

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Badan Pusat Statistik RI tentang Profil Anak Usia Dini (AUD) melaporkan bahwa AUD belum mampu melindungi diri sendiri (*self-protection*) saat mengalami gangguan dari lingkungan sekitarnya (Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2022, p. xii). Data tersebut menggambarkan kondisi keterampilan hidup AUD di Indonesia belum dibangun secara optimal sehingga dapat berpotensi menghambat perkembangan kecerdasan anak, diantaranya kecerdasan interpersonal yaitu: peka terhadap orang lain (*social awareness*), menghargai orang lain (*social awareness*), berinteraksi dengan orang lain (*relationship management*), dan meningkatkan hubungan dengan orang lain (*relationship management*) (Camplisson & Cormican, 2023, pp. 1778-1781), yang mengarah pada kemampuan menolong diri sendiri dari gangguan orang lain. Gangguan lingkungan sekitar dapat merugikan tumbuh kembang anak yang menyangkut aspek fisik, kognitif, maupun psiko-sosial emosionalnya (Setiani, 2016). Merujuk fakta ini, penting bagi anak dapat memiliki kemampuan untuk memahami orang lain sebagai salah satu wujud kecerdasan interpersonal telah berkembang dalam dirinya (Utami, 2012).

Berdasarkan temuan penelitian survey komparatif yang dilakukan oleh Munastiwi (2021), di empat lembaga pendidikan anak usia dini di Yogyakarta tentang empat keterampilan hidup dasar untuk merangsang keterampilan abad 21 agar anak mampu menghadapi era disrupsi, antara lain keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), keterampilan komunikasi (*communicating*), dan keterampilan kolaborasi (*collaboration*) atau *4Cs skills in the 21st century* menunjukkan hasil yang berbeda akibat pengaruh penggunaan kombinasi metode pembelajaran yang diterapkan yaitu: metode demonstrasi, diskusi, dan ceramah; oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan untuk merancang pembelajaran yang berorientasi stimulasi keterampilan hidup di abad ke-21 bagi para pemangku kepentingan diantaranya guru.

Pendidikan keterampilan hidup atau keterampilan sosio-emosional merupakan sarana penting untuk membekali anak untuk sukses di sekolah, pekerjaan, dan kehidupan di masa depan. Sebagaimana Murad et al. (2022) mengungkapkan bahwa konflik yang terjadi di masyarakat, penting untuk menarik kembali akar masa kanak-kanak awal di mana benih-benih pembentukan kepribadian diletakkan. Artinya, sosialisasi awal anak menjadi benteng yang efektif dalam kehidupan sebagai keterampilan hidup seseorang. AUD juga disebut sebagai tahun-tahun prasekolah dan terdiri dari tahun-tahun setelah balita dan sebelum sekolah formal. Dalam bidang Pendidikan Anak Usia Dini, pengertian anak seutuhnya ditekankan untuk pengembangan yang menyeluruh (Wee et al., 2013). Sebagai anak berusia tiga sampai empat tahun, anak belajar bahasa, kesadaran diri, kemandirian dan mulai mempelajari cara kerja dunia fisik (Paris et al., 2019, pp. 10-11). Pendidikan AUD merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam perkembangan sumber daya manusia. Rentang anak usia dini usia lahir sampai dengan enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Itu artinya periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkan kembangkan berbagai kemampuan nilai agama dan moral, nilai Pancasila, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional (Peraturan Pemerintah RI Nomor 4 Pasal 5 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2022 Tentang Standar Nasional Pendidikan, 2022) melalui bermain baik saat di rumah atau di lembaga sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada kelompok usia 3-4 dari 16 lembaga Taman Kanak-Kanak di daerah Provinsi Banten yang terdiri dari 8 kabupaten dan kota dengan jumlah 74 orang guru dan 647 anak didik, diperoleh data penelitian awal tentang 14 lembaga yang masih menggunakan lembar kerja siswa (LKS) dan 2 lembaga yang sudah tidak menggunakan LKS. Hasil penelitian awal ini cukup memprihatinkan bahwa lembaga yang sudah menggunakan media sebagai alat untuk bermain kreatif adalah hanya 12%, selebihnya 88% masih menggunakan lembar kerja siswa sebagai alat media bermain.

Hasil penelitian awal menunjukkan ketika kegiatan bermain, anak menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) masih dibantu orang tua. Orang tua juga sangat senang jika anak-anak mendapatkan PR dan lembar kerja siswa yang harus dikerjakan di sekolah. LKS tersebut berbentuk penjumlahan dan pengurangan serta menulis suku kata yang sudah ada bentuk huruf dengan garis putus-putus atau titik-titik. Anak hanya menyambungkan garis titik-titik tersebut sehingga terbentuk kosakata. Sementara dalam penjumlahan dan pengurangan LKS berupa menjodohkan atau memasang dengan menarik garis gambar ke angka yang sudah dibuat oleh guru. Padahal penggunaan LKS tersebut membatasi daya juang anak untuk mampu berinteraksi dengan orang lain, peka terhadap orang lain, menghargai orang lain, dan meningkatkan hubungan dengan orang lain yang merupakan bagian dari kecerdasan interpersonal menjadi tidak berkembang secara optimal. Phelps (2012) menjelaskan bahwa salah satu alasan orang tua dan pendidik anak usia dini beralih dari bermain ke lembar kerja dan menghafal fakta adalah karena mereka tidak memahami manfaat bermain. Dalam masyarakat kita yang berorientasi pada pekerjaan, bermain sering kali dianggap hanya membuang-buang waktu.

