulai

⁴⁸ Neil J. Salkind., *op. cit.*, h. 192.

menguasai berbagai gerakan tubuh yang mengarah pada munculnya rasa otonomi (kendali atas perilaku) yang berlawanan dengan rasa malu (ketiadaan kendali diri).

Jika mereka diberi kesempatan untuk menjelajah dunia sekitarnya dan didorong untuk melakukan tindakan yang mandiri, mereka akan mengembangkan rasa otonomi yang sehat. Sebaliknya, jika mereka tidak memiliki kesempatan untuk menguji batas-batas kemampuan mereka, maka dalam diri mereka akan berkembang rasa malu dan ragu terhadap kemampuan mereka untuk menghadapi dunia secara efektif.

Tahapan 3 disebut *Lokomotor-Genital* (Prakarsa vs Rasa Bersalah), Erikson berpendapat bahwa dalam tahap ini muncul harapan sosial agar anak memiliki gerak-gerik dan motivasi mandiri sebagai hasil otonomi dan kendali yang baru saja ia dapatkan. Tahapan ini menunjukkan pergeseran langkah anak yang semakin menjauh dari ketergantungan pada orangtuanya menuju kemampuan memenuhi kebutuhannya sendiri.

Jika anak diberi dukungan dan dorongan untuk melaksanakan upaya kemandirian, maka dalam dirinya akan berkembang perasaan inisiatif yang kuat. Sebaliknya, jika anak kurang memiliki kesempatan untuk menjelajahi batas-batas kemampuannya, maka dalam diri anak akan berkembang rasa bersalah.

Tahapan 4 disebut *Latensi* (Kemantapan Hati vs Rendah Diri). Menurut Erikson, tahapan perkembangan latensi merupakan saat yang penting bagi munculnya kemantapan hati anak; dalam periode ini anak harus menguasai keahlian sosial yang diperlukan agar bisa bersaing dan berfungsi dengan baik sebagai orang dewasa dalam masyarakat. Erikson mengistilahkan anak yang menguasai keahlian yang diperlukan tersebut disebut anak *mantap hati*, dan ia menegaskan bahwa kemantapan semacam ini membuat anak merasakan keutuhan dan kepuasan dalam dirinya.

Ketika anak-anak tidak memiliki kesempatan untuk menguasai dunia mereka sendiri atau upaya-upaya untuk itu terhalangi, maka pengalaman-pengalaman ini akan memunculkan rasa rendah diri. Rasa rendah diri ini muncul ketika anak memandang diri mereka kurang penting atau tidak mampu menghadapi tuntutan-tuntutan dunia.

Kaitannya dengan perkembangan kecerdasan interpersonal anak, dapat dikatakan bahwa teori Psikososial Erikson menitikberatkan pada proses bagaimana anak menguasai dirinya sendiri dan belajar untuk menaklukkan lingkungannya berdasarkan tahapan-tahapan usianya. Anak akan melewati setiap tahapan sosial seperti yang telah dijabarkan manakala ia mendapat kesempatan, dorongan, dan kepercayaan untuk mengembangkan kemampuannya. Namun anak akan terhambat melewati

tahapan sosialnya manakala ia tidak diberi kesempatan dan dorongan seluas-luasnya untuk mengembangkan dan menguasai kemampuan sosialnya. Hal ini berpengaruh pada perkembangan atau tidak berkembangnya kecerdasan interpersonal anak.

Berikut tabel tahapan perkembangan psikososial yang dicetuskan Erikson. Dalam table ini hanya terdapat empat tahapan perkembangan yang dilalui pada masa kanak-kanak, yaitu usia 0 – 11 tahun.⁴⁹

Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Psikososial Anak

Tahapan Usia	Tahapan	Tugas	Kondisi Sosial	Hasil Psikososial
Tahapan 1 (Lahir – 1 tahun)	Oral - Sensori	Bisakah aku mempercayai dunia?	Dukungan, penyediaan kebutuhan dasar, kesinambungan	Rasa percaya
			Ketiadaan dukungan, kebutuhan yang tidak terpenuhi, inkonsistensi	Rasa tidak percaya
Tahapan 2 (2 tahun – 3 tahun)	Muskuler - Anal	Bisakah aku mengendalikan perilakuku?	Dukungan, sikap membolehkan dengan pertimbangan	Otonomi
			Perlindungan berlebihan, kekurangan dukungan, kekurangan	Keraguan

⁴⁹ Neil J. Salkind., *op. cit.*, h. 193.

			rasa percaya diri	
Tahapan 3 (4 tahun – 5 tahun)	Lokomotor - Genital	Bisakah aku mandiri dari orangtuaku dan menjelajahi batas-batas kemampuanku?	Dorongan, kesempatan	Inisiatif
			Kekurangan kesempatan, perasaan-perasaan negatif	Rasa bersalah
Tahapan 4 (6 tahun – 11 tahun)	Latensi	Bisakah aku menguasai keahlian yang diperlukan untuk hidup dan beradaptasi?	Pelatihan yang memadai, pendidikan yang bagus dan model-model yang baik	Rasa mantap
			Pendidikan atau pelatihan yang buruk, kurangnya pengarahan dan dukungan	Rasa rendah diri

Dari table di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa memberikan kesempatan yang seluas-luasnya pada anak akan meningkatkan rasa percaya diri anak. Dengan semakin meningkatnya usia, kebutuhan akan pengembangan kemampuan sosialnya semakin tidak bergantung pada orang tua atau orang dewasa di sekitarnya. Anak-anak belajar mencoba hal-hal yang dirasanya mampu meningkatkan kapasitasnya sebagai makhluk sosial.

Anak dengan kecerdasan interpersonal biasanya memiliki berbagai kemampuan sosial yang membuatnya mampu untuk menyesuaikan diri dan bisa menempatkan diri di lingkungannya, mandiri, penuh percaya diri, dan disiplin. Anak akan belajar berinteraksi dengan lingkungannya tergantung pada empat faktor.⁵⁰ Pertama, faktor kesempatan bersosialisasi pada anak. Anak sebagai individu sosial semakin membutuhkan kesempatan untuk bergaul, tidak hanya dengan anak yang sebaya, namun juga dengan orang yang lebih dewasa, serta lingkungan yang berbeda. Kedua, dalam bersosialisasi dengan lingkungannya, anak-anak tidak hanya harus mampu berkomunikasi dalam kata-kata dan dapat dimengerti orang lain, tetapi juga harus mampu berbicara dengan topik yang dapat dipahami dan menarik bagi orang lain. Pembicaraan yang bersifat sosial, tidak egosentrik dan dapat diterima oleh lingkungan sosialnya, merupakan penunjang yang penting bagi proses sosialisasi seorang anak. Ketiga, anak belajar bersosialisasi hanya apabila mereka mempunyai motivasi untuk melakukannya. Keempat, metode belajar saat berinteraksi sosial dengan orang lain yang efektif, adalah melalui teladan atau contoh maupun penguatan yang diberikan orang tua ataupun pendidik di rumah dan sekolah.

Pembahasan tentang kecerdasan interpersonal anak usia dini terkait erat dengan beberapa perilaku sosial. Hurlock mengungkapkan

⁵⁰ *Ibid.*, h. 84

beberapa pola perilaku sosial yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini, yaitu:⁵¹

1. Kerja sama: Anak mulai belajar bermain dan bekerjasama pada akhir tahun ketiga. Kegiatan bermain kooperatif dan kegiatan berkelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain.
2. Simpati: simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain. Anak mengekspresikan simpati dengan cara menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.
3. Empati: Seperti halnya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain
4. Sikap ramah: seseorang akan memperlihatkan sikap ramah dengan cara melakukan sesuatu bersama dengan orang lain, membantu teman, dan menunjukkan kasih sayang.
5. Perilaku kelekatan: berdasarkan pengalamannya pada masa bayi, memperoleh kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih bersama ibunya, anak mengembangkan sikap ini untuk membina persahabatan dengan anak lain.

⁵¹ Hurlock, *Perkembangan Anak. Jilid I. Edisi ke-6* (Jakarta: Erlangga, 1991), h. 118.

Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal memiliki kebutuhan untuk mengungkapkan gagasannya kepada orang lain. Komunikasi yang dibina dengan orang lain membuatnya mudah untuk memahami orang dan orang menjadikan dirinya sebagai figur yang menyenangkan. Dengan kata lain, anak yang memiliki kecerdasan interpersonal akan disenangi orang lain dan biasanya memiliki banyak teman.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamental dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the Golden Ages* atau periode keemasan.

Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, yaitu masa semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain dan masa *trozt alter* 1 (masa membangkang tahap 1). Konsep tersebut diperkuat oleh fakta yang ditemukan oleh ahli-

ahli *neurologi* yang menyatakan bahwa pada saat lahir otak bayi mengandung 100 sampai 200 milyar neuron atau sel syaraf yang siap melakukan sambungan antar sel. Sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia telah terjadi ketika usia 4 tahun, 80% telah terjadi ketika berusia 8 tahun, dan mencapai titik kulminasi 100% ketika anak berusia 8 sampai 18 tahun.⁵² Pertumbuhan fungsional sel-sel syaraf tersebut membutuhkan berbagai situasi pendidikan yang mendukung, baik dalam situasi pendidikan keluarga, masyarakat maupun sekolah.

Para ahli pendidikan sepakat bahwa periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa betapa meruginya suatu keluarga, masyarakat dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 – 6 tahun.⁵³ Anak dengan rentang usia tersebut sangat penting untuk diberikan stimulus yang tepat agar dapat meningkatkan berbagai kemampuan yang ada dalam diri anak. UNESCO menetapkan bahwa anak usia dini berada dalam rentang usia 0 – 8 tahun dan masih berada

⁵² Novan Ardy Wiyani & Barnawi. *Format PAUD: Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 33.

⁵³ Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Sinar Grafika, 2008), h. 4.

pada jalur *early childhood education*. Ruang lingkup anak usia dini dalam pandangan ini dibagi dalam beberapa rentang sebagai berikut: (1) *Infant*, yaitu 0 – 1 tahun; (2) *Toddler*, yaitu usia 2 – 3 tahun; (3) *Preschool/Kindergarten Children*, usia 3 – 6 tahun; dan (4) *Early Primary School*, yaitu usia 6 – 8 tahun.

Setiap rentang usia anak usia dini memiliki kebutuhan yang berbeda-beda, sesuai dengan tahapannya. Judith L. Evans menjabarkan kebutuhan anak usia dini sebagai berikut:⁵⁴

- 1) Lahir – 1 tahun: perlindungan fisik, nutrisi, kesehatan, kedekatan dengan orang dewasa, stimulus sensori motorik, stimulus bahasa.
- 2) 1 – 3 tahun: mengembangkan kemampuan motorik, bahasa, daya pikir, kemandirian, belajar mengontrol emosi dan bermain.
- 3) 3 – 6 tahun: mengembangkan motorik melalui memanipulasi mainan dan eksplorasi lingkungannya, mengembangkan kemampuan bahasa melalui bercakap-cakap, membaca dan menyanyi.
- 4) 6 – 8 tahun: mengembangkan kemampuan berhitung, membaca, memecahkan masalah, kerja kelompok dan keterampilan hidup (*life skill*).

Dari pendapat tersebut jelas terlihat bahwa kebutuhan anak usia dini setiap rentang tahapan usianya memiliki kebutuhan berbeda dan

⁵⁴ Soedijarto. *Pendidikan Nasional Sebagai Wahana Mencerdaskan Kehidupan Bangsa dan Membangun Peradaban Negara – Bangsa (Sebuah Usaha Memahami UUD'45)*. (Jakarta: CINAPS, 2000), h. 159.

semakin meningkat. Stimulus yang diberikan haruslah disesuaikan dengan tahapan usianya, karena setiap tahapan usia memiliki tugas-tugas perkembangan yang juga berbeda. Jika stimulus bisa diberikan sesuai dengan kebutuhan dan tahapan usia anak, maka bisa dipastikan kemampuan anak usia dini akan tumbuh dan berkembang dengan optimal.

Pendapat beberapa ahli tentang anak usia dini sangat beragam satu sama lain. Secara umum, banyak para pakar menyebutkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang cenderung sama, yaitu unik, egosentrik, aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, spontan, kaya akan fantasi. Kesemua karakteristik yang dimiliki anak usia dini merupakan sebuah potensi besar bagi kelangsungan hidupnya, bahkan masyarakat dan negaranya apabila dikembangkan dengan baik, terarah dan terencana.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada masa periode keemasan, masa semua potensi anak berkembang paling cepat, memiliki karakter yang unik, egosentrik, aktif, energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, spontan, kaya akan fantasi.

b. Anak Usia 5 – 6 Tahun

Para pendidik menyebut masa usia 5-6 tahun disebut masa prasekolah, karena pada masa ini anak mulai tertarik akan kehidupan di luar lingkungan keluarganya. Tahun-tahun awal masa kanak-kanak usia prasekolah anak dianggap cukup tua, cukup baik secara fisik dan mental untuk menghadapi tugas-tugas pada saat mereka mengikuti pendidikan formal. Anak-anak yang mengikuti taman indria atau taman kanak-kanak juga dinamakan anak-anak prasekolah dan bukan anak-anak sekolah.⁵⁵ Anak taman kanak-kanak merupakan anak yang masih memiliki dunia bermain dalam proses pembelajarannya. Usia taman kanak-kanak bukanlah usia sekolah, tapi usia prasekolah.

Sekitar usia 5-6 tahun, seorang anak semakin bersemangat mempelajari hal-hal baru. Keadaan ini ditandai dengan seringnya anak mengajukan pertanyaan sebagai wujud rasa ingin tahunya. Rasa ingin tahu anak semakin hari semakin banyak dengan variasi pertanyaan yang juga semakin kompleks. Sebagai orang tua tentunya kita sering menganggap bahwa pertanyaan anak yang sedemikian kompleks merepotkan dan membuat kesal. Namun sebenarnya masalah ini tidak perlu dikhawatirkan, karena keadaan ini merupakan fase normal yang biasa dilewati oleh setiap anak.

⁵⁵ Elizabeth Hurlock. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan* (Jakarta: Erlangga, 1980), h. 109.

Pada tahap usia ini daya khayal anak sudah semakin menipis seiring dengan meningkatnya kemampuan memahami realitas. Anak mulai mampu mengungkapkan apa yang dirasakannya dengan cara yang lebih tepat dan sudah mulai bisa membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Pengungkapan apa yang dirasakannya semakin dimengerti oleh orang lain dan menjadikannya sebagai anak yang siap menerima berbagai stimulus yang mengarah pada keterampilan hidup.

Masa usia dini sering disebut juga usia emas atau kerap disebut *golden age*. Pada usia ini anak membutuhkan rangsangan untuk mengembangkan berbagai potensi dan kecerdasannya. Masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana seorang anak membutuhkan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk mencapai kematangan yang sempurna. Arti kritis di sini adalah sangat mempengaruhi keberhasilan pada masa berikutnya. Apabila masa kritis ini tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam bentuk latihan atau proses belajar maka diperkirakan anak akan mengalami kesulitan pada masa-masa perkembangan berikutnya.⁵⁶ Pemberian stimulus yang tepat dapat bagi anak merupakan proses belajar yang dilaluinya dan anak tidak akan kesulitan menghadapi masa-masa perkembangan selanjutnya.

Usia dini merupakan pijak awal perkembangan anak untuk masa-masa berikutnya dan merupakan dasar pembentuk kepribadian

⁵⁶ Wiwin Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2007), h. 56

seseorang. Freud dalam Pratisti mengungkapkan bahwa masa usia dini harus diberi landasan yang kuat agar terhindar dari gangguan kepribadian ataupun emosi. Gangguan-gangguan yang dialami pada masa dewasa dapat ditelusuri penyebabnya dengan melihat kehidupan pada masa kanak-kanaknya.⁵⁷ Gangguan perkembangan yang dialami pada masa dewasa dipercaya sebagai akibat dari terhambatnya perkembangan masa kanak-kanak seseorang. Hal ini akan berdampak buruk bagi kepribadian dan emosi seseorang.

Usia 5-6 tahun sering disebut sebagai usia berkelompok. Solehudin dan Hatimah menjabarkan bahwa perkembangan sosial pada periode usia ini ditandai dengan mulai tingginya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok.⁵⁸ Anak akan menunjukkan hubungan kemampuan kerjasama yang lebih *intens* dengan teman-temannya dan biasanya memilih teman berdasarkan kesamaan aktivitas dan kesenangan. Namun dalam usia ini masih terjadi konflik atau memperebutkan sesuatu dengan temannya, karena sifat egosentrisnya yang masih melekat. Kemampuan anak untuk memahami pembicaraan orang lain akan semakin meningkat, sehingga akan menimbulkan rasa senang bagi anak untuk bergaul dan berhubungan dengan orang lain.

⁵⁷ *Ibid.*, h. 57

⁵⁸ Solehudin dan Ihat Hatimah, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan: Anak Usia Dini* (Bandung: INTIMA, 2012), h. 103.

