

## MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL (Studi Kasus Di TK AL-akhyar Purwakarta kelompok B)

Silvia Ningsih

PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: [chiencu\\_chunenk@yahoo.com](mailto:chiencu_chunenk@yahoo.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kasus-kasus yang terjadi akibat pengaruh dari permainan *game online* atau *videogame* yang menyebabkan kecerdasan interpersonal anak kurang berkembang karena hampir seluruh permainan berteknologi canggih menuntut anak lebih individualis sehingga tidak melakukan interaksi dan komunikasi dengan teman-temannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya dan strategi untuk mendorong anak lebih mampu melakukan pertemanan, berinteraksi dan bersosialisasi dengan baik salah satunya melalui permainan tradisional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi empiris tentang permainan tradisional mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan penilaian yang dilaksanakan di TK AL-akhyar Purwakarta. Desain penelitian ini adalah desain penelitian kualitatif dengan metode studi kasus pada kelompok B Ulul Azmi TK AL-akhyar Purwakarta. Berdasarkan hasil penelitian didapat informasi bahwa perkembangan kecerdasan interpersonal anak berkembang baik. Kemampuan menunjukkan (1) sikap mampu bermain bersama, (2) Sikap mampu membedakan teman yang bersedih, marah dan senang, (3) Sikap mau bermain bersama dan berinteraksi dengan teman sebayanya, (4) Sikap menunjukkan minat atau kemauan terhadap permainan yang berkelompok atau bertim, (5) Sikap menerima teman dengan jenis kelamin yang berbeda, (6) Sikap menerima keadaan fisik teman, (7) Dapat mandiri dan terlepas dari orangtua, (8) Menunjukkan respon simpatik kepada teman maupun oranglain, (9) Memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berantanggungjawab, (10) Berbicara serta mendengarkan pembicaraan oranglain terlebih dahulu, (11) Menunjukkan senang membantu teman-temannya. Sikap tersebut muncul pada saat anak melakukan permainan tradisional mulai dari permainan gagendongan, oray-orayan, ngala hui, anjang-anjangan, galah panto, ucing sumput, hayam jeung careuh, engrang batok, dan tam-tam buku.

**Kata kunci:** Anak, Permainan Tradisional dan kecerdasan Interpersonal.

### PENDAHULUAN

Kecerdasan bagi anak usia dini memiliki manfaat yang besar bagi dirinya dan perkembangan sosialnya, kerana dengan tingkat kecerdasan anak berkembang dengan baik dan memudahkan anak bergaul serta mampu menciptakan hal-hal yang baru. (Gardner, 1993, 1998, 2000) menyatakan bahwa *Intelligent represent a set of capacities*

*that are brought to bear upon two in major focuses; the problem solving, and the fashioning of significant cultural products.* Kemudian pendapat Anwar (1993 hlm. 9) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kapasitas umum dari kesadaran individu untuk berpikir, menyesuaikan diri, memecahkan masalah yang dihadapi secara cepat dan tepat.

Terkait perkembangan otak dan kecerdasan anak, otak anak usia dini secara struktural dan fungsional berbeda. Clark (dalam Semiawan, 2008, hlm. 145) menyatakan ketika seorang anak dilahirkan, secara genetis telah membawa 100-200 milyar sel neuron dan sel-sel neuron tersebut siap mengembangkan beberapa triliyun informasi sampai mencapai aktualisasi tingkat tertinggi. Hal tersebut akan berfungsi jika ada interaksi dengan lingkungan. Selain itu, upaya untuk mencapai perkembangan optimal sambungan sel-sel neuron tersebut harus diperkuat melalui berbagai rangsangan psikososial, karena sambungan yang tidak diperkuat akan mengalami *atrofi* (penyusutan) bahkan bisa musnah. Sehingga hal inilah yang mempengaruhi kecerdasan seseorang. Hasil penelitian di *Baylor College of Medicine* (dalam Jalal, 2002, hlm. 21)

Kecerdasan anak sangat penting, untuk kesiapan belajar kedepannya. Pendapat Orinstein (dalam Suyadi 2014, hlm. 33) menyatakan anak yang pada masa usia dininya mendapat rangsangan yang cukup dalam mengembangkan kedua belah otaknya (otak kanan dan otak kiri) maka akan memperoleh kesiapan yang menyeluruh untuk belajar dan berhasil pada saat memasuki SD. Penelitian *The Basic for readiness school, May 1997*