Dampak negatif penggunaan LKS ini juga dibuktikan dari beberapa hasil penelitian yang dilakukan Cade et al, Grossman, serta Ransom & Manning bahwa LKS tidak efektif dalam Pendidikan AUD karena tidak sesuai dengan tahap perkembangan anak. Perkembangan AUD dalam domain kognitif, bahasa, emosional, sosial, dan fisik dapat dibangun melalui bermain (Cade et al., 2022; Grossman, 2017; Ransom & Manning, 2013). Dengan demikian, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami bagaimana anak-anak tumbuh dan belajar dan tidak mengisi hari-hari anak dengan lembar kerja, waktu istirahat singkat, dan waktu berkumpul. kegiatan diisi dengan latihan dan hafalan.

Pembelajaran AUD dilakukan dengan belajar melalui bermain (Loizou & Trawick-Smith, 2022; Nilsson et al., 2017; J. White et al., 2009). Hakikat bermain adalah kegiatan yang anak lakukan sepanjang hari secara fleksibel baik waktu maupun tempat untuk membangun anak bekerja secara mandiri (Mayesky, 2009, pp. 196-197). Sebagaimana *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) memposisikan bermain merupakan instrumen penting dalam perkembangan anak

untuk pengaturan diri, bahasa, keterampilan kognitif dan sosial (NAECY, 2009). Pernyataan ini diperkuat oleh Wilson (2008), bahwa anak secara alami terlibat dalam permainan sejak lahir, dimana mereka bermain dengan tangan, suara, dan hampir semua hal di mana saja. Bermain bagi anak lebih dari sekadar mengisi waktu, yaitu kegiatan penting sebagai bantuan mempersiapkan mereka untuk melakukan tindakan dan memperoleh pengalaman di kemudian hari. Bagi anak, bermain juga dapat memotivasi dan melatih banyak fungsi perkembangan baik itu secara fisik, sosial, kognitif, dan emosional.

Pembelajaran dalam Pendidikan AUD hendaknya menempatkan anak sebagai subjek pendidikan. Oleh karena itu, semua kegiatan pembelajaran diarahkan atau berpusat pada anak. Coughlin et al. (2000, p. 5) ciri-ciri bermain yang berpusat pada anak meliputi kemampuan untuk: (1) Menghadapi dan menghasilkan tantangan secara alamiah sesuai dengan tingkat perkembangan; (2) Berpikir kritis, anak bebas memilih dan aman secara psikologis sehingga senang belajar di sekolah; (3) Menjadi pendeteksi masalah dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari; (4) Menjadi kreatif, imajinatif, dan inovatif; dan (5) Peduli pada lingkungan.

Pendidikan AUD yang berpusat pada anak sebagai upaya melengkapi segala kebutuhan yang menunjang perkembangan anak secara optimal diantaranya melalui bermain kreatif. Bermain kreatif adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang digunakan sebagai pijakan bagi model kurikulum bermain kreatif yang menekankan pentingnya perkembangan kreativitas dan peranan permainan untuk membantu perkembangan anak melalui kegiatan yang integrasi dan interaksi dengan lingkungan dan permainan. Bermain kreatif oleh Dodge (1988, p. 43) juga diistilahkan bermain bebas yang artinya anak dapat memilih pekerjaan sesuai dengan keinginannya dalam alokasi waktu yang dijadwalkan ke dalam program. Sebagaimana Mayesky (2015, p. 17) mengungkapkan menjadi kreatif, merasa kreatif, mengalami kreatif itu menyenangkan. Belajar lebih menyenangkan bagi anak di lingkungan di mana guru dan anak mengenali dan memahami proses berpikir kreatif. Memasukkan berpikir kreatif ke dalam semua bidang kurikulum berkontribusi pada sikap positif anak terhadap bermain.

Bermain kreatif dapat melatih keterampilan hidup anak. Menurut Ellen Galinsky, tujuh aspek keterampilan hidup dasar agar dimiliki anak untuk bisa menjalankan kehidupan sehari-hari: 1) *Focus and self-control*; 2) *Perspective taking*; 3) *Communicating*; 4) *Making connections*; 5) *Critical thinking*; 6) *Taking on challenges*; dan 7) *Self-directed enged learning* (Galinsky, 2010). Tujuh aspek keterampilan tersebut dapat dilatihkan sejak dini melalui berbagai model pembelajaran keterampilan hidup yang efektif untuk memberi manfaat bagi semua anak. Sebagaimana Gatumu & Kathuri (2018) program keterampilan hidup memungkinkan anak memperoleh keterampilan yang relevan untuk pertumbuhan, perkembangan dan kelangsungan hidupnya.

Berdasarkan paparan di atas, beberapa hasil penelitian terkait menunjukkan penggunaan media bermain bagi pembelajaran AUD dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal. Sebagaimana hasil penelitian Pratiwi & Ayriza, permainan tradisional pada siswa TK A RumahKu Tumbuh dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis & Taggart versi modifikasi (Pratiwi & Ayriza, 2018). Senada dengan Yagzin, penggunaan media bermain anak yang berkualitas secara tepat dipersiapkan untuk mempelajari apa yang mereka pelajari dengan penuh semangat dan kesenangan, dapat memperkaya peluang untuk kreativitas, interaksi sosial dan partisipasi efektif anak tersebut (Yagzin, 2021). Penelitian Yagzin ini merupakan jenis penelitian sejarah, antropologis dan perkembangan yang menunjukkan bahwa permainan telah terjadi secara universal di semua budaya.

Selanjutnya, melalui implementasi *playword*, studi yang dilakukan oleh Utami, Fleeer, & Li (2020), menemukan bahwa guru mengembangkan pedagogi bermain imajinasi untuk pembelajaran dan perkembangan anak. Cerita imajinasi bersama dimana guru terlibat dalam peran sehingga kebebasan anak dan guru dapat berkembang secara berkolaborasi melalui bermain. Di samping itu, Wee mengembangkan bermain peran sebagai metode yang dapat digunakan pendidik dan praktisi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di sekolah laboratorium universitas di Korea Selatan yang

menerapkan kurikulum kecerdasan jamak dengan metode kualitatif berfokus pada kelas yang dirancang untuk meningkatkan kecerdasan personal (Wee et al., 2013). Sebagaimana Wee, Annisa dan Suparno juga melakukan penelitian kualitatif tentang metode bermain anak, yang mereka sebut dengan “Messy Play” atau bermain berantakan oleh anak usia dini (Annisa & Suparno, 2018). Metode bermain anak menurut Wahyuningtyas, meliputi: metode interaktif, bermain peran, diskusi terbuka, dan kegiatan kelompok kecil, dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis keterampilan hidup. Pendidikan berbasis keterampilan hidup pada anak usia dini berkaitan dengan aspek perkembangan anak yaitu: fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan spiritual. Metode penelitian normatif ini menggunakan pendekatan kontekstual (Wahyuningtyas, 2019).