Para orang tua, pendidik dan ahli psikologi menganggap tahapan usia ini disebut usia sulit. Pada usia ini anak seringkali bandel. Keras kepala, tidak menurut, sering melawan dan sering kali marah tanpa alasan. Selain itu usia ini disebut usia bermain. Penelitian mengungkapkan bahwa berbagai menggunakan permainan dan cara bermain mencapai puncaknya pada awal-awal tahun masa kanak-kanak ini dan kemudian mulai menurun ketika anak memasuki sekolah dasar.⁵⁹ Permainan yang dilakukan anak akan berbeda pada setiap tahapan usianya. Keinginan untuk bermain-main akan menurun seiring bertambahnya usia anak.

Masa menjelajah juga kerap diberikan pada anak dalam tahapan usia ini karena keingintahuannya yang besar akan keadaan lingkungannya, dan mulai senang menjadi bagian dari lingkungannya. Salah satu cara yang sering dilakukan anak untuk menggali pengetahuan akan lingkungannya adalah dengan banyak bertanya. Jadi periode ini sering juga disebut usia bertanya. Keadaan ini membuat anak senang mengamati hal-hal yang baru dan menarik buat dirinya. Maka tidak jarang anak menirukan apa orang di sekitarnya, misalnya meniru berbicara, berpakaian dan bertingkah laku. Maka banyak yang mengatakan bahwa periode ini disebut juga masa meniru.

⁵⁹ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini* (Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia, 2005), h. 133.

Salah satu yang cukup menonjol pada masa ini adalah munculnya berbagai bentuk kreativitas dalam bermain. Sehingga para ahli menamakan periode ini sebagai masa kreatif.⁶⁰ Kreativitas anak muncul ditandai dengan banyaknya ide yang keluar pada saat melakukan berbagai permainan. Anak pada masa ini akan mampu mengembangkan ide-ide kreatifnya ketika diberi kesempatan bermain.

c. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan merupakan sarana penting dalam proses kehidupan manusia menuju peradaban yang lebih baik dan meningkatkan harkat dan martabat manusia seutuhnya. Proses pendidikan akan berjalan dengan baik sesuai koridornya manakala setiap pelaku pendidikan memberikan berbagai bekal kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan tingkat kemampuannya. Setiap tahapan pendidikan mempunyai maksud dan tujuan tersendiri dalam setiap pelaksanaannya. Demikian juga dengan pendidikan bagi anak usia dini. Seperti yang dijabarkan pada pembahasan sebelumnya, bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang beragam dan juga memiliki kebutuhan dalam setiap tahapan perkembangan usianya, maka pendidikan untuk anak usia dini juga disesuaikan dengan kebutuhan dan tahapan usia anak tersebut.

⁶⁰ *Ibid.*, h. 134.

Pendidikan bagi anak usia dini amat penting dilakukan dalam rangka memenuhi hak anak. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Nomor 23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, yaitu yang termaktub pada pasal 4, berbunyi: setiap anak berhak untuk dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.⁶¹ Anak haruslah mendapat perlindungan dari berbagai bentuk kekerasan dan deskriminasi agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan harkat dan martabatnya.

Undang-Undang yang sama juga mengatur bahwa pendidikan diperoleh anak untuk mengembangkan pribadi dan kecerdasannya. Hal ini tercantum dalam pasal 9 butir 1: setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.⁶² Jadi jelas sekali, bahwa pendidikan anak usia dini dimaksudkan untuk mengembangkan kepribadiannya, potensi yang dimiliki dan tingkat kecerdasannya.

Berbagai fungsi penyelenggaraan pendidikan anak usia dini banyak dijabarkan oleh para ahli. Secara umum, fungsi penyelenggaraan pendidikan anak usia dini adalah untuk

⁶¹ Undang-Undang RI No. 23 tahun 2002. *Perlindungan Anak* (Bandung: Citra Umbara, 2007), h. 6.

⁶² *Ibid.*, h. 7.

mengembangkan potensi dan kemampuan intelektual, emosional, spiritual, moral dan fisik secara optimal. Hal ini dimaksudkan agar menghasilkan generasi yang unggul dan mampu bersaing secara global.⁶³ Fungsi pendidikan anak usia dini secara khusus untuk mengembangkan berbagai potensi yang ada agar menghasilkan generasi yang mandiri dan kreatif.

Secara rinci, fungsi pendidikan untuk anak usia dini dijabarkan sebagai berikut:⁶⁴ (1) memberi kesempatan seluas-luasnya kepada anak Indonesia untuk mengikuti pendidikan anak usia dini sesuai dengan potensi yang dimilikinya, bahkan secara tidak langsung sejak anak masih dalam kandungan; (2) membantu dan memfasilitasi pengembangan potensi anak bangsa secara utuh di lingkungan keluarga dan masyarakat; (3) membantu memperbaiki mutu dan relevansi pendidikan anak usia dini setara dengan mutu pendidikan dari negara lain; (4) memberdayakan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini berdasarkan prinsip otonomi daerah dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia; dan (5) setiap instansi pemerintah, swasta, LSM, yayasan atau lembaga pendidikan yang lain boleh melaksanakan program PAUD dengan mengacu pada pedoman direktorat PAUD Depdiknas.

⁶³ Soegeng Santoso. *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Pendirinya 2* (Jakarta: UNJ, 2011), h. 98.

⁶⁴ *Ibid.*, h. 98.

Terdapat tiga jalur pelaksanaan pendidikan anak usia dini (PAUD) di Inonesia, yaitu jalur formal, non formal dan informal. Jalur formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang. Untuk PAUD, yang berada pada jalur ini adalah Taman Kanak-Kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat.

Jalur nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Biasanya program pembelajaran dilakukan secara fleksibel. Pendidikan anak usia dini pada jalur ini berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan bentuk lain yang sederajat.

Jalur informal adalah bentuk pendidikan keluarga dan masyarakat. Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan informal dilaksanakan oleh keluarga dan lingkungan yang diselenggarakan dalam bentuk pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dianalisis bahwa pendidikan anak usia dini adalah sebagai upaya untuk mendidik anak yang masih berada dalam rentang usia dini untuk menstimulasi berbagai potensi yang dimiliki anak agar menghasilkan generasi yang mandiri dan kreatif. Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada pembentukan dan pengembangan kemampuan anak dan disesuaikan

dengan kebutuhan dan tahap perkembangan anak, dapat dilakukan dalam jalur formal, nonformal dan/atau informal.

3. Bermain *Fun Cooking*

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan kebutuhan setiap orang, baik masih kanak-kanak maupun orang dewasa. Bermain menimbulkan kesenangan bagi setiap orang yang melakukannya. Santrock mendefinisikan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.⁶⁵ Manakala seorang anak bermain untuk kesenangan dan kepentingan dirinya, maka permainan yang dilakukannya akan menjadi proses pembelajaran yang bermakna bagi dirinya.

Ketika melakukan suatu kegiatan bermain, seseorang dapat mengambil banyak manfaat di dalamnya, salah satunya adalah menimbulkan proses belajar. Dengan diberikannya kesempatan bermain, anak juga memperoleh pengalaman dan mempelajari hal-hal baru. Mutiah menuliskan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan keputusan anak itu sendiri. Bermain harus

⁶⁵ Santrock., *op. cit.*, h. 272.

dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak.⁶⁶

Bermain tidak memperhatikan hasil akhir, dilakukan hanya semata untuk kesenangan. Berbeda dengan kegiatan lain seperti belajar dan bekerja yang dilakukan dengan selalu memperhatikan hasil akhir. Hal ini seperti diungkapkan oleh Hurlock yang mengartikan bermain sebagai kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.⁶⁷

Piaget mengungkapkan bahwa bermain sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak.⁶⁸ Pada waktu yang sama, ia mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak membatasi cara mereka bermain. Bermain memungkinkan anak-anak mempraktekkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan mereka yang ditunjukkan dengan cara yang santai dan menyenangkan.⁶⁹

Senada dengan Piaget, Vygotsky menyatakan bahwa bermain adalah suatu setting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif, khususnya pada aspek-aspek simbolis dan khayalan suatu permainan.⁷⁰ Beberapa jenis permainan memungkinkan anak mengembangkan daya imajinasinya. Misalnya dengan bermain membentuk atau menyusun

⁶⁶ Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 91.

⁶⁷ Hurlock, *op. cit.*, h 320.

⁶⁸ Santrock, *op. cit.*, h 273

⁶⁹ *Ibid.*

⁷⁰ *Ibid.*

sesuatu. Kegiatan ini akan merangsang daya imajinasi anak dan mengembangkan aspek perkembangan kognitifnya.