(*World Bank*) menyatakan bahwa perbandingan yang cukup signifikansi terjadi pada anak yang mengikuti PAUD dengan yang tidak ikut PAUD. Untuk kesiapan anak bersekolah yang mengikuti paud 67% sementara yang tidak ikut paud 25 % dan untuk pencapaian dasar belajar sampai pada usia 14 tahun yang ikut PAUD 47 % sementara yang tidak 15 %. Sehingga PAUD memberikan pengaruh yang cukup besar dalam investasi masa depan. (Janus 2000a, 2001b; Maxwell & Cliford, 2004; David & Lucile, 2005)

Secara genetis seorang anak telah lahir dengan suatu organ yang disebut dengan kemampuan umum atau kecerdasan yang bersumber dari otaknya. Otak yang dibawa sejak lahir tersebut terdiri dari dua belahan, yaitu belahan otak kiri dan belahan otak kanan yang disambungkan oleh segumpal serabut yang disebut dengan *Corpus Callosum*. Kedua belahan otak tersebut mempunyai fungsi, tugas dan respons yang berbeda dan seharusnya tumbuh dalam keseimbangan. Selanjutnya pendapat lain mengatakan bahwa usia 0-6 tahun adalah periode sensitif dimana pada tahap ini anak memiliki kecerdasan yang luar biasa karena memiliki berjuta-juta sel saraf otak yang mulai berkembang dan memiliki daya ingatan yang kuat. Namun pada umumnya orangtua dan guru kurang

menyadari tentang hal ini. (Semiawan, 2008; Montessori, 2013)

Orangtua dan guru terkadang cenderung lebih menggali kecerdasan yang bersifat intelektual saja atau anak dianggap cerdas ketika anak bisa membaca, menulis dan berhitung dengan cepat, kemudian memperoleh segudang prestasi di bidang akademik. Selain itu anak juga bisa mengikuti tes yang telah terstandar. Hal ini juga dinyatakan oleh (Pasiak, 2006) bahwa anak dikatakan cerdas dan pintar jika nilai matematika, bahasa Inggris dan bahasa Indonesia berada di atas nilai standar minimum. Sementara anak-anak yang berada di bawah nilai standar minimum akan dikatakan kurang cerdas.

Fenomena ini tidak hanya berkembang pesat di Negara maju namun juga muncul di Indonesia. Di TK anak telah diberikan segudang pelajaran seperti berlatih kosakata, menyelesaikan PR bahkan pelajaran yang seharusnya didapat anak di tingkat SMA malah diberikan ditingkat TK (Macdonal, 2005; Feller, 2005) Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kecerdasan cenderung lebih dikaitkan dengan angka-angka tertinggi dan nilai yang bagus. Padahal banyak potensi atau kemampuan, serta pembelajaran yang bisa dikembangkan pada diri anak dibandingkan dengan

mengejar prestasi akademik seperti penanaman nilai-nilai karakter, sosial, moral serta kasih sayang sangatlah perlu diberikan kepada anak, apalagi dimulai sejak usia dini.

Konsep kecerdasan yang mengalami beberapa perdebatan panjang membuat seorang ahli psikologi dari Harvard University Howard Gardner mengadakan penelitian. Hasil penelitiannya melahirkan tujuh bentuk kecerdasan dan ditambah dengan dua aspek kecerdasan lagi. Yang disebut dengan kecerdasan jamak atau *Multiple Intelligences* (MI). Teori kecerdasan jamak tidak mengurai kecerdasan manusia hanya dari satu sudut sisi saja. Dan juga tidak ditentukan dari seberapa banyak dan tinggi nilai dalam menjawab satu soal dalam mengikuti suatu tes. Namun memberikan kesempatan kepada seorang individu untuk mengembangkan kemampuan, bakat yang dimiliki secara alamiah maupun dengan stimulus karena setiap orang memiliki cara yang unik melalui proses yang berbeda-beda serta memiliki bakat kemampuan dan kecerdasan yang berbeda-beda juga. Jadi tidak ada anak yang tidak cerdas, semua anak terlahir cerdas hanya saja dari sudut pandang mana seseorang menilai kecerdasan seorang anak tersebut

(Gardner, 1993; Phillips, 2010; Tai F, 2014)