Di sisi lain, Sumiyati, Indriasih, dan Sumaji menemukan bahwa pembelajaran berbasis keterampilan hidup dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. Penelitian eksperimen semu dengan rancangan pretest dan posttest ini meliputi penyusunan skenario pembelajaran untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum intervensi (Sumiyati et al., 2020). Penelitian yang menyoroti tentang penguatan keterampilan hidup juga dilakukan oleh Colombini terkait dengan hubungan pendidikan dan pengalaman hidup antara orang tua dan pendidik tentang bagaimana mereka mendidik dan bagaimana mereka selama ini dididik yang berperan dalam pengembangan kompetensi emosional anak usia dini (Colombini, 2013). Selanjutnya, Nurani dan Pratiwi mengembangkan model kurikulum keterampilan hidup berbasis kearifan lokal yang menghasilkan media digital untuk merangsang keterampilan Anak Usia Dini menolong dirinya sendiri (Nurani & Pratiwi, 2020). Sebagaimana Sumarmi dan Afendi menemukan bahwa media pembelajaran Loose Part efektif meningkatkan kreativitas belajar pada AUD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif (Sumarmi & Afendi, 2022). Hasil penelitian Sofia Avgitidou menunjukkan bahwa kreativitas sebagian besar dikaitkan dengan kapasitas kognitif yang terkait dengan kualitas pemikiran tertentu seperti produksi ide-ide baru, orisinalitas, imajinasi dan fleksibilitas selama pemecahan masalah. Anak-anak dapat menjadi kreatif selama bermain bebas dalam konteks interaksi yang bermakna. Penelitian ini menggunakan perspektif sosial-

budaya dengan pengamatan etnografi dan wawancara (Avgitidou, 2016). Sebagaimana Arnott & Duncan (2019) bermain kreatif anak yang dibingkai budaya pedagogik menggambarkan permainan kreatif anak-anak terwujud dalam lintas budaya yang memungkinkan anak berpikir tinggi dan berpikir kreatif terutama ketika permainan yang dekat dengan anak.

Dari beberapa penelitian tentang pendidikan anak usia dini terkait dengan bermain kreatif, keterampilan hidup, dan kecerdasan interpersonal yang telah dipaparkan tersebut, belum ditemukan jenis penelitian yang menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal AUD yang menghasilkan model konseptual, model prosedural, dan model fisik yang merupakan kebaruan dari penelitian ini.

B. Pembatasan Penelitian

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, maka pembatasan penelitian yang dibahas dalam penelitian ini adalah menghasilkan model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 3-4 tahun.

1. Mengembangkan bermain kreatif berbasis keterampilan hidup
2. Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 3-4 tahun

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan fokus penelitian di atas dapat dirumuskan garis besar masalah penelitian sebagai berikut.

1. Apakah terdapat kelompok bermain yang telah mengembangkan model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup bagi anak usia 3-4 tahun?
2. Bagaimana mengembangkan model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 3-4 tahun?
3. Bagaimana kelayakan model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 3-4 tahun?

4. Bagaimana efektivitas model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 3-4 tahun?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki nilai kegunaan baik secara teoritis maupun praktis, bagi pihak-pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan bidang Pendidikan Anak Usia Dini dan bidang pendidikan secara umum.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi secara teoritis dalam pemilihan atau pengembangan model bermain bagi para pendidik Anak Usia Dini.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung atau menambah landasan teori bagi peneliti yang ingin mengembangkan model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal Anak Usia Dini.

2. Secara Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan empirik pada pengembangan model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup sebagai salah satu model untuk meningkatkan kualitas bermain Anak Usia Dini.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan model untuk pengembangan model bermain bagi pendidik atau praktisi pendidikan seperti guru, pamong, dan pendidik di lembaga pendidikan anak usia dini sehingga mampu menyusun rencana kegiatan bermain untuk pembelajaran yang berpusat pada anak.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan khasanah ilmu tentang anak usia dini dan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian lanjutan bagi mahasiswa program studi Pendidikan Anak Usia Dini.
- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dalam penyusunan perangkat kurikulum secara nasional bagi penentu kebijakan atau birokrat dan pakar, khususnya yang menangani layanan kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini.

E. *State of the Art*

Upaya menentukan posisi atau kebaruan penelitian pengembangan ini dikaitkan dengan topik-topik penelitian relevan yang telah dilakukan tentang bermain kreatif berbasis keterampilan hidup untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini usia 3-4 tahun. Adapun kebaruan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian pengembangan ini adalah bahwa hingga saat penelitian ini dilakukan memang sudah ada beberapa publikasi penelitian yang mengeksplorasi model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal bagi anak usia dini, tetapi belum ditemukan penelitian yang berfokus pada pengembangan model bermain kreatif bagi anak usia dini 3-4 tahun yang menghasilkan produk dari model bermain tersebut berupa puzzle Kretamadu berikut buku panduan bagi pendidik dan orang tua.

Tabel 1. 1 Perbandingan Penelitian Relevan

Publikasi Penelitian yang Mengeksplorasi tentang Bermain Kreatif Anak Usia Dini.