Freud dan Erickson mengatakan bermain adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik, karena tekanan-tekanan terlepaskan di dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah kehidupan.⁷¹ Ketika bermain, anak akan merasa senang dan bahagia. Hal ini membuat anak melupakan berbagai permasalahan yang dialaminya, melupakan konflik yang terjadi dan mengatasi kecemasannya akan sesuatu.

Soefandi dan Pramudya mendefinisikan bermain adalah suatu kegiatan yang menggunakan kemampuan-kemampuan anak yang baru berkembang untuk menjajaki diri dan lingkungannya dengan cara-cara yang beragam. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu makna: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.⁷² Kegiatan bermain yang dilakukan anak akan memiliki berbagai makna dalam hidupnya. Ketika bermain anak melakukan aktivitas fisik, bermain bersama teman sehingga menimbulkan aktivitas sosial, belajar tentang hal baru, dan belajar bagaimana bersikap terhadap diri sendiri dan lingkungannya.

⁷¹ *Ibid.*

⁷² Indra Soefandi dan Ahmad Pramudya. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak* (Jakarta: Bee Media Indonesia, 2009), h. 16.

Berdasarkan definisi yang telah dituliskan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kegiatan menyenangkan yang sangat penting dilakukan bagi pertumbuhan dan berbagai aspek perkembangan anak. Berbagai perkembangan dapat terjadi dengan optimal apabila bermain dilakukan atas inisiatif anak dan keputusan anak itu sendiri sehingga menghasilkan proses belajar pada anak.

b. Manfaat bermain

Dengan bermain banyak sekali manfaat yang bisa didapat oleh seorang anak. Pada dasarnya, segala sesuatu yang sifatnya menyenangkan bagi siapapun akan sangat berpengaruh bagi kehidupannya dan dapat menggembirakan hati sehingga mempengaruhi kreativitasnya. Ketika bermain, anak berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dimiliki tentang dunia dan kemudian juga sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru. Hal itu dengan mudah didapat apabila dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya.

Drost et.al menuliskan manfaat bermain bagi anak usia dini adalah: (1) memperkuat fisik (tubuh) lewat gerakan-gerakan otot; (2) mengembangkan kepribadian melalui sikap sportif, jujur, kerjasama dan moral; (3) meningkatkan komunikasi; (4) berlatih bermasyarakat; (5)

mengenal lingkungan sedini mungkin; (6) mencegah dan menyembuhkan tekanan batin; dan (7) merupakan sumber belajar.⁷³ Dikatakan di sini adalah bahwa bermain dapat meningkatkan berbagai kecakapan yang dimiliki anak dan berbagai manfaat lain yang mengikutinya.

Orangtua akan dapat semakin mengenal anak dengan mengamati ketika anak bermain. Bahkan lewat bermain orangtua juga dapat menemukan kesan-kesan dan harapan anak terhadap orangtuanya dan keluarganya. Misalnya bermain peran, permainan ini menggambarkan pemahamannya tentang dunia dimana ia berada. Kreativitas anak juga semakin berkembang lewat permainan, karena anak-anak kerap mengeluarkan ide-ide yang keluar dari dalam pikirannya sendiri.

Bermain merupakan sebuah suasana yang dapat mendorong perkembangan kreatif pada anak. Karena bermain menawarkan lingkungan dan perasaan yang bebas. Kebebasan dalam bermain yang diberikan memungkinkan berkembangnya kreativitas anak. Bermain dan kreativitas merupakan dua hal yang saling terkait sehubungan dengan kemampuan anak untuk menggunakan simbol-simbol.⁷⁴

Bermain juga dapat mengembangkan fungsi-fungsi kognitif, afektif dan psikomotor. Ada permainan yang hanya mengembangkan satu

⁷³ Drost et. al., *Perilaku Anak Usia Dini: Kasus dan Pemecahannya* (Jogjakarta: Kanisius, 2003), h. 51.

⁷⁴ Joan Packer Isenberg and Mary Renck Jalongo. *Creative Thinking and Arts-Based Learning: Preschool Through Fourth Grade* (Ohio: Merrill, 2010), h. 47.

fungsi saja, misalnya psikomotor. Ada pula yang mengembangkan dua fungsi, misalnya mengembangkan fungsi afektif dan kognitif, afektif dan psikomotor ataupun kognitif dan psikomotor. Bahkan ada permainan yang mampu mengembangkan ketiga fungsi perkembangan sekaligus.

Ketika bermain, anak dapat menunjukkan bakat, fantasi dan kecenderungan-kecenderungannya. Dengan bermain anak akan merasakan kepuasan, kegembiraan, ketegangan, bahkan rasa kecewa. Ini artinya anak akan dapat mengetahui dan mulai mempelajari secara langsung bentuk-bentuk emosi yang mungkin muncul. Dengan demikian, anak akan bisa mengontrol emosinya dan menggunakannya pada saat yang tepat dan wajar. Misalnya saja pada saat bermain bersama, di sini akan teruji bahwa bermain bersama dapat membuat anak bias memahami rasa kebersamaan dan tanggung rasa. Ketika ia menang dalam suatu permainan, ia akan merasa senang dan kecewa ketika kalah. Rasa simpati dan empatipun akan timbul ketika ada teman yang terjatuh ketika bermain lari-larian ataupun kalah dalam permainan.

Bermain mengajarkan anak untuk memahami peraturan-peraturan yang ada dalam permainan. Ini penting, karena ketika memasuki dunia dalam kemasyarakatan sesungguhnya, anak akan memahami bahwa ada aturan-aturan dan kaidah-kaidah yang harus dipahami, dipatuhi dan

dijalankan di masyarakat, misalnya saja norma-norma, larangan-larangan, kejujuran, kesetiaan, kebersamaan, solidaritas, dan lain sebagainya.

Imajinasi juga dapat berkembang ketika anak bermain. Bagi anak kecil, imajiner atau fantasi adalah nyata. Ketika anak memainkan sepatu atau sandalnya dan menganggap bahwa seolah benda-benda tersebut sebagai mobilan, maka simbolik semacam itu akan meningkatkan perkembangan kognitifnya. Orang tua haruslah mendorong daya khayal anaknya, agar anak akan semakin kreatif. Wahyudin menjelaskan bahwa apa yang dilakukan anak bukanlah suatu kebohongan.⁷⁵ Ketika bermain, mereka sedang melakukan fantasi sesuai dengan fase usianya. Mereka sedang mengembangkan sedemikian rupa potensi yang dianugerahkan Allah kepadanya itu, yaitu potensi yang bernama fantasi, suatu potensi yang bersifat alamiah, yang perlu mendapat perhatian khusus.

Bagi anak yang sedang dalam masa traumatis karena suatu hal, bermain bisa dijadikan sebagai terapi. Tentu saja hal ini harus dilakukan bersama dengan orang yang ahli dan terlatih dalam menangani masalah anak. Orangtua juga harus terlibat dan mengetahui bagaimana suatu kegiatan bermain bisa dijadikan sebagai suatu terapi bagi anaknya.⁷⁶ Bermain juga dapat dijadikan terapi pada masa traumatis pada seorang

⁷⁵ Wahyudin, *A to Z Anak Kreatif* (Jakarta: Gema Insani, 2007), h. 192.

⁷⁶ Indra Soefandi dan Ahmad Pramudya, *op.cit.*, h. 21.

anak. Melalui bermain, anak akan lupa terhadap pengalaman tidak menyenangkan yang telah dialaminya.

Bermain bagi anak merupakan sesuatu yang mengasyikkan, yang memungkinkannya menjelajah dan mendorong rasa keingintahuannya. Bereksplorasi membuat anak menggali pengetahuannya tentang sesuatu. Anak akan merasakan sensasi-sensasi baru yang mungkin akan didapatnya dengan bermain dan menjelajah. Perkembangan fisiknya juga mulai terkoordinasi, baik melalui gerakan motorik kasar maupun halus. Mereka akan menemukan keanehan, kejutan, ketidakpastian dan memperkuat keyakinannya akan sesuatu. Anakpun akan mempelajari dirinya sendiri, terkait ketangguhan, minat dan keterbatasannya. Rasa percaya dirinyapun akan timbul. Kemandiriannya akan semakin terasah dan anak akan belajar mengambil keputusan. Anak juga akan belajar mengenal sebab akibat, gejala sesuatu dan belajar banyak hal. Kecakapan berbahasanyapun akan semakin berkembang dan memiliki banyak kosa kata karena interaksi dengan teman-temannya, sekaligus mengasah kecakapan sosialnya.