Adapun bentuk dari kecerdasan jamak itu terdiri dari kecerdasan logika matematika, kecerdasan linguistik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, kecerdasan spiritual. (Suyadi, 2009; Manurung, 2013;). Namun diantara delapan kecerdasan itu ada dua atau tiga kecerdasan yang terlihat menonjol dalam diri anak, potensi yang ada tersebut harus dikembangkan sejak dini seperti kecerdasan interpersonal karena Lwin,dkk. (2008) menyatakan kecerdasan ini bukanlah salah satu kecerdasan yang dibawa sejak lahir namun kecerdasan yang mampu dikembangkan lewat lingkungan sosial anak. Hal ini diungkapkan oleh dia, hlm. 197) bahwa:

“kecerdasan interpersonal bukan sesuatu yang dilahirkan bersama anak, tetapi lebih tepatnya sesuatu yang harus dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran, dan waktu yang paling baik adalah ketika masih muda bila perlu sejak usia dini. Berbeda dengan kecerdasan-kecerdasan yang lain seperti kecerdasan logika matematika, linguistik dan lain sebagainya”.

Banyak hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal salah satunya dengan

memberikan stimulasi melalui permainan seperti yang ungkapkan oleh Susanto (2015, hlm. 83) bahwa bermain merupakan persyaratan untuk keahlian anak selanjutnya, suatu praktik untuk dikemudian hari. Bermain penting sekali untuk perkembangan kemampuan kecerdasan anak. Apalagi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak sebagai bekal anak untuk terjun dalam kehidupan bermasyarakat dan mampu bersosialisasi sebagaimana yang diungkapkan Lewin, (dalam Wirawan 2002, hlm. 43) bahwa pada dasarnya manusia sebagai makhluk individual dan sosial karena dalam sebuah lingkungan yang kongkret akan berisi diri manusia itu sendiri dan manusia-manusia lainya artinya manusia dalam sebuah lingkungan itu tidak hidup sendiri dan akan berbaur dengan orang lain. Lawrence (1997) juga mengatakan bahwa perlu kecerdasan interpersonal sebagai bentuk penciptaan atau menjalin hubungan dengan lingkungan sosial dalam rangka membentuk perilaku, karakter dan kepribadian anak.

Kurangnya kecerdasan interpersonal adalah satu akar penyebab tingkah laku tidak diterima secara sosial. Orang-orang dengan kecerdasan interpersonal yang rendah cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan

menyinggung perasaan oranglain. Bahkan bisa menunjukkan perilaku-perilaku anti sosial bahkan bisa memunculkan sikap agresif. (Lwin, dkk. 2008). Seperti kasus yang diberitakan oleh <http://news.detik.com>. Seorang anak berusia 8 tahun telah membunuh temannya usia 6 tahun dengan cara membenamkan kepala korban kedalam air. NR salah seorang tetangga pelaku menyebutkan bahwa perbuatan itu terjadi karena pelaku banyak bermain *game* yang bertema tentang perang-perangan atau perkelahian.

Kasus lain adalah seorang bocah berusia tujuh tahun di china melakukan tindakan bunuh diri, karena dalam pemikirannya bisa hidup lagi seperti dalam *videogame* yang ia mainkan. *Games in Asia*, 7/7/2014 (<http://liputan6.com>) dalam kasus ini, jenis permainan yang dimainkan ini lebih bersifat individualis. Anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat mereka tidak peduli pada lingkungannya, karena anak asyik dengan permainan yang sedang mereka mainkan. Para *gamer* kebanyakan adalah anak-anak, efek kecanduan tersebut membuat dampak negatif terutama pada dimana waktu bermain *video games*.( Pratisti, 2011)

Anak-anak tidak melakukan komunikasi, interaksi dan tidak berbagi

pendapat kepada orang lain baik teman sebayanya maupun orangtua. Akibatnya, aspek sosial anak kurang atau tidak berkembang. Tidak adanya interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh anak-anak saat bermain *video games* tersebut. Sehingga kegiatan bermain mengalami penurunan dan hanya ada anak yang bermain di depan televisi dan *video game* bermain dengan tokoh jagoannya. (Hansen, 1998; damara, 2013) Seyogyanya interaksi dan komunikasi merupakan bagian dari aspek perkembangan kecerdasan interpersonal anak. Akibat lain juga menyerang aspek fisik, karena selama bermain anak hanya duduk diam, sementara yang bergerak hanya jari jemarinya. Permainan statis ini juga membentuk anak cenderung selalu ingin menang, dan akan sangat kecewa jika mengalami kekalahan (Misbach,2006; Prihyatini, 2010; Kurniati, 2011).