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
1	Utami, Fleer, & Li (2021) An analysis of a child's experiences in playing a gendered character during playword. Learning, Culture, and Social Interaction	Educational Experiment Methode by Hedegaard (2008) based on cultural-historical theory by Vygotsky. In this educational experiment, a playworld approach was used as an educational intervention. The study was framed by Hedegaard's (2012b) model for learning and	Melalui <i>Playword</i> , anak dapat membuat makna-makna baru dari suatu benda yang mereka gunakan sehingga dalam situasi imajiner ini anak dapat terlibat dalam karakter yang sesuai dengan stereotip gender.	Berdasarkan temuan Utami et. al., tentang pengalaman anak saat bermain <i>playword</i> melalui drama dapat mendukung perkembangan imajinasi anak. Peneliti menilai ada kesamaan dengan penelitian

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
		development, which uses multiple perspectives, namely the societal perspective, the institutional perspective, and the child's perspective, to understand children's learning and development.		yang dilakukan untuk mendukung perkembangan imajinasi anak, dan dalam konteks penelitian ini dilakukan melalui permainan puzzle Kretamdu yang melibatkan anak dalam serangkaian kegiatan imajinasi.
2	<p>Arnott, L., & Duncan, P (2019) Exploring the pedagogic culture of creative play in early childhood education.</p> <p><i>Journal of Early Childhood Research</i>, 1–20. https://doi.org/10.1177/1476718X19867370</p>	<p>Penelitian dengan pendekatan pengamatan kualitatif eksplorasi; yang menyajikan analisis konseptual yang didasarkan pada data empiris,</p>	<p>Temuan menunjukkan bahwa permainan kreatif mengambil bentuk yang berbeda lintas budaya pedagogik. Data tidak menunjukkan bahwa anak hanya terlibat dalam satu bentuk permainan kreatif dalam setiap budaya pedagogik, tetapi lebih pada setiap budaya pedagogik. Budaya pedagogik tidak menentukan apakah anak-anak itu kreatif atau tidak; melainkan sifat permainan kreatif anak bervariasi tergantung pada</p>	<p>Berdasarkan temuan Arnott & Duncan bermain kreatif anak yang dibingkai oleh 'budaya pedagogik'. dapat mengadopsi perspektif dan pengalaman anak melalui metode yang berpusat pada anak. Sebagaimana dalam</p>

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
			komposisi dan pemingkaiian budaya pedagogik.	penelitian ini juga menerapkan metode yang berpusat pada anak (dapat dilihat di model konseptual).
3	Marsh, J. Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., Lahmar, J., & Scott, F. (2018). Play and creativity in young children's use of apps. <i>British Journal of Educational Technology</i> , 49(5), 870–882. https://doi.org/10.1111/bjet.12622	Penelitian ini menggunakan metode survei dengan sampel acak bertingkat, dan studi kasus etnografi anak-anak dalam enam keluarga. Lebih dari 17 jam film video anak-anak yang menggunakan aplikasi dianalisis.	Temuan menunjukkan bahwa anak-anak di usia 0-5 tahun menggunakan berbagai aplikasi, beberapa di antaranya tidak ditujukan untuk rentang usia mereka. Fitur desain aplikasi semacam itu dapat mengarah pada dukungan atau penghambatan bermain dan kreativitas.	Berdasarkan riset Marsh dkk bahwa penggunaan aplikasi berpengaruh pada bermain dan kreativitas anak usia lima tahun ke bawah. Dalam konteks penelitian ini, puzzle yang dikembangkan sebagai media bermain kreatif anak usia 3-4 tahun tidak hanya berupa cetak namun juga digital berbasis aplikasi.
4	Ali, E., Kaitlyn M, C., Hussain, A., & Akhtar, Z. (2018).	Deskriptive research	Bermain adalah metode pembelajaran anak usia dini yang merupakan permainan tertentu sebagai	Berdasarkan studi Ali dkk tentang bermain sebagai

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
	The effects of play-based learning on early childhood education and development		wahana pembelajaran anak	metode pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan anak. Pada penelitian ini, bermain kreatif dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.
5	Gullickson, H., Cameron, R., Marose, L., Tiefenthaler, I., & Nice, T. van. (2018). Critique of the creative curriculum for preschool.	Reviewed all relevant research	Salah satu fitur kurikulum kreatif adalah metode yang mengintegrasikan pembelajaran konten melalui investigasi mendalam oleh anak terhadap topik yang bermakna.	Berdasarkan temuan Gullickson dkk tentang kurikulum kreatif melalui <i>toys and games</i> dapat membangun keterampilan hidup anak. Dalam konteks penelitian yang dilakukan peneliti mengembangkan model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup melalui permainan

Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
6	Klein, J. T. (2017). Creativity, design, and transdisciplinarity	General deskcriptive	Secara etimologi, kreativitas berasal dari bahasa Latin “Creativitus”, yang berarti kapasitas untuk mewujudkan sesuatu yang baru, ide-ide baru.	puzzle digital interaktif. Berdasarkan studi Klein tentang kreativitas sebagai disiplin menjadi landasan dalam bermain. Bermain kreatif melalui puzzle digital sebagai sebuah konsep yang terhubung dengan teori kreativitas.
7	Nilsson, M., Ferholt, B., & Lecusay, R. (2017). The playing- exploring child’: Reconceptualizing the relationship between play and learning in early childhood education	Etnografi	Anak yang sedang bermain-menjelajahi: Mengkonseptualisasi kembali hubungan antara bermain dan belajar dalam pendidikan anak usia dini.	Berdasarkan temuan Nilsson dkk bahwa bermain dapat meng eksplorasi seluruh aspek perkembang an anak. Dalam penelitian ini, seluruh aspek perkembang an anak dibangun melalui bermain kreatif.