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa teramat banyak manfaat positif bermain bagi anak usia dini. Manfaat bermain seperti yang dituliskan di atas antara lain adalah: anak dapat berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan dalam dirinya, dan

mendapatkan pengetahuan baru. Manfaat lain adalah anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangannya, mentaati peraturan, sarana hiburan. Secara psikologis, manfaat bermain juga sebagai obat bagi masa traumatisnya dan yang terpenting adalah bahwa anak akan mampu bersosialisasi dan menjalin kontak dengan orang lain.

c. Kategori Bermain

Bermain secara garis besar, Hurlock membagi jenis kegiatan bermain ke dalam dua kategori, yaitu bermain aktif dan pasif (hiburan). Berikut penjabaran kedua kategori dalam kegiatan bermain tersebut:⁷⁷

1. Bermain Aktif

Kegiatan bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri.

Faktor yang mempengaruhi bermain aktif adalah:

- a. Kesehatan: anak yang sehat akan lebih banyak melakukan kegiatan bermain aktif
- b. Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain: kegiatan bermain aktif pada umumnya melibatkan sejumlah anak.

⁷⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Main dan Permainan untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo: 2001), h. 53.

- c. Tingkat kecerdasan anak: anak yang sangat cerdas atau anak yang tidak cerdas biasanya tidak terlampau banyak melakukan kegiatan bermain aktif.
- d. Jenis kelamin: anak perempuan umumnya tidak begitu sering melakukan kegiatan bermain aktif yang sifatnya agak kasar dan kaku bila dibandingkan dengan anak laki-laki
- e. Alat permainan: alat permainan yang tersedia untuk anak akan menentukan jenis bermainnya, apakah anak lebih sering melakukan kegiatan bermain aktif atau pasif
- f. Lingkungan: di daerah pedesaan yang masih mempunyai lahan luas akan lebih memungkinkan anak melakukan kegiatan bermain aktif dalam suasana alam terbuka.

2. Bermain Pasif

Kegiatan bermain pasif merupakan salah satu bentuk kegiatan bermain yang tidak terlalu banyak melibatkan aktifitas fisik. Jenis bermain pasif biasanya lebih banyak digemari anak-anak yang memasuki usia remaja. Ada juga anak-anak yang lebih menyukai jenis permainan pasif daripada aktif karena faktor-faktor tertentu seperti yang tertera pada bermain aktif, misalnya faktor kesehatan,

penerimaan sosial, tingkat kecerdasan, jenis kelamin, alat permainan dan lingkungan.

Dari uraian di atas dapat dikatakan bahwa terdapat dua kategori bermain pada anak, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah bermain yang melibatkan aktivitas fisik dalam melakukannya, sedangkan bermain pasif adalah bermain dengan melibatkan sedikit aktivitas fisik dalam melakukannya.

d. Tahapan Bermain

Karena bermain merupakan kegiatan yang mengembangkan berbagai aspek, maka beberapa ahli membagi tahapan bermain, yaitu:

1. Mildred Parten

Parten menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi. Ia mengkalsifikasikan tahapan bermain sosial pada anak berdasarkan tingkat perkembangan sosial anak.⁷⁸ Tahapan bermain sosial yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak dan diklasifikasikan oleh Parten (1932) yaitu: (1) *Unoccupied Play*, pada tahap ini anak tidak terlibat dalam kegiatan bermain, tetapi hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian anak; (2) *Solitary Play*, anak sibuk bermain sendiri, tidak memperhatikan kehadiran anak-anak

⁷⁸ *Ibid.*, h. 21

lainnya. Egosentris (memusatkan perhatian sendiri, tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain, memusatkan perhatian pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri); (3) *Onlooker Play*, kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain, tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya; (4) *Parallel Play*, dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, namun tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan sendiri-sendiri secara bersamaan. (5) *Associative Play*, ada interaksi antar anak yang bermain, saling tukar mainan, namun sebenarnya tidak bekerjasama. (6) *Cooperative Play*, tahapan bermain ini ditandai dengan adanya kerjasama, pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan

2. Jean Piaget

Tahapan bermain menurut Jean Piaget adalah sebagai berikut:⁷⁹

(1) Tahapan Sensori Motorik (3 – 6 bulan), kegiatan ini hanya merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperoleh seperti kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Jadi permainan sensori merupakan

⁷⁹ Novan Ardi Wiyani & Barnawi. *Format PAUD: Konsep Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Ar-Ruz Media, 2012), h. 94

pengulangan dari hal-hal sebelumnya dan disebut *reproductive assimilation*; (2) Permainan Simbolik (2 – 7 tahun), merupakan ciri pra-operasional yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Pada masa ini, anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas, dan sebagainya. Anak akan menggunakan simbol untuk merepresentasikan benda lain. Permainan simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan pengalaman emosional anak. Setiap hal yang berkesan bagi anak akan dilakukan kembali dalam kegiatan bermainnya; (3) Permainan Sosial yang Memiliki Peraturan (8 – 11 tahun), pada usia 8 – 11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *games with rules*. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh peraturan permainan; (4) Permainan yang Memiliki Aturan dan Olahraga (11 tahun ke atas), kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini menyenangkan dan dinikmati anak-anak meskipun peraturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan permainan yang tergolong *games* seperti kartu atau kasti. Anak senang melakukannya dengan berulang-ulang dan terpacu untuk mencapai prestasi yang sebaik-baiknya.

3. Hurlock

Mengemukakan bahwa perkembangan bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut:⁸⁰ (1) Tahapan Penjelajahan (*Exploritory Stage*), hingga bayi sekitar usia 3 bulan, permainan mereka terutama terdiri atas melihat orang dan benda serta melakukan usaha acak untuk menggapai benda yang diacungkan di hadapannya. Selanjutnya, mereka dapat mengendalikan tangan sehingga cukup memungkinkan untuk mengambil, memegang dan mempelajari benda kecil. Setelah mereka dapat merangkak atau berjalan, mulai memperhatikan apa saja yang berada dalam jarak jangkauannya. Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya, lalu mengamatinya. Penjelajahan semakin luas, saat anak sudah dapat merangkak dan berjalan, sehingga akan mengamati setiap benda yang dapat diraihnya.⁸¹ (2) Tahapan Mainan (*Toy Stage*), bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia 5–8 tahun. Antara 2–3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Mereka berpikir benda mainannya dapat dimakan, berbicara, merasa sakit dan lain sebagainya. Biasanya hal ini terjadi pada usia prasekolah. Pada masa ini anak

⁸⁰ Elizabeth Hurlock, *op.cit.*, h. 324

⁸¹ Meyke S. Tedjasaputra. *Op.cit.*, h. 27

sangat suka meminta dibelikan mainan, walau kadang hanya sekedar meminta tanpa memperdulikan kegunaannya. Dengan semakin bertambahnya kecerdasan anak, mereka tidak lagi menganggap benda mati sebagai sesuatu yang hidup dan hal ini mengurangi minatnya kepada mainan sehingga mereka akhirnya menginginkan teman. Kemudian kebanyakan anak menganggap bermain barang mainan sebagai permainan bayi. (3) Tahapan Bermain (*Play Stage*), biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah dasar. Pada masa ini, jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena pada tahap ini dinamakan tahap bermain. Anak bermain dengan alat permainan, yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga, dan bentuk permainan matang lain yang dilakukan orang dewasa; (4) Tahapan Melamun (*Daydream Stage*), semakin mendekati masa puber, mereka mulai kehilangan minat dalam permainan yang sebelumnya disenangi dan banyak menghabiskan waktunya dengan melamun atau berkhayal. Melamun, yang merupakan ciri khas anak remaja. Biasanya lamunan mereka adalah menganggap dirinya tidak diperlakukan dengan baik dan tidak dimengerti oleh siapapun.

4. Ruben, Fein, & Vanderberg

Mengemukakan tahapan bermain kognitif, sebagai berikut:⁸² (1) Bermain Fungsional (*Functional Play*), bermain seperti ini biasanya tampak pada anak usia 1–2 tahunan berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain ini dapat dilakukan dengan atau tanpa alat permainan. Misalnya: berlari-lari, mendorong dan menarik mobil-mobilan, mengolah lilin atau tanah liat tanpa maksud membuat bentuk tertentu dan yang semacamnya; (2) Bermain Membangun (*Constructive Play*), sudah mulai terlihat pada anak usia 3–6 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Misalnya membuat rumah-rumahan dari balok kayu atau potongan lego, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar dan yang semacamnya; (3) Bermain Pura-pura (*Make-believe Play*), mulai banyak dilakukan anak usia 3–7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dapat juga anak melakukan peran imajinatif memainkan tokoh yang dikenalnya melalui film kartun atau dongeng. Misalnya main rumah-rumahan, polisi dan penjahat, jadi batman dan lain sebagainya; (4) Bermain Dengan Peraturan (*Games with Rules*), kegiatan bermain jenis ini umumnya sudah dilakukan anak pada usia

⁸² *Ibid.*, h. 28

6–11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini, anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan, asalkan tidak terlalu menyimpang jauh dari aturan umumnya. Misalnya main kasti, galasin, gobak sodor, ular tangga, monopoli, kartu dan lain-lain.