Di Indonesia memang belum muncul kasus se ekstrim kasus di atas, tetapi bagaimanapun keasyikan menatap layar komputer dengan duduk berjam-jam, secara lambat laun dapat menggiring anak menjadi terasing secara emosional karena minimnya kontak dengan dunia nyata. Sementara Armstrong (2011, hlm. 133) menyatakan bahwa anak usia dini memerlukan pengalaman sosial dan emosional yang aman serta bermakna

bersama teman sebaya dan orang lain disekitarnya. *Video games* dan *games online* membuat banyak anak sulit melepaskan diri dari keasyikan petualangan di dunia maya dan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini diungkapkan oleh Opie & Opie ( dalam Bishop & Curtis, 2005, hlm. 20) yang mengatakan bahwa sebagian anak-anak telah kehilangan seni bermain, yaitu tidak adanya aktivitas berarti yang dilakukan anak-anak. karena anak hanya duduk-duduk saja dan bermain soliter dengan komputer mereka, sehingga membuat anak cepat jenuh dan merasa bosan.

Sejalan dalam hal ini Luca, dkk. (2015) juga berpendapat bahwa penggunaan dari *video games* meningkatkan resiko bersikap agresif. Hal ini juga dibuktikan oleh hasil penelitian Anderson (dalam Papalia, 2014, hlm. 372) menyatakan adanya peningkatan perilaku kekerasan jangka panjang yang lebih banyak dipengaruhi oleh *video games* dari pada TV & film sehingga pemain dari permainan ini akan aktif menerima pengaruh dari aksi kekerasan yang mereka lihat. Artinya selain perkembangan sosial anak rendah, juga mendatangkan konflik terhadap anak. selain itu, televisi dan komputer bukanlah lingkungan kaya rangsangan yang diperlukan anak usia dini untuk bisa melatih otak primordial

mereka, anak usia dini memerlukan interaksi aktif dengan muatan nyata, sebaliknya televisi dan peranti lunak computer hanya menawarkan tindakan melalui gerakan *mouse*, *joystick*, atau *remote control* (Cuffaro, 1984; Sloan, 1985)

Pola permainan anak telah berubah, berdasarkan pendapat Semiawan (2009, hlm.3) Seiring berkembangnya zaman dan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, juga mempercepat berubahnya nilai-nilai sosial yang membawa dampak positif dan negatif terhadap pertumbuhan bangsa Indonesia. Salah satu dampaknya terjadi pada unsur pola permainan anak. jenis permainan dan bentuk permainan pun berubah bentuk ke era digital. Anak lebih cenderung bermain dengan permainan berteknologi canggih dibanding harus rela bermain di luar dengan permainan yang hanya membutuhkan alat permainan sederhana. Permainan ini disebut permainan tradisional yang merupakan salah satu unsur budaya dari bangsa Indonesia.

Permainan tradisional terkena imbas dari kemajuan zaman tersebut. (Siregar, 2014) Permainan tradisional dahulu sangat digemari anak-anak. selain itu juga mampu mengasah keterampilan anak dan membantu anak bersosialisasi

dengan baik bersama teman atau lingkungannya. Pendapat lain juga disampaikan oleh Nur (2013, hlm. 87) menyatakan bahwa anak-anak lebih sering bermain dengan permainan digital seperti *video games*, *Playstation (PS)* dan *game online*. Permainan ini memberikan kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan teknologi yang mutakhir yang sangat berbeda dengan permainan tradisional

Peran bermain memberikan efek yang cukup besar untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. karena kecerdasan interpersonal tidak lahir bersama anak melainkan dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran serta diasah dengan berbagai jenis permainan. Salah satunya melalui permainan tradisional. Misbach (2006) mengungkapkan permainan tradisional bukan hanya mengandung nilai-nilai luhur didalamnya. Namun ada banyak aspek yang dapat dikaji dalam permainan tradisional tersebut. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian Kurniati (2011, hlm. 13) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati

terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Hasil penelitian dari Komala (2014) menyatakan bahwa program pembelajaran melalui permainan tradisional mempunyai efektif yang positif untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal dan intra personal anak usia dini. Dari rata-rata yang diperoleh bahwa rata-rata kelompok *experiment* sebesar 172,70 lebih besar rata diperoleh bahwa rata-rata kontrol sebesar 143,550. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B di TK Bunda Ganesaha dan TK Rian Kumarajaya tahun pelajaran 2013/2014. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Maka dari hasil temuan penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa bukan hanya nilai-nilai luhur saja yang dapat dikaji dan dianalisis jika diimplikasikan dan dimainkan lagi banyak aspek perkembangan dan kecerdasan salah satunya kecerdasan interpersonal yang terkandung didalam permainan tradisional tersebut

Oleh karena sifat manusia yang dinamis dan ingin selalu berkembang

maka sudah sewajarnya bila dalam unsur kebudayaan, khususnya permainan tradisional juga mengalami perubahan atau pergeseran. Meski mengalami perubahan, namun tidak hilang begitu saja. Ada sebagian yang masih mempertahankan permainan tradisional berusaha untuk melestarikan permainan tradisional. Salah satunya TK Al-akhyar Purwakarta sebagai salah satu lembaga pada layanan pendidikan anak usia dini yang mengimplementasikan permainan tradisional. Karena adanya kesadaran bahwa permainan tradisional memiliki manfaat yaitu adanya muatan nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional, dimana itu sangat penting bagi perkembangan fisik ataupun jiwa anak-anak. secara tidak sadar anak belajar bersosialisasi dengan lingkungan sebagaimana nanti kehidupan di masyarakat setelah dewasa.

Hal ini didapat berdasarkan studi pendahuluan dan hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah TK Al-akhyar Purwakarta. Diperoleh informasi bahwa di TK Al-akhyar masih mempertahankan permainan tradisional dengan memaminkan berbagai macam permainan tradisional jawa barat, sedikitnya ada 20 permainan tradisional yang bisa dimainkan. Akan tetapi karena kondisi perencanaan pembelajaran, tidak

semua permainan tradisional tersebut dapat dimainkan. Berkaitan dengan hal ini, peneliti tertarik melakukan analisis mendalam tentang permainan tradisional untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak di TK Al-akhyar. Dimana pada tingkat TK. TK Al-akhyar yang cukup rutin memainkan permainan tradisional sekaligus ingin mempertahankan budaya Indonesia dengan mengenalkan berbagai jenis permainan tradisional kepada anak usia dini, karena keprihatinan terhadap perkembangan anak-anak saat ini dari pengaruh permainan modern, perubahan zaman dan gaya hidup.

## METODE

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian kualitatif studi kasus. Dalam penelitian ini peneliti memperlakukan dirinya sebagai instrument utama, sejalan dalam hal ini Creswell (2010, hlm. 261) mengatakan bahwa dalam penelitian kualitatif peneliti adalah instrument kunci (*researcher as key instrument*). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, studi kasus (*case study*) merupakan metode untuk menghimpun dan menganalisis data berkenaan dengan suatu kasus. Studi kasus merupakan suatu penelitian yang

dilakukan terhadap suatu kesatuan sistem yaitu berupa program, kegiatan, peristiwa, atau kelompok individu yang terikat oleh tempat, waktu atau ikatan tertentu. Nasution (1998, hlm. 27) berpendapat bahwa studi kasus merupakan bentuk penelitian yang mendalam tentang suatu aspek lingkungan sosial termasuk manusia di dalamnya. Studi kasus dapat dilakukan terhadap seseorang, sekelompok orang, segolongan manusia, lingkungan hidup manusia, lembaga sosial dan suatu peristiwa.

Latar penelitian ini adalah Taman Kakak-kanak AL-AKHYAR di Kp. Krajan RT.10 RW.04 Desa Wanayasa kecamatan Wanayasa kabupaten Purwakarta, pada kelas Ulul Azmi kelompok B sebanyak 14 anak. teknik dan prosedur pengumpulan data penelitian ini melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Perencanaan permainan tradisional di TK Al-akhyar Purwakarta pada kelompok B dimulai dengan penyusunan Program dan kegiatan yang telah dirancang berdasarkan kurikulum dan program pembelajaran TK Al-akhyar yang telah disusun oleh tim kurikulum sekolah. Terdiri dari kepala sekolah, dan majelis

guru. Kurikulum yang digunakan di TK Al-akhyar Purwakarta adalah kurikulum nasional yang masih berpedoman pada kurikulum KTSP. Perancangan selanjutnya dilakukan adalah perancangan standar proses yaitu menyusun program kegiatan pembelajaran selama satu tahun pembelajaran, membuat rancangan kegiatan mingguan dan membuat rancangan kegiatan harian, yang digunakan sesuai dengan Permen No.146 tahun 2014. Permainan tradisional sesuatu yang telah menjadi pemandangan dan kegiatan rutin yang dilaksanakan setiap hari kamis di TK Al-akhyar. selain permainan tradisional, guru terkadang juga mengkolaborasi dengan permainan modern karena anak dalam berkegiatan tidak hanya membantu satu perkembangan saja seperti perkembangan fisik motorik akan tetapi juga mengembangkan perkembangan anak yang lain seperti kognitif, bahasa, sosial-emosional. Selain merupakan bagian dari program pembelajaran dan bidang pengembangan. Permainan tradisional juga merupakan kebijakan dari peraturan daerah purwakarta. Aturan kebijakan Bupati Purwaakrta terkait dengan pengembangan nilai-nilai karakter melalui kebiasaan dan unsure-unsur kebudayaan terutama untuk kebudayaan jawa barat

Permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Al-akhyar Purwakarta bukan semata-mata karena adanya kebijakan dari PERDA Bupati Purwakarta. Namun sebelum PERDA dikeluarkan, TK Al-akhyar sudah lebih dulu mengembangkannya. Tujuan dari dilaksanakannya permainan tradisional di TK Al-akhyar adalah untuk mengenalkan, memperthanakan dan melestarikan kebudayaan sunda terutama permainan tradisional kepada anak-anak mulai sejak dini mungkin. Ada banyak jenis permainan tradisional yang ada diseluruh Indonesia jika dihimpun secara keseluruhan. Namun dalam hal ini dibatasi dengan provinsi di mana TK Al-akhyar berada. TK Al-akhyar berlokasi di Kp. Krajan RT.10 RW.04 Desa Wanayasa kecamatan Wanayasa kabupaten Purwakarta. Dimana pola permainan tradisional juga mengikuti gaya selingkungan dan megikuti kultur budaya setempat. Meskipun masih satu provinsi dengan jawa barat. Permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Al-akhyar adalah permaian tradisional yang lebih bersifat membangun kebersamaan, keceriaan yang diharapkan bisa mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. tak ada strategi atau metode khusus yang digunakan. Strategi dalam melaksanakan permainan

tradisional biasanya guru menjadikan permainan tersebut bersifat tanding sehingga anak merasa lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti permainan tradisional. sehingga berbagai kemampuan anak dapat berkembang melalui permainan tradisional salah satunya adalah kecerdasan interpersonal merupakan bagian dari perkembangan sosial anak.

Sebelas indikator dari perkembangan sikap anak berdasarkan hasil penelitian menunjukkan (1) sikap mampu bermain bersama, (2) Sikap mampu membedakan teman yang bersedih, marah dan senang, (3) Sikap mau bermain bersama dan berinteraksi dengan teman sebayanya,(4) Sikap menunjukkan minat atau kemauan terhadap permainan yang berkelompok atau bertim, (5) Sikap menerima teman dengan jenis kelamin yang berbeda, (6) Sikap menerima keadaan fisik teman, (7) Dapat mandiri dan terlepas dari orangtua, (8)Menunjukkan respon simpatik kepada teman maupun oranglain, (9) Memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berantanggungjawab, (10) Berbicara serta mendengarkan pembicaraan oranglain terlebih dahulu, (11) Menunjukkan senang membantu teman-temannya.

Sikap tersebut muncul pada saat anak melakukan permainan tradisional mulai dari permainan gagendongan, oray-orayan, ngala hui, anjang-anjangan, galah panto, ucing sumput, hayam jeung careuh, engrang batok, dan tam-tam buku. penilaian yang dilaksanakan oleh guru adalah penilaian perkembangan anak yang bersifat autentik menilai ke enam aspek perkembangan anak. sementara penilaian dilakukan dalam bentuk catatan perkembangan anak, hasil karya dan catatan khusus guru. Untuk penilaian dalam menilai kecerdasan interpersonal anak, guru tidak mengkhususkan penilaiannya, namun karena bagaian dari perkembangan sosial emosional anak. maka perkemabngannya pun di gabungkan dengan penilaian tersebut.

### **Pembahasan**

Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan keceriaan serta kegembiraan bagi anak sebagai proses kegiatan rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Rahmawati (2009, hlm. 2) permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan potensi yang ada dan

merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang.

Tujuan permainan tradisional dilaksanakan di TK Al-akhyar. Selain untuk mempertahankan nilai-nilai kebudayaan juga untuk meminimalisir penggunaan dari permainan berteknologi canggih seperti *video games* atau *game online* seperti yang diungkapkan oleh (Pratisti, 2011) jenis permainan yang dimainkan ini lebih bersifat individualis. Anak lebih banyak bermain sendiri sehingga sering membuat mereka tidak peduli pada lingkungannya, karena anak asyik dengan permainan yang sedang mereka mainkan. Para *gamer* kebanyakan adalah anak-anak, efek kecanduan tersebut membuat dampak negatif terutama pada dimana waktu bermain *video games*. Selanjutnya pendapat Tidak adanya interaksi dan komunikasi yang dilakukan oleh anak-anak saat bermain *video games* tersebut. Sehingga kegiatan bermain mengalami penurunan dan hanya ada anak yang bermain di depan televisi dan video game bermain dengan tokoh jagoannya. (Hansen, 1998; damara, 2013)

Hasil penelitian Haugland (dalam Ochawari, 2009) yang membandingkan anak-anak usia 3-4 tahun. Satu menggunakan pengalaman belajar dibantu dengan media komputer satu lagi dengan

kegiatan-kegiatan pendukung. Mendapatkan hasil signifikansi cukup besar melalui kegiatan pendukung dalam kemampuan verbal dan nonverbal. Selanjutnya pengaruh media TV hasil penelitian (Jusof, 2009) menyatakan bahwa adanya pengaruh dari TV terhadap *behavior problem, attention disorder, aggression and obesity*

TK Al-akhyar memberikan suatu terobosan dalam program pembelajaran. Dimana memilih permainan tradisional dalam membantu seluruh aspek perkembangan anak. selain itu juga membuat anak merasa senang, gembira. Sheridan (2011) mengungkapkan ada empat tujuan bermain yang pertama adalah untuk *apprenticeship* yaitu untuk praktek lanjutan untuk berkompetensi dalam kecakapan hidup sehari-hari. Selanjutnya adalah untuk *research* bermain yang sengaja di setting untuk melakukan pengamatan, eksplorasi, spekulasi dan penemuan. Kemudian tujuan bermain lainnya adalah untuk *occupational therapy* dan terakhir adalah untuk *recreation* artinya melakukan kegiatan bermain karena untuk bersenang-senang, *enjoyable, simple and fun*

Hal ini juga diungkapkan oleh (Chapman, 2011) bahwa *Play allows preschooler to use creativity while developing their imagination, dextenty*

*motor, cognitive, language and social emotional ability. Selain itu* bermain mempunyai peranan penting dalam pembinaan pribadi anak, karena fungsi-fungsi kejiwaan dan kepribadian sangat mungkin dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan bermain. Selain dapat membantu meningkatkan daya nalar (pikir) dan kepribadian, aktivitas bermain membantu anak mencapai perkembangan secara utuh, baik fisik, intelektual, moral dan sosial anak (Freeman & Munandar, 1995; Ponjtoputro, 1998; Ismail, 2006)

Bermain juga memunculkan kreativitas anak seperti bermain peran atau istilah permainan tradisionalnya adalah anjang-anjangan. Menurut hasil penelitian (Gilmore, 2010) menjelaskan bahwa *pretend play* mencerminkan organisasi mental yang unik juga memberikan tantangan perkembangan tersendiri bagi anak. karena melakukan peran atau tugas yang biasa dilakukan oleh orang dewasa tapi anak berusaha menirukan peran atau tugas orang dewasa tersebut. Melakukan sebuah permainan (Homeyer & Morrison, 2008) juga sebagai wadah terapi. Sejalan dalam hal ini hasil penelitian Iswinarti (2010, hlm.1) menunjukkan bahwa nilai-nilai terapiutik yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu: (1) Nilai deteksi dini untuk mengetahui anak yang mempunyai

masalah, (2) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik. Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolah raga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan mengembangkan ketrampilan dalam pertumbuhan anak, (3) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi, (4) Nilai *problem solving*, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata, (5) Nilai sosial, anak belajar ketrampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata.

Permainan tradisional yang beragam dan bervariasi terkadang disatu daerah nama permainan tersebut beda tapi jenis dan cara permainannya sama. menurut Overbeck (dalam Suyanto, 2005, hlm. 123) telah menghimpun ragam permainan anak-anak yang ada di Indonesia yang jumlahnya lebih dari 690 macam. Namun, setiap waktu permainan baru muncul sehingga jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Karena ini dipengaruhi oleh keadaan dan situasi lingkungan daerah berasal. Hal ini juga

sesuai dengan pendapat Bishop dan Curtis ( 2006, Hlm. 35) bahwa faktor geografis, keadaan lingkungan, cuaca, lingkungan fisik yang mendukung disekitarnya, jumlah teman bermain dan lamanya waktu bermain juga menjadi faktor yang mempengaruhi beragamnya permainan tradisional. Di TK AL-akhyar setidaknya ada 20 permainan tradisional anak yang dilaksanakan. Hayam jeung careuh, ucing sumput, balap karung, gagendongan, anjang-anjangan, oray-orayan, tam-tam buku, ngala hui, galah, engklek, egrang, congklak, main karet/lompat tali, kotak pos dsb. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati (2009, hlm. 4) ada beberapa jenis permainan tradisional yang dapat dilakukan oleh anak di TK antara lain adalah : (1) permainan berpasangan. pada jenis ini, ada beberapa permainan yaitu congklak, engklek, lompat tali, enjot-enjotan dan ucing sumput. (2) permainan individu pada jenis permainan ini, biasanya yang dimainkan adalah mobil-mobilan dari kulit jeruk atau pelepah pisang, ayun-ayunan, anjang-anjangan, sosorodotan

Anak mampu bermain bersama dan tidak memilih-memilih teman dengan siapa mereka ingin main. Hal ini sesuai dengan pendapat Furman et.al (dalam Papalia, 2014 hlm. 369) Kemampuan bersahabat dan ingin bermain bersama

merupakan suatu sifat alamiah anak, dengan teman-teman mereka anak belajar komunikasi dan kerjasama. Persahabatan membantu anak merasa baik mengenai diri mereka sendiri, sehingga akan memudahkan mereka dalam mencari teman. tentu dalam hal ini perlunya kecerdasan interpersonal, ada anak yang sangat mudah berteman dan dekat dengan teman-temannya ada anak yang kurang berinteraksi dengan teman-temannya. Dennis (dalam Papalia, 2014, hlm. 275)

Interaksi dan komunikasi antar teman-temannya. semua saling bekerjasama dengan teman-teman satu tim dengan mereka. Semua anak menjalin komunikasi dan berinteraksi satu dengan yang lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat susanto, 2015 bahwa Kemampuan untuk berinteraksi dan komunikasi adalah bagaian dari seseorang cerdas secara interpersonal kemudian pendapat Cooper & Gordon (2013) Intensitas interaksi atau komunikasi antar individu atau antar kelompok akan mendorong dan mendukung terhadap pembentukan kepribadian seseorang. Selain itu hasil penelitian dari Markey, et.al (2015) menjelaskan bahwa interaksi juga dapat dilihat dari *body orientation, loudness of voice and eye contact*

Interaksi sangat mewakili seseorang cerdas secara interpersonal,

penyesuaian diri yang mudah dengan orang-orang disekitar membuat seseorang dapat diterima secara sosial. Selanjutnya hasil penelitian Chapman (2011) menyatakan bahwa proses interaksi sangat efektif diamati ketika anak-anak sedang bermain

Sikap menunjukkan minat atau kemauan terhadap permainan yang berkelompok atau bertim sudah terlihat mulai dari anak melakukan permainan gagendongan, oray-orayan, ngala hui, anjang-anjangan, galah panto, ucing sumput, hayam jeung careuh, engrang batok, dan tam-tam buku. Terlihat hampir semua anak mau mengikuti proses permainan tersebut meski ada pembagian tim atau kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat Musfiroh (2011, hlm. 274) individu yang cerdas secara interpersonal memiliki beberapa atau sebagian besar indikator kecerdasan yaitu (1) sering didatangi orang lain untuk dimintai nasehat atau saran, (2) Lebih memilih kegiatan yang membutuhkan tim, (3) Cenderung meminta tolong atau berbicara dengan orang lain ketika menghadapi masalah dari pada menyelesaikan masalah sendirian, (4)Memiliki banyak teman sekurang-kurangnya tiga orang, Lebih menyukai permainan bersama, (5)Menyukai tantangan untuk mengajar orang lain atau sekelompok orang tentang

hal-hal yang dikuasai, (6) Menganggap diri sendiri sebagai pemimpin atau dianggap pemimpin oleh orang lain, (7) Senang atau menikmati berada ditengah keramaian, (8) Senang terlibat dengan kegiatan sosial yang berkaitan dengan pekerjaan, tempat ibadah atau lingkungan tempat tinggal, (9) Lebih memilih mengisi waktu malam dengan pesta atau diskusi dari pada diