

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak-anak juga merupakan cikal bakal suatu generasi baru yang akan melanjutkan perjuangan bangsa dan sumber daya manusia untuk pembangunan bangsa. Anak-anak memiliki jiwa dan perjalanan hidup yang mudah terpengaruh oleh lingkungannya. Hakikat anak-anak adalah individu yang berbeda dengan pola pertumbuhan dan perkembangan khusus yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut (Sari et al., 2024). Pola pertumbuhan ini juga mencakup aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi.

Anak usia dini didefinisikan sebagai anak yang berusia antara 0 dan 8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental. Menurut jurnal Septianto et al. (2022), anak usia dini mampu menjalani proses perkembangan yang cepat dan sangat penting untuk kehidupan sang anak seumur hidupnya. Mereka perlu dibantu untuk memaksimalkan potensi pertumbuhan mereka dengan berbagai cara agar ketika mereka dewasa, kemampuan mereka beragam. Pada usia ini, mereka sering disebut sebagai "*Golden Age*", karena pada periode ini anak-anak mengalami perkembangan kecerdasan yang sangat pesat dalam berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, emosional, dan sosial.

Kamus Umum Bahasa Indonesia mendefinisikan kecerdasan sebagai kesempurnaan perkembangan akal budi (seperti kepandaian, ketajaman

pikiran). Menurut Howard Gardner (D. D. Cahyo, 2021), menyatakan bahwa kecerdasan terdiri dari dua hal: a. Kemampuan untuk membuat produk atau menyediakan layanan yang berharga bagi suatu budaya, atau b. Keterampilan yang ditemukan atau dibuat untuk membantu seseorang menyelesaikan masalah dalam hidupnya. Kemudian ia mengusulkan bahwa bukan hanya kemampuan bicara atau logis-matematis yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan, tetapi juga kemampuan tambahan seperti kinestetik, visual, musikal, interpersonal, intrapersonal, naturalis, dan eksistensial. Di antara para ilmuwan, ada perbedaan pendapat tentang definisi istilah *intelligence* (kecerdasan). Kemampuan untuk mengevaluasi dan menilai, kemampuan untuk memahami konsep yang kompleks, kemampuan untuk berpikir produktif, kemampuan untuk belajar dengan cepat, belajar dari pengalaman, dan bahkan memahami hubungan adalah beberapa definisi lain dari kecerdasan (Rohenah et al., 2021).

Selain Howard Gardner, penjelasan mengenai kecerdasan diperkuat oleh Jean Piaget, seorang ahli psikologi perkembangan terkenal, kecerdasan pada dasarnya merupakan hasil dari proses kognitif yang rumit yang terjadi dalam otak manusia (Nelwati & Rahman, 2022). Piaget menekankan bahwa proses konstruktif dan adaptif yang terjadi selama tahapan perkembangan kognitif ini membentuk kecerdasan terutama. Dia mengatakan bahwa anak-anak berpartisipasi secara aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi mereka dengan dunia sekitar mereka. Untuk mendukung pertumbuhan kognitif anak-anak yang optimal, pendidikan

harus mempertimbangkan tahapan perkembangan kognitif ini (Istiqomah & Maemonah, 2021).

Lev Vygotsky seorang psikolog Rusia yang terkenal dengan teorinya tentang perkembangan kognitif, berpendapat bahwa interaksi sosial dan budaya membentuk kecerdasan. Vygotsky menekankan bahwa lingkungan sosial memengaruhi pemikiran dan perilaku seseorang (Tambrin, 2022). Dua konsep utama tentang kecerdasan dalam teorinya adalah sebagai berikut: 1. Zona Proximal Pembangunan (ZPD): Konsep ini mengacu pada perbedaan antara apa yang anak dapat lakukan sendiri dan apa yang mereka dapat lakukan dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengalaman (Habsy et al., 2023). Pendidikan yang efektif harus mempertimbangkan konteks sosial dan budaya anak-anak, serta dukungan dan bimbingan yang tepat untuk zona proximal pembangunan mereka (Rahmawati et al., 2024). Anak-anak juga belajar melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya, serta berpartisipasi dalam praktik budaya dan kegiatan sosial.

Menurut Vygotsky, ZPD adalah tempat di mana perkembangan kognitif anak terjadi dengan cepat melalui bimbingan dan dukungan dari orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengalaman (Suardipa, 2020). Anak-anak memiliki kemampuan untuk mencapai tahapan perkembangan yang lebih tinggi jika mereka menerima bantuan dari orang lain. Seorang psikolog pendidikan terkenal, Jerome Bruner memiliki perspektif yang berbeda tentang kecerdasan. Bruner menganggap

kecerdasan sebagai kemampuan untuk menemukan makna dari data dan menggunakannya secara efektif untuk memahami dunia kita dan memecahkan masalah (Putri, 2023). Metode pendidikan yang mempertimbangkan ide-ide ini dapat membantu anak-anak belajar dengan lebih baik dan memperluas pemahaman mereka tentang dunia luar.

Anak-anak memiliki tahap perkembangan kognitif dimana keterampilan motorik pada anak usia 6-8 tahun mencakup kemampuan gerakan fisik yang berkembang pada rentang usia tersebut (Talango et al., 2020). Mencakup dua jenis keterampilan motorik: Keterampilan Motorik Halus yang melibatkan gerakan kecil yang memerlukan koordinasi antara mata dan tangan, serta penggunaan otot kecil. Contohnya termasuk menulis, menggambar, memasak menggunakan alat dapur kecil, dan memasang *puzzle*. Keterampilan Motorik Kasar yang melibatkan gerakan besar yang melibatkan penggunaan otot besar dalam tubuh. Contohnya termasuk berlari, melompat, memanjat, bersepeda, dan bermain olahraga seperti sepak bola atau bola basket. Perkembangan kognitif pada anak bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan saja tetapi anak juga harus mengembangkan atau membangun kecerdasan emosionalnya (Magdalena et al., 2023).

Kecerdasan emosional interpersonal dan intrapersonal adalah dua jenis kecerdasan emosional yang diidentifikasi oleh Daniel Goleman dan sesama ahli (Zurachmad et al., 2024). Kedua jenis ini memainkan peran penting dalam kemampuan seseorang untuk memahami dan berinteraksi dengan dunia emosional mereka sendiri dan orang lain. Menurut Howard

Gardner yang dikutip Mubarak et al. (2022), kecerdasan emosional terdiri dari dua kecakapan yaitu *Intrapersonal Intelligence* (kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri) dan *Interpersonal Intelligence* (kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain dan sekitarnya). Kecerdasan intrapersonal sangat berkaitan dengan kecerdasan emosional.

Menurut Mayer dan Salovey dalam jurnal Aprilia & Indrijati (2024), kecerdasan intrapersonal sebagai kemampuan untuk memahami emosi diri sendiri, membedakan berbagai emosi, dan menggunakan informasi ini untuk memandu pikiran dan tindakan. Diperkuat oleh teori Bar-On, dalam model kecerdasan emosionalnya yang dikenal sebagai *Emotional Quotient Inventory* (EQ-i), mencakup kecerdasan intrapersonal sebagai salah satu komponen utama. Didefinisikan kecerdasan intrapersonal sebagai kemampuan untuk memahami dan mengekspresikan perasaan, serta memiliki gambaran diri yang realistis dan kesadaran diri yang mendalam (Ma'arif, 2021).

Kecerdasan *intrapersonal* mencakup beberapa aspek penting yaitu kesadaran diri yang memiliki arti kemampuan untuk mengenali dan memahami perasaan, pikiran, dan motivasi diri sendiri. Kecerdasan interpersonal yang didefinisikan sebagai kemampuan berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang baik membuat yang bersangkutan mempunyai kepekaan hati yang tinggi, sehingga bersikap empati tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain (Rahmina, 2020).

Amstrong berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal adalah berpikir lewat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain (Anggraini et al., 2022). Kegiatan-kegiatan yang bisa mengembangkan kecerdasan interpersonal anak ini adalah belajar kelompok, mengerjakan suatu proyek, resolusi konflik, mencapai konsensus, tanggung jawab pada diri sendiri, berteman dengan kehidupan sosial, serta pengenalan terhadap ekspresi dan emosi orang lain.

Permainan dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan tujuan rekreasi, hiburan, atau pembelajaran, yang biasanya melibatkan interaksi antara satu atau lebih individu. Anak-anak pada usia ini memiliki kecerdasan emosional yang belum dapat mereka pahami dengan kepekaan untuk mencerna dan merespon secara tepat sesuai dengan hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain. Dengan mempraktikkan dan meningkatkan keterampilan motorik halus dan kasar mereka, anak-anak dapat memperluas kemandirian mereka dalam menjalani aktivitas sehari-hari dan meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan sosial mereka.

Research and development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menemukan, merumuskan, menghasilkan, dan menguji keefektifan produk atau model tertentu, serta untuk mengembangkan dan membuat produk atau model baru (Okpatrioka, 2023). Penelitian dan pengembangan memang diarahkan untuk menemukan pembaruan dan keunggulan dalam rangka efektivitas, efisiensi dan produktivitas suatu

produk dan model baru (Mahfud & Yuliandra, 2020). Penelitian dan pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk, menurut Borg dan Gall dalam jurnal (Mahfud & Yuliandra, 2020), metode ini biasanya dimulai dengan analisis kebutuhan atau penilaian kebutuhan, kemudian pengembangan, dan akhirnya evaluasi (Waruwu, 2024). Tujuan dari metode penelitian dan pengembangan, menurut Sugiyono dalam jurnal pengembangan media kartu kuartet, adalah untuk membuat produk tertentu yang akan digunakan sebagai tujuan penelitian (Giwangsa, 2021). Dalam hal ini, produk harus terlebih dahulu diuji dan dianalisis.

Metode Research & Development (R&D) adalah proses yang digunakan untuk menciptakan dan mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Metode ini melibatkan penelitian yang mendalam untuk memahami kebutuhan pasar dan teknologi yang ada, serta pengembangan yang berfokus pada pembuatan prototipe, pengujian, dan perbaikan produk sebelum diluncurkan ke pasar.

Metode ADDIE adalah salah satu pendekatan yang digunakan dalam desain instruksional atau pengembangan program pelatihan. ADDIE adalah akronim dari lima tahap yang saling terkait, yaitu: *Analysis* (Analisis) untuk mengetahui kebutuhan dan tujuan pembelajaran diidentifikasi; *Design* (Desain) perencanaan rinci tentang bagaimana materi pembelajaran akan disusun dan disampaikan; *Development* (Pengembangan), Pengembangan materi pembelajaran yang dirancang sebelumnya; *Implementation* (Implementasi), materi pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan

pada audiens target; *Evaluation* (Evaluasi), penilaian efektivitas atau mengkaji program pembelajaran. Metode ADDIE adalah kerangka kerja yang sistematis dan iteratif, yang berarti setiap tahap dapat diulangi atau disesuaikan berdasarkan hasil evaluasi untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas program pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini (6-8 tahun), perlu adanya pengembangan model permainan alat yang dapat meningkatkan antusias anak dalam melatih kecerdasan interpersonal anak usia dini. Oleh karena itu, *research & development* dengan metode ADDIE dalam kegiatan ini akan dilakukan menggunakan media atau alat permainan edukatif yang dimaksudkan untuk memberi anak kesempatan untuk belajar dalam mengenal dan mengendalikan kecerdasan interpersonal melalui permainan melalui.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, fokus penelitian ini adalah Pengembangan Model Permainan Berbasis Kecerdasan Interpersonal pada Anak Usia Dini dari 6-8 tahun. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak ini dan bermanfaat bagi guru dan orang tua.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus masalah maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan model permainan berbasis kecerdasan interpersonal pada anak usia dini?
2. Apakah pengembangan model permainan berbasis kecerdasan interpersonal ini efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasar tujuan yang ingin dicapai, hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait.

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan model permainan berbasis kecerdasan interpersonal pada anak usia dini (6-8 tahun).

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Peneliti mampu memberikan variasi model permainan untuk anak usia dini. Peneliti dapat memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

- b. Bagi Anak

Wadah untuk melakukan kegiatan bermain berbasis kecerdasan interpersonal. Meningkatkan aktivitas fisik pada anak melalui permainan .

c. Bagi Guru

Penelitian ini memiliki berbagai manfaat bagi guru dalam meningkatkan pengajaran dan praktik pengembangan profesional. Untuk mendorong refleksi dan pembaruan berkelanjutan terhadap praktik pengajaran.

d. Bagi Orang tua

Penelitian ini sebagai wadah dalam membantu memahami, mendukung, dan memandu perkembangan anak-anak mereka.

e. Bagi Program Studi Olahraga Rekreasi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk topik pembahasan serupa pada masa yang akan datang.