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
8	Tee, Y. Q., Nor, M. M., & Hai-Leng, C. (2017). Creative play in the Malaysian early childhood education.	Studi Literatur	Bermain dan kreativitas merupakan elemen penting sebagai domain terintegrasi yang berdampak terhadap belajar dan perkembangan anak usia dini.	Bermain kreatif sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini.
9	Tengfei, W. (2016). Analysis on the design of children's puzzle toys.	Interdisciplinary research method	Penggunaan media dalam bermain kreatif penting dibuat sesuai dengan prinsip desain.	Puzzle sebagai permainan yang menyenangkan, mendidik, dan interaktif.
10	Aral, N., Gursoy, F., & Yasar, M. C. (2012). An investigation of the effect of puzzle design on children's development areas. <i>Procedia - Social and Behavioral Sciences</i> , 51, 228–233. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.150	Penelitian ini desain eksperimen dengan pretest, posttest control group digunakan. Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah perkembangan anak sedangkan program pendidikan dengan penerapan prototipe puzzle adalah variabel bebasnya.	Disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor subskala pra dan pasca tes anak-anak kelompok eksperimen dan kontrol dari Brigance Early Development Inventory II yang ditemukan menurut uji Mann-Whitney U ($p > .05$). Namun, perbedaan antara skor subskala rata-rata pra dan pasca tes anak-anak kelompok kontrol dan eksperimen dari The Brigance Early Development Inventory II ditemukan signifikan ($p < 0,05$).	Desain puzzle dapat berpengaruh pada perkembangan prasekolah (kognitif, linguistik, motorik, sosial, dan perkembangan emosional).

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
11	Cade, J., Wardle, F., & Otter, J. (2022). Toddler and preschool teachers' beliefs and perceptions about the use of developmentally appropriate practice. <i>Cogent Education</i> , 9(1). https://doi.org/10.1080/2331186X.2021.2018908	Studi multi-kasus dengan pendekatan kualitatif ini adalah untuk menguji kepercayaan dan persepsi balita dan guru prasekolah tentang penggunaan Developmentally Appropriate Practice (DAP)	Temuan menunjukkan bahwa jumlah balita dan guru prasekolah yang meresahkan mendukung kurikulum push-down K-12 dengan keyakinan bahwa anak kecil harus dapat duduk dan menyelesaikan lembar kerja.	Lembar kerja membatasi kesempatan pemerolehan pengalaman bermakna ketika belajar.
12	Fung, W. K., & Chung, K. K. H. (2022). Overexcitabilities and creative potential in the kindergarten context: the mediating role of children's playfulness.	Correlation Analysis	Temuan menunjukkan bahwa bermain dengan teman sebaya yang imajinatif dan inventif dapat mengembangkan potensi kreatif anak.	Permainan sesuai dengan keinginan anak, dapat membangkitkan perasaan senang. Kesenangan anak adalah spontanitas fisik, sosial, kognitif, kegembiraan nyata, rasa humor, dan potensi (sifat kepribadian) kreatif.
13	Boysen, M. S. W., Sørensen, M. C., Jensen, H., von Seelen, J., & Skovbjerg, H. M. (2022). Playful learning designs in teacher education and early	Semi-Experimen without a control group.	Tinjauan menunjukkan bahwa bermain adalah metode pembelajaran anak usia dini yang merupakan permainan tertentu dalam wahana pembelajaran anak.	Desain didaktik yang dibingkai sebagai bermain menjadi produktif mempromosikan

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
	childhood teacher education: A scoping review.			keterlibatan, motivasi, dan berbagai bentuk keterampilan anak.
Publikasi Penelitian yang Mengeksplorasi tentang Keterampilan Hidup Anak Usia Dini				
No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
1	Murad, Khan & Zahid. (2022). Developing empathy as a core competency and life skill children <i>Pakistan Journal of Social Research</i> , 4(3), 839–845. https://doi.org/10.52567/pjsr.v4i03.778	Penelitian eksperimen ini menggunakan rumus korelasi Pearson	Studi yang menyoroti pentingnya empati ini mengungkap adanya hubungan positif antara sikap empati dan perasaan. Penelitian ini dilakukan atas dasar munculnya berbagai insiden kekerasan brutal, pembunuhan orang tak berdosa di jalan-jalan Pakistan, dan sikap apatis menyebar bahkan terhadap anak kecil di sekolah.	Berdasarkan temuan Murad dkk tentang empati sebagai kompetensi inti dan keterampilan hidup dapat mengantisipasi kekerasan pada anak. Senada dengan penelitian ini, salah satu aspek kecerdasan interpersonal yang dibangun adalah peka terhadap orang lain (empati).
2	Munastiwi (2021) The comparison on 21 st century skills of early childhood	Studi komparatif	Terdapat perbedaan keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif,	Berdasarkan studi Munastiwi bahwa adanya perbedaan keterampilan hidup

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
	in four schools in Yogyakarta Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak		keterampilan komunikasi, dan keterampilan kolaborasi antara sekolah AR dan RA, AR dan TY, RA dan TY, RA, dan RB, dan TY dengan RB.	anak di empat sekolah yang dipengaruhi dominan dari metode pembelajaran dibandingkan dari pengaruh lainnya, maka penelitian memberikan dukungan untuk dikembangkannya pembelajaran yang berorientasi stimulasi keterampilan hidup. Sebagaimana penelitian ini mengembangkan model bermain kreatif yang berbasis keterampilan hidup.
3	Colombini, S. (2013). Lifeskills development in early childhood: The role of emotions and relationships. <i>Ireland International Conference on Education</i> , 105–107.	Penelitian komparasi dengan sampel bervariasi dalam hal kelas sosial dan tipologi perkotaan sekitar 40 pendidik AUD di 8 layanan anak. Kesadaran akan praktik pendidikan, serta hubungan antara tindakannya dan pengembangan keterampilan	Temuan menunjukkan program membangun interaksi empatik antara pengasuh, seperti disarankan dalam kerangka Pedagogi Metodologi Orang tua, dapat meningkatkan kesadaran akan peran yang mereka mainkan, melalui hubungan pendidikan, dalam pengembangan kompetensi emosional dan	Berdasarkan studi Colombini tentang peran emosi dan <i>relationships</i> dapat mengembangkan keterampilan hidup anak.

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
		emosional anak.	keterampilan hidup.	
	Mangrulkar, L., Whitman, C. V., & Posner, M. (2021). Life skills approach to child and adolescent healthy human development.	Korelasi Pearson	Asosiasi Nasional Pendidikan Anak Muda merumuskan tiga (3) kategori dalam keterampilan hidup yaitu: keterampilan sosial dan interpersonal, keterampilan kognitif, dan keterampilan meniru emosi.	Pendekatan keterampilan hidup dapat mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal anak. Penelitian ini mengembangkan model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.
4	Cohen & Anders (2020). Family involvement in early childhood education and care and its effects on the social-emotional and language skills of 3-year-old children. School Effectiveness and School Improvement	A quasi-experimental design with an intervention and a comparison group, while the parents and children of the intervention group attended the family support programme Chancenreich.	Adanya hubungan positif antara kegiatan kerjasama dengan perilaku bermasalah dan antara bahasa reseptif dengan keterampilan prososial anak.	Keterampilan bahasa dan sosial emosional pada anak usia 3 tahun dapat dinilai menggunakan Peabody Picture Vocabulary Test (PPVT), Vineland Adaptive Behavior Scale (VABS).
5	Gatumu, J. C., & Kathuri, W. N. (2018). An exploration of life skills programme on pre-school children in Embu West, Kenya.	Studi kasus	Program Keterampilan Hidup sebagai mata pelajaran memungkinkan anak memperoleh keterampilan yang relevan untuk pertumbuhan, perkembangan dan	Anak yang menguasai keterampilan hidup berpotensi besar untuk berprestasi.

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
			kelangsungan hidupnya.	
6	Newman, T. J. (2020). Life skill development and transfer: "They're not just meant for playing sports."	Studi kasus	Desain strategis program Positif Youth Development (PYD) berbasis olahraga dapat mengembangkan keterampilan hidup.	Eksplorasi pengembangan keterampilan hidup dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal anak.
7	Sumiyati, S., Indriasih, A., & Sumaji. (2020). Life-skill based learning to improve early child creativity	Penelitian eksperimen semu dengan rancangan pretest dan posttest	Hasil temuan menunjukkan adanya perbedaan peningkatan kreativitas antara pra dan pasca intervensi dan observasi selama proses pembelajaran.	Pembelajaran berbasis keterampilan hidup dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini yang meliputi penyusunan skenario pembelajaran untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum intervensi.
8	Wahyuningtyas, D. P. (2019). Life skill-based early childhood education for street children in Surabaya.	Metode penelitian normatif ini menggunakan pendekatan kontekstual.	Pembelajaran berbasis keterampilan hidup pada anak usia dini berkaitan dengan aspek perkembangan anak yaitu: fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan spiritual.	Pendidikan berbasis keterampilan hidup dapat menggunakan metode bermain anak meliputi: metode interaktif, bermain peran, diskusi terbuka, kegiatan kelompok kecil, dan <i>games</i> .
9	Subasree, R., & Nair, R. (2014). The life skills assessment scale: The construction and validation of a new comprehensive	Action-research	Keterampilan hidup merupakan potensi yang dapat diamati melalui pengukuran dan perubahan perilaku yang terlihat secara kasat mata melalui	Keterampilan hidup mengacu pada perilaku positif yang mencakup: pengetahuan, perilaku, sikap dan nilai-nilai kepemilikan

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
	scale for measuring life skills.		pelatihan peningkatan keterampilan hidup.	keterampilan dan pengetahuan tertentu untuk melakukan sesuatu secara positif.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Publikasi Penelitian yang Mengeksplorasi tentang Kecerdasan Interpersonal

Anak Usia Dini

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
1	Okwuduba dkk. (2021). Impact of intrapersonal and interpersonal emotional intelligence and self-directed learning on academic performance among pre- university science students. <i>Heliyon</i> , 7, 1–11	Desain studi korelasional dan analisis regresi hierarkis untuk mengungkap kinerja akademik siswa yang diprediksi secara positif oleh kecerdasan emosional, interpersonal, intrapersonal. Analisis data menggunakan SPSS 26 dan AMOS 24.	Temuan mengungkap kan hubungan antara kecerdasan emosional dan prestasi akademik. Selain itu, temuan menunjukkan. dampak <i>self- directed learning</i> secara signifikan dimoderatori oleh kecerdasan emosional yang membantu pengaturan tindakan.	Berdasarkan temuan Okwuduba tentang kecerdasan emosional intrapersonal dan interpersonal dan belajar mandiri berdampak pada hasil karya. Pada penelitian ini, penting untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal sebagai dasar anak dapat menyelesaikan pekerjaannya.
2	Wulandari, H., Muqodas, I., Nikawanti, G., & Ardiyanti, D. (2020). Multiple intelligence of early children in creative dance The 3 rd International Conference on Elementary Education (ICEE 2020)	Kualitatif deskriptif	Aspek perkembangan anak termasuk kecerdasan jamak dapat dikembangkan melalui tari kreatif.	Berdasarkan studi Wulandari dkk tentang pembelajaran tari kreatif dapat mengembang kan kecerdasan majemuk pada anak, diantaranya kecerdasan interpersonal. Sebagaimana konteks penelitian ini, kecerdasan

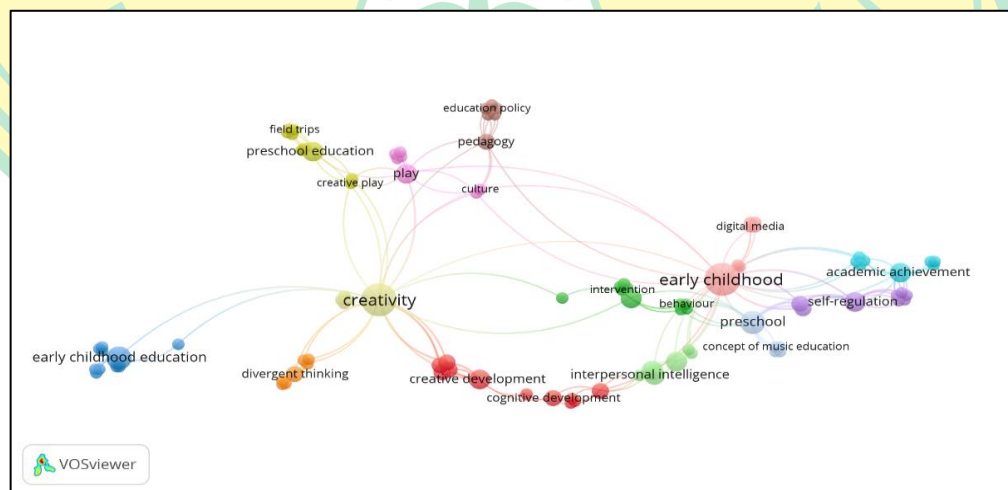
No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
3	Amado-Alonso, D., León-del-Barco, B., Mendo-Lázaro, S., Sánchez-Miguel, P. A., & Gallego, D. I. (2019). Emotional intelligence and the practice of organized physical-sport activity in children. Sustainability	A quantitative methodology and a cross-sectional design	Pengelolaan emosi pada anak dapat dikuatkan dengan latihan olahraga.	interpersonal dibangun melalui permainan kreatif. Berdasarkan penelitian Amado-del-Barco dkk bahwa anak yang melakukan kegiatan fisik motorik memiliki kemampuan lebih baik pada tingkat intrapersonal dan interpersonal, dan kemampuan beradaptasi. Pada penelitian ini, puzzle digital melibatkan kegiatan fisik motorik anak untuk memilih setiap kepingan puzzle bersama temannya.
4	Zahra, F., Fakhriah, & Yuhasriati. (2019). Mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak melalui bermain puzzle di PAUD Jurnal Ilmiah Mahasiswa	Pendekatan kualitatif dengan metode eksperimen	Kecerdasan anak dapat dikembangkan melalui bermain puzzle terutama untuk meningkatkan kemampuan bertanggung jawab dan	Puzzle dapat menumbuhkan kecerdasan matematis-logis, linguistik, visual, intra, dan interpersonal. Konteks penelitian pengembangan

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
	Pendidikan Guru Anak Usia Dini		kemampuan mematuhi peraturan.	model bermain kreatif, puzzle Kretamadu dikembangkan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.
5	Rohaizad, Nor Aizal Akmal. (2019). Reliability of sullivan emotional intelligence scale for children in malaysian context using rasch measurement model. Indian Journal of Public Health and Development	Rasch model	Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen dapat diadaptasi untuk menentukan tingkat kecerdasan emosional anak pra sekolah Malaysia.	Kecerdasan emosional anak dapat diukur dengan model pengukuran Rasch.
6	Annisa, A., & Suparno. (2018). Implementation of messy play to improve early childhood's intrapersonal intelligence. Proceeding of International Conference on Child-Friendly Education	Kualitatif Deskriptif	Messy Play atau bermain berantakan dapat meningkatkan kecerdasan anak usia dini.	Bermain bebas anak usia dini dapat meningkatkan aspek kecerdasan anak. Pada penelitian ini, bermain kreatif terjadi saat anak dapat bermain bebas memilih kegiatan bermain bersama temannya sehingga dapat

No.	Nama Peneliti, Tahun Terbit, Judul Penelitian, dan Nama Jurnal	Metode	Temuan	Analisis
7	Wan, et al. (2014). The compatibility of intelligence and learning styles: A case study among Malaysian preschoolers. <i>ICBST 2014 International Conference on Business, Science and Technology</i> , 8(5), 144–150. https://www.researchgate.net/publication/263219914	Studi kasus	Ditemukan bahwa ada kesesuaian antara kecerdasan dan gaya belajar.	meningkatkan kecerdasan interpersonalnya Aktivitas intrapersonal dan interpersonal dapat dilakukan melalui bermain puzzle untuk melatih anak berperan dalam kelompok, berkomunikasi dengan anggotanya dan gaya yang mereka gunakan untuk melengkapi gambar.
8	Pratiwi & Ayriza (2018) Improvement of interpersonal and intrapersonal intelligence through traditional games Psychological Research and Intervention	This study is a classroom action research, referring a modified version of the Kemmis and Taggart model.	The findings show that there is an increase in interpersonal and intrapersonal intelligence through traditional game on kindergarten.	Proses peningkatan kecerdasan interpersonal melalui tindakan bermain meliputi manfaat interaksi anak dalam permainan, komunikasi yang efektif ketika ditanya dan dijawab selama bermain, dan menyusun strategi untuk menang dalam permainan.

Berdasarkan hasil penelusuran literatur di atas, eksplorasi bermain kreatif berbasis keterampilan hidup telah dilakukan hingga pada era kini. Studi tentang upaya peningkatan kecerdasan interpersonal juga telah marak dilakukan bagi anak usia dini sehingga penting dan memungkinkan untuk mengembangkan sebuah model bermain kreatif berbasis keterampilan hidup untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal bagi anak usia 3-4 tahun. Penelitian pengembangan ini juga didasari oleh minimnya jenis penelitian yang menggunakan RnD sebagai metode penelitian dalam bidang kajian bermain kreatif berbasis keterampilan hidup untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal bagi anak usia 3-4 tahun.

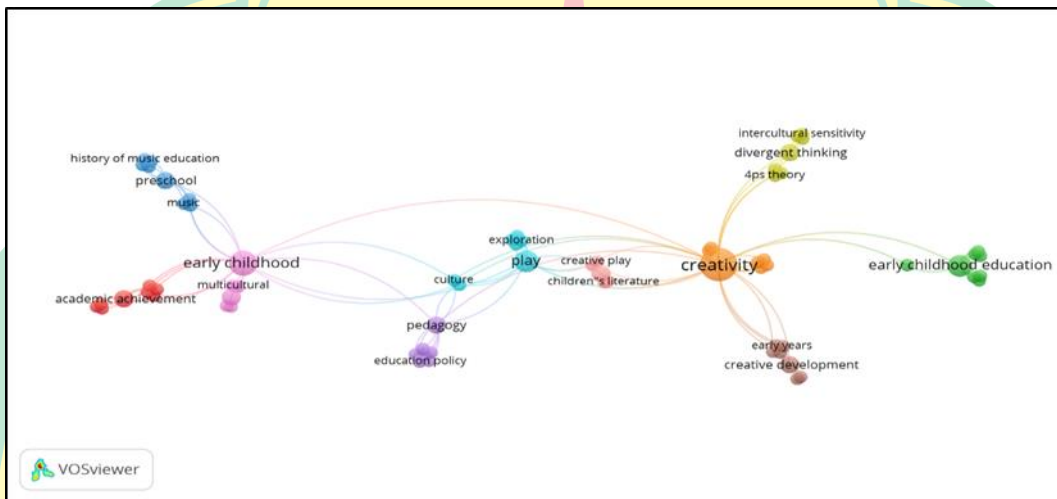
Selain menganalisis artikel penelitian terdahulu seperti yang diuraikan di atas, peneliti juga memaparkan hasil analisis visualisasi bibliometrik dengan menggunakan aplikasi VOSviewer. Data yang dianalisis digunakan berasal dari scopus dan google scholar. Adapun atikel-artikel tersebut berkaitan dengan *early childhood*, *creative play*, *life skill* dan kecerdasan *interpersonal* yang terbit dari 2014-2022 sebanyak 193 artikel. Berikut pemetaan hasil penelusurannya.



Gambar 1. 1 Network Visualization

Berdasarkan hasil visualisasi (*network visualization*) dari kata kunci dari judul penulis dan abstrak dengan minimum kemunculan 10 istilah menggunakan *binary accounting*, hasilnya dapat dilihat dari gambar 1.1. Kata kunci *creativity* menunjukkan lingkaran yang paling besar dari lingkaran yang lain, disusul dengan kata kunci *early childhood*, *early childhood education*, dan *creative development*.

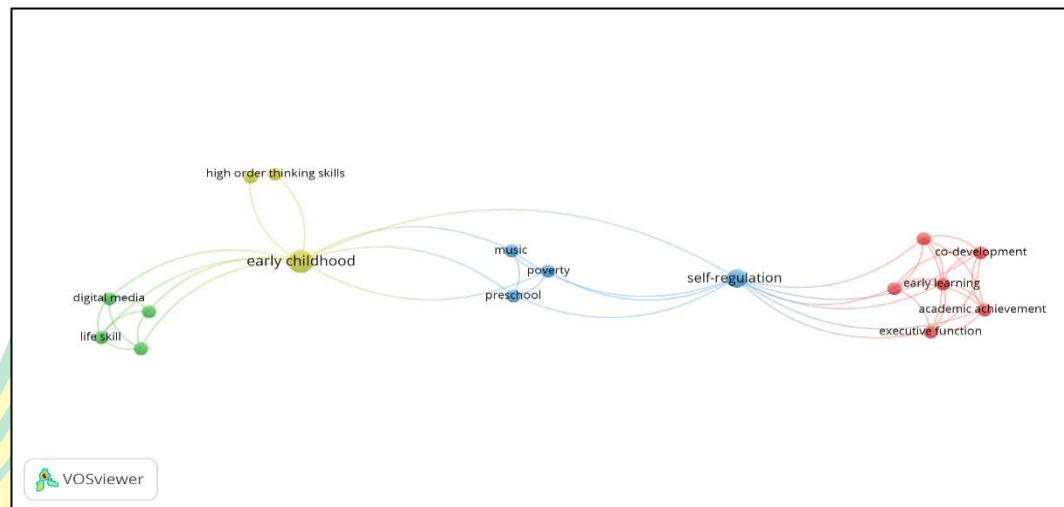
Namun kata kunci kreatif yang merujuk pada berbasis keterampilan hidup hampir tidak terlihat. Hal tersebut menunjukkan bahwa kata kunci yang banyak diteliti adalah *creativity*. Selanjutnya, untuk melihat hubungan kata kunci *development of creative play* dengan kata kunci lainnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.2 *Network Visualization (Development of Creativity)*

Berdasarkan gambar 1.2 di atas, dengan kata kunci *development of creative play* menunjukkan adanya keterkaitan yang sangat erat dengan kata kunci lainnya yang ditunjukkan dengan garis yang berwarna orange di sekitarnya. Penelitian mengenai *Development of Creative Play* yang pernah dilakukan dikaitkan dengan *exploration play*, *creative development*, dan *divergent thinking*. Garis hubung warna orange dari kata kunci *Creativity* ke bagian lain yang berwarna orange memudar, cenderung ke merah muda menunjukkan hubungan yang tidak dekat yang artinya penelitian mengkaji keterkaitan *development of creativity* melalui bermain kreatif (*creative play*) sangat sedikit.

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*



Gambar 1.3 *Network Visualization (Development of Life Skills)*

Berdasarkan hasil gambar 1.3, penelitian dengan kata kunci *Development of Life Skills* menunjukkan adanya keterkaitan yang sangat erat dengan kata kunci yang lain seperti: *digital media*, *self-help skills*, *simulation*, dan beberapa kata kunci lainnya. Pada gambar tidak terlihat garis yang jelas, yang menghubungkan antara kata kunci *Development of Life Skills* dengan *Creative Play*. Hal tersebut berarti belum ada penelitian terkait dengan *Development of Life Skills* dan *Interpersonal Intelligence* dengan menggunakan bermain kreatif (*Creative Play*).

*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*