5. Kathleen Stessen Berger

Mengemukakan jenis kegiatan bermain dapat dibedakan atas:⁸³ (1) *Sensory Motor Play* (bermain yang mengandalkan indra dan gerakan-gerakan tubuh), keasyikan yang diperoleh bayi melalui *sensory motor* tampak misalnya saat ia mengamati, mendengar suara di sekelilingnya, dan merasakan sesuatu dengan mulutnya; (2) *Mastery Play* (bermain untuk menguasai keterampilan tertentu), kegiatan yang dilakukan dapat berupa latihan bagi anak untuk menguasai keterampilan-keterampilan yang baru baginya melalui pengulangan-pengulangan yang dilakukan anak; (3) *Rough and Tumble Play* (bermain kasar), bentuk bermain yang sering tampak pada anak-anak adalah *Rough and Tumble Play* seperti bergulat, berguling, saling mendorong, menjegal, atau pura-pura saling pukul. Sebenarnya

⁸³ *Ibid.*, h. 30

kegiatan bermain ini juga menunjang perkembangan sosial anak, karena permainan ini hanya dilakukan dengan teman-teman yang dikenal cukup dekat; (4) *Social Play* (bermain bersama), merupakan tonggak penting dalam tahapan perkembangan sosial anak dan mulai tampak pada usia prasekolah. Kegiatan bermain sosial ditandai dengan adanya interaksi dengan orang lain di sekitar anak, sehingga akhirnya anak mampu terlibat dalam kerjasama dalam permainan, misalnya bermain sepeda, kasti, kelereng yang membutuhkan kerjasama dan kepatuhan terhadap aturan permainan; (5) *Dramatic Play* (bermain peran atau khayal), sejalan dengan mulai tumbuhnya kemampuan anak untuk berpikir simbolik. Bermain khayal membantu anak mencoba berbagai peran sosial yang diamatinya, memantapkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya, melepaskan ketakutan atau kegembiraannya, mewujudkan khayalannya, selain bergaul dan bekerjasama dengan anak-anak lainnya.

6. Smilansky

Smilansky dalam Baraja membagi bermain sosial ke dalam 3 tahapan, yaitu⁸⁴: (1) Bermain sejajar; pada tahap ini anak bermain dengan teman-teman sebayanya sendiri-sendiri, tidak ada saling berhubungan

⁸⁴ Abubakar Baraja. *Psikologi Perkembangan: Tahapan-Tahapan dan Aspek-Aspeknya Dari 0 Tahun sampai Akil Baligh* (Jakarta: Studia Press, 2008), h. 240

satu dengan lainnya. Kalau terjadi kontak maka terjadi suatu perebutan dan penguasaan mainan tersebut untuk dirinya. Bermain sendiri-sendiri ini merupakan suatu aktivitas sosial pertama yang dilakukan anak dengan teman sebayanya; (2) Bermain bersama dengan caranya sendiri-sendiri; yaitu anak mulai ada kontak dengan teman-teman sebayanya, sebatas mengikuti permainan teman-temannya, belum melibatkan diri dalam permainan tersebut, sifatnya sebagai penonton dan melakukan sendiri; (3) Bermain bersama dengan melibatkan dirinya; anak sudah dapat berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya dengan mengikuti dan melibatkan dirinya dengan permainan tersebut. Hal ini terjadi pada akhir masa konseptual, terjadi karena proses pematangan sosial sejak masa bayi hingga masa bermain bersama. (4) Bermain bersama dengan membuat peraturan; anak dalam hal ini sudah melakukan suatu peraturan untuk dirinya dan lingkungannya. Diawali dengan membuat peraturan atas kepentingan dirinya dan teman yang disukainya, kemudian mengikuti peraturan kelompok lain dan menambahkan dan mengurangi peraturan tersebut, dan akhirnya menerima peraturan di luar dirinya dengan kesadarannya.

Dari penjabaran di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa masing-masing tokoh membagi tahapan bermain berdasarkan usia anak. Pada anak yang muda usianya, tahapan bermain hanya sekitar pada dirinya sendiri, mengingat sifatnya yang masih egosentris. Kemudian tahapan usia berikutnya mulai melibatkan lingkungan sekitar, walaupun tampak bersosialisasi, namun anak masih nyaman bermain dengan permainannya sendiri. Pada anak yang sudah berusia lebih tua, tahapan bermainnya lebih kepada bermain bersama teman dan melibatkan kontak dengan teman sebaya. Anak yang lebih tua biasanya banyak melakukan kegiatan bermain yang lebih rumit dan menantang.

e. Pengertian Bermain *Fun Cooking*

Dalam kegiatan menstimulasi berbagai kecerdasan anak, hal utama yang harus diperhatikan adalah bagaimana kegiatan stimulasi dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Seperti yang dikatakan sebelumnya, bahwa salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak adalah bermain. Bermain *Fun cooking* adalah salah satu bentuk kegiatan bermain yang juga dapat mengembangkan berbagai kecerdasan anak. *Fun cooking* secara diartikan sebagai kegiatan

memasak yang menyenangkan. Dikatakan menyenangkan karena dilakukan dengan teknik-teknik dan pendekatan bermain.

Schmidt mengatakan bahwa memasak adalah kegiatan sederhana yang menuntut hampir seluruh kemampuan otak untuk menyelesaikannya.⁸⁵ Kegiatan memasak membutuhkan berbagai keterampilan agar menghasilkan hidangan sesuai dengan yang diinginkan. Berbagai keterampilan yang dibutuhkan dalam kegiatan ini mencakup kemampuan untuk menciptakan keindahan, mengontrol motorik kasar dan halus, kreativitas, disiplin, fokus, kerja keras, logika sekaligus imajinasi, rasa percaya diri dan apabila dilakukan bersama akan membentuk sebuah komunikasi yang efektif dan menyenangkan.

Hal senada diungkapkan oleh Coughlin yang berpendapat bahwa berbagai kegiatan dalam *fun cooking* dapat mendukung semua aspek perkembangan pada diri anak, seperti: aspek bahasa, kognitif, motorik halus, sosial emosional dan kemandirian.⁸⁶ *Fun cooking* merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak. Tidak hanya mengasah kemandirian, kegiatan ini juga dapat meningkatkan sosial emosional anak. Anak

⁸⁵ Laurel Schmidt, *Jalan Pintas Menjadi 7 Kali Lebih Cerdas: 50 Aktivitas Permainan dan Prakarya untuk Mengasah 7 Kecerdasan Mendasar Pada Anak Anda*, terj. Lala Herawati Dharma dan Rahmani Astuti (Bandung: Kaifa, 2003), h. 208.

⁸⁶ Pamela A. Coughlin, *Creating Child Centered Classroom: 3-5 Year Olds* (Washington, DC: Children Resources International, 2000), h. 210.

menjadi lebih mengetahui proses kegiatan memasak dan mengolah makanan dengan kesabaran dan ketekunan.

Mengembangkan berbagai kemampuan juga dapat diasah melalui bermain *fun cooking*. Wolfgang, Mackender & Wolfgang menuliskan tujuan memasak bagi anak adalah mengembangkan konsep tugas-tugas dalam rumah tangga, mengikuti resep dan mengembangkan koordinasi mata dan tangan.⁸⁷ Ketika melakukan kegiatan *fun cooking* anak akan mengerti tugas-tugas dalam rumah tangga. Ini anak mengasah kemampuan anak dan meningkatkan empatinya, karena anak akan belajar bahwa tugas-tugas rumah tangga bukanlah hal yang sepele yang dapat dilakukan.

Memasak atau mengolah bahan makanan mentah menjadi makanan siap jadi dilakukan dengan menggunakan berbagai bahan dan alat untuk menghasilkan berbagai kreasi makanan. Bahan dan alat yang digunakan merupakan bahan-bahan dan alat-alat sesungguhnya. Artinya adalah bahwa jenis permainan ini masuk dalam kategori permainan yang menggunakan media atau alat dalam proses bermainnya.

Jika dilihat dari faktor media yang digunakan, bermain dapat dibedakan menjadi dua, yaitu permainan yang menggunakan fasilitas

⁸⁷ Charles H. Wolfgang, Bea Mackender & Mary E. Wolfgang, *Growing and Learning Through Play: Activities Preschool and Kindergarten Children* (New York: Judy Instructo, 1981), h. 70.

alat dan yang tidak. Permainan yang menggunakan alat berarti suatu permainan yang membutuhkan sarana penunjang dalam menjalankan aturan main dan permainan. Sedangkan jenis permainan yang tidak menggunakan alat sebagai fasilitas dalam bermain, biasanya berhubungan dengan imajinasi.

Elizabeth dalam Wardani menguraikan kegunaan peralatan (media) dari bermain, diantaranya: *Pertama*, supaya si pengguna mainan menjadi jelas menerima pesan yang terkandung dalam esensi mainan tersebut. *Kedua*, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya ingat si pemain untuk menggunakan mainan tersebut. *Ketiga*, sebagai faktor pendorong atau motivasi agar si pengguna mainan lebih tertantang lagi. Dan keempat, sebagai alat ukur sejauh mana mainan tersebut dapat digunakan.⁸⁸ Alat permainan memiliki banyak kegunaan sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

Alat yang digunakan dalam permainan menunjukkan pada barang apa saja yang dapat menunjang terlaksananya permainan tersebut, yang mampu mengeksplorasi kemampuan dan keingintahuan anak terhadap barang tersebut. Bisa berupa barang yang dibuat khusus untuk bermain, benda-benda yang ada di sekitarnya maupun fasilitas yang biasa digunakan oleh orang dewasa, seperti peralatan masak dan

⁸⁸ Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar: Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan* (Jakarta: Edukasia, 2009), h. 73

lain sebagainya. Yang terpenting bagi anak adalah mereka dapat mengembangkan imajinasinya dengan memanipulasi barang-barang tersebut.

Alat dan bahan sangat diperlukan dalam melakukan kegiatan bermain *fun cooking*. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, alat dan bahan yang digunakan dalam sebuah permainan menimbulkan ekspresi dan imajinasi penggunanya. Alat dan bahan yang digunakan memudahkan mengidentifikasi kegiatan apa yang akan mereka lakukan. Dengan demikian, anak juga belajar untuk mengembangkan berbagai kecakapannya dalam menggunakan bahan-bahan dan alat-alat tersebut.

Hurlock menggolongkan dua utama kegiatan bermain pada anak, yaitu bermain aktif dan bermain pasif.⁸⁹ Kedua jenis kegiatan tersebut akan memberi kesenangan dan kebahagiaan pada anak, kedua jenis kegiatan bermain tersebut mempunyai sumbangan positif baik terhadap penyesuaian sosial maupun penguasaan diri dan perkembangan emosi, kepribadian maupun perkembangan bahasa dan kognisi anak.

Meyke mengatakan bahwa bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.⁹⁰ Memasak adalah salah satu kegiatan yang juga banyak menggunakan gerakan-gerakan tubuh. Ketika mengangkat, mengiris,

⁸⁹ Elizabeth Hurlock, *op. cit.*, h. 321.

⁹⁰ Meyke Tedjasaputra, *op. cit.*, h. 53

memotong, dan menyusun, anak menggunakan tangannya. Ketika bergerak dari satu tempat ke tempat lain untuk memasak, mencuci bahan masakan dan menghidangkan, anak menggunakan kakinya untuk bergerak.

Fun cooking juga dapat dikategorikan sebagai kegiatan bermain kooperatif jika dilakukan secara bersama atau berkelompok. Parten memberi batasan bahwa bermain kooperatif atau bermain bersama ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai tujuan tertentu.⁹¹ Kegiatan memasak yang dilakukan bersama-sama atau berkelompok memberi kesempatan kepada anak dan mendorongnya untuk mengembangkan kemampuan bergaul dengan teman-temannya, berkomunikasi, berdiskusi, bersosialisasi, dan memahami keinginan orang lain.

Kegiatan *fun cooking* juga termasuk dalam tahapan Permainan dengan Peraturan (*Games with Rules*) yang diungkapkan oleh Rubin, Fein dan Vanderberg dan Smilansky. *Games with Rules* adalah tahapan kegiatan bermain dengan aturan-aturan yang berlaku dalam sebuah permainan.⁹² Terdapat sejumlah peraturan ketika bermain *fun cooking*

⁹¹ Meyke Tedjasaputra, *op. cit.*, h. 23

⁹² *Ibdi.*, h. 30.

untuk anak usia dini. Peraturan dibuat berdasarkan kesepakatan seluruh anak yang terlibat.

Dari uraian yang telah dijabarkan, dapat dirumuskan bahwa bermain *fun cooking* adalah kegiatan bermain yang dilakukan untuk mengolah bahan makanan dari bahan mentah menjadi makanan siap saji. *Fun cooking* dilakukan dengan menggunakan bahan dan alat sesungguhnya, merupakan jenis bermain aktif, dilakukan bekerjasama dengan teman-teman dalam kelompok dengan aturan-aturan tertentu yang juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

f. Pedoman Bermain *Fun Cooking*

Semua bentuk permainan mempunyai keunikan masing-masing, dan semua bentuk permainan memiliki cara yang berbeda dalam memainkannya. Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa bermain *fun cooking* dikategorikan sebagai permainan yang menggunakan alat, termasuk dalam jenis permainan kooperatif dan juga permainan aktif, maka ada beberapa pedoman dalam melakukan aktivitas *fun cooking* yang bisa digunakan seperti yang dituliskan oleh Mayesky, yaitu:⁹³

⁹³ Mary Mayesky, *Creative Activities for Young Children, Ninth Edition*, (New York: Delmar Cengage Learning, 2009), h. 488.

1. Kegiatan yang dilakukan harus terbuka. Artinya adalah ketika guru memberikan instruksi dan penjelasan tentang apa yang akan dilakukan, guru juga harus memberikan kebebasan kepada anak untuk berkreasi dan menelurkan ide-idenya.
2. Aktivitas harus menantang, tapi tidak menyulitkan untuk anak-anak. Jika aktivitas yang diberikan terlalu sulit, maka anak akan menyerah. Namun jika terlalu mudah, maka tidak ada tantangan untuk anak. Penting sekali untuk memulai dari kegiatan yang mudah kemudian menaikkan tingkat kesulitannya sehingga anak akan lebih tertantang.
3. Aktivitas bervariasi agar tidak terjadi kebosanan pada anak. Namun demikian, sebaiknya anak melakukan aktivitas mengolah makanan yang mereka kenal, tidak terlalu lama, dan makanan yang diolah tidak banyak.
4. Proses lebih penting daripada hasil.
5. Bahan yang digunakan tidak harus mahal dan dalam jumlah yang cukup untuk porsi mereka, tidak kurang dan tidak berlebih.
6. Sebaiknya aktivitas dilakukan tidak hanya di satu tempat saja. Memasak juga bisa dilakukan di luar ruangan kelas.

Kohl and Potter memberikan beberapa saran yang dapat digunakan dalam kegiatan memasak bersama anak-anak, yaitu:⁹⁴

1. Baca resep terlebih dahulu. Pastikan resep dapat dimengerti oleh anak, tidak terlalu rumit dan tidak terlalu panjang. Pilih resep yang bisa dilakukan hanya dengan waktu yang singkat, sekitar 15-30 menit dalam mengolah makanan.
2. Selalu utamakan keselamatan. Ketika menggunakan pisau, mixer atau peralatan masak lainnya pastikan semua dalam pengawasan orang dewasa.
3. Latihan sebelum mulai memasak dengan memberikan instruksi sederhana. Ini dimaksudkan agar anak tidak frustrasi ketika melakukan kegiatan yang rumit.
4. Beri waktu. Kecepatan anak memasak tidak sama kecepatan memasak orang dewasa. Dalam hal ini orang dewasa harus bersabar dalam mengarahkan anak beraktivitas.
5. Biarkan anak bekerja. Anak akan belajar ketika dia melakukan sesuatunya sendiri. Jadi, berikan tanggungjawab kepadanya dan anak akan belajar dari kesalahan yang dilakukannya.
6. Jika mungkin, belanja bersama-sama.
7. Membersihkan alat masak bersama-sama.

⁹⁴ MaryAnn F. Kohl and Jean Potter, *Cooking Art: Easy Edible Art for Young Children*, (Mayland: Gryphone House, Inc, 1997), h. 10.

8. Nikmati hasil masakan bersama-sama dan berbagi dengan teman-teman lainnya.

C. Penelitian Yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini baik yang berasal dari Indonesia maupun dari jurnal internasional seperti yang terdapat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2.2 Tabel Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Pembahasan	Perbedaan dengan Penelitian yang Dilakukan
1	Lukman Asyad ⁹⁵	Perkembangan Kecerdasan Linguistik dan Kecerdasan Interpersonal Melalui Bermain Peran Anak Usia Dini: Studi Etnografi di RA Al Mourky, Gorontalo	Penelitian ini mengungkapkan bahwa anak belajar melalui bermain berdasarkan minatnya dan kebutuhannya. Pengembangan kecerdasan linguistic dan interpersonal anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain peran. Bermain peran juga dapat mengembangkan kecerdasan-kecerdasan lain.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian dilakukan melalui kegiatan bermain peran 2. Meneliti juga kecerdasan Linguistik 3. Merupakan penelitian kualitatif etnografi
2	Andri Hardiyana ⁹⁶	Peningkatan Kecerdasan	Hasil penelitian ini menunjukkan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peningkatan kecerdasan

⁹⁵ Lukman Arsyad, *Perkembangan Kecerdasan Linguistik dan Kecerdasan Interpersonal Melalui Bermain Peran Anak Usia Dini: Studi Etnografi di RA Al Mourky, Gorontalo*, (Jakarta: Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta, 2009)

		Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Bermain: Penelitian Tindakan di Pusat PAUD-TK Tunas Pertiwi, Indramayu	adanya peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui bermain dengan menggunakan teknik permainan "Angkat Bersama-sama, Rencana Bersama, Arok-Arik dan	interpersonal dilakukan dengan menggunakan beberapa permainan 2. Dilakukan di Indramayu 3. Melibatkan 18 anak
3	Dina Setyawati ⁹⁷	Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking di Kelompok B Tk Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo,	Penelitian ini menggambarkan tentang meningkatkan kreativitas anak melalui bermain fun cooking pada anak Kelompok B di TK Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo. Jenis tindakan yang dilakukan adalah penelitian tindakan yang menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan subjek	1. Penelitian meningkatkan kreativitas anak 2. Dilakukan pada 24 siswa kelompok B 3. Dilakukan di Kulon Progo

⁹⁶ Andri Hardiyana, *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Bermain: Penelitian Tindakan di Pusat PAUD-TK Tunas Pertiwi, Indramayu*, (Jakarta: Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta, 2010)

⁹⁷ Dina Setiawati, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Fun Cooking di Kelompok B Tk Puspasari, Margosari, Pengasih, Kulon Progo*, (Journal Student UNY, Vol II No 8 Tahun 2013), <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/4871/16/531> (diakses 6 Februari 2014).

			penelitian berjumlah 24 anak kelompok B	
4	Rizka Susilo ⁹⁸	Penerapan Model Permainan Fun Cooking Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Kartika 22 Singosari Malang	Penelitian ini mengungkapkan bahwa permainan fun cooking dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan sebagai salah satu masukan dalam memperkaya variasi kegiatan pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian meningkatkan kemampuan motorik halus 2. Dilakukan di Malang
5	Frank A. Federsen dan Paul H. Wender	<i>Early social correlates of cognitive Functioning in six-year-old boys</i>	Penelitian melibatkan 44 anak laki-laki dari pinggiran Washington DC. Perbedaan subjek tidak menjadi masalah utama dalam penelitian ini. Karakteristik ibu dan hubungan orang tua-anak merupakan penentu perbedaan perilaku sosial.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meneliti tentang sosial anak dengan kemampuan kognisinya 2. Melibatkan hanya anak laki-laki berusia 6 tahun
6	Rosa Milagros Santos, Angel Fettig, and LaShorage	<i>Helping Family Connect Early Literacy with Social Emotional Development</i>	Membaca bersama anak-anak, membuka peluang untuk melakukan interaksi secara verbal.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu meningkatkan kemampuan sosial melalui membaca dan menulis

⁹⁸ Rizka Susilo, Penerapan Model Permainan Fun Cooking Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Kelompok B TK Kartika 22 Singosari Malang, <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TA-KSDP/article/view/18739> (diakses 6 Februari 2014).

	Shaffer		Lingkungan mempengaruhi minat baca-tulis permulaan pada anak. Kemampuan Literasi yang muncul secara alami di rumah tidak hanya mengembangkan kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis tetapi juga mendorong pertumbuhan sosial-emosional anak.	
--	---------	--	--	--

D. Kerangka Teoretik

Hubungan bermain *fun cooking* dengan kecerdasan interpersonal anak usia dini didasarkan pada kerangka teoritis yang menghubungkan antara teori-teori bermain untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal. Dalam hal ini bermain dijadikan wahana untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.

Bermain adalah hak asasi bagi setiap anak. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepibadiannya. Bermain bagi seorang anak tidak sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Setiap bentuk kegiatan bermain

pada setiap anak mempunyai nilai positif terhadap perkembangan kepribadiannya. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan spontan.

Dengan bermain banyak sekali manfaat yang bisa didapat oleh seorang anak. Pada dasarnya, segala sesuatu yang sifatnya menyenangkan bagi siapapun akan sangat berpengaruh bagi kehidupannya dan dapat menggembirakan hati dan mempengaruhi peningkatan berbagai kecerdasannya. Ketika bermain, anak bersosialisasi, berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang tersimpan di dalam dirinya. Anak mengekspresikan pengetahuan yang dimiliki tentang dunia sekaligus bisa mendapatkan pengetahuan baru. Hal itu dengan mudah didapat apabila dilakukan dengan cara yang menggembirakan hatinya.

Ketika anak bersosialisasi dengan temannya, berbagai bentuk permainanpun akan dapat mereka mainkan bersama. Keinginan anak untuk bergaul, berkomunikasi dan berhubungan baik dengan teman sepermainannya merupakan kebutuhan yang lambat laun akan datang seiring bertambahnya usia agar menjadi pribadi yang menyenangkan. Menjadi pribadi yang menyenangkan amat penting bagi seorang anak. Hal ini merupakan pondasi yang amat kuat dalam

menata kehidupannya untuk bersosialisasi di masyarakat dan keberhasilan kehidupan di masa depannya kelak.

Pribadi yang menyenangkan, mampu bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain secara efektif, dan pandai menempatkan diri dalam bersosialisasi merupakan beberapa indikator orang yang memiliki kecerdasan interpersonal. Dalam tahapan perkembangan anak usia, setiap anak yang berusia 5-6 tahun haruslah sudah memiliki kriteria yang ada dalam kecerdasan interpersonal tersebut. Meningkatkan kecerdasan interpersonal yang dimiliki anak juga akan meningkatkan bentuk kecerdasan-kecerdasan.

Bermain *fun cooking* merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usai dini. Kegiatan aktif yang dilakukan secara berkolaborasi dengan teman sepermainannya dapat mendorong anak untuk mengembangkan berbagai keterampilan yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Anak akan melakukan percakapan tentang hidangan yang akan diolah dan berdiskusi tentang kegiatan yang dilakukan, sehingga setiap anak akan mampu menghargai keinginan dan pendapat orang lain.

Dalam kaitannya dengan pemberian tindakan yang akan dilakukan, yaitu bermain *fun cooking*, seperti yang telah dipaparkan dalam kajian

teoritik, diharapkan kegiatan permainan ini dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak TK kelompok B. Anak kelompok B yang rata-rata berusia 5-6 tahun sebaiknya memiliki kemampuan interpersonal yang baik, mampu melakukan kontak sosial, memiliki empati yang tinggi, mampu berkomunikasi, dan dapat menjalin hubungan dan kerjasama yang baik dengan teman-temannya di sekolah.

Seperti yang telah diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun berada dalam masa peka, maka pemberian stimulasi untuk mengembangkan berbagai potensinya sangat tepat diberikan pada rentang usia keemasan ini, termasuk peningkatan kecerdasan interpersonalnya. Melalui pemberian kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak untuk beraktivitas dengan cara yang menyenangkan, yaitu melalui bermain *fun cooking* dengan menyediakan fasilitas alat permainan sesungguhnya membuat anak berimajinasi, mencipta dan mengungkapkan ide dengan caranya sendiri.

Bermain *fun cooking* merupakan tindakan yang akan diambil dalam rangka meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak Kelompok B. Dengan menggunakan pendekatan ini diharapkan kecerdasan interpersonal anak pada usia tersebut dapat meningkat sesuai dengan tujuan penelitian tindakan (*action research*) yang akan dilakukan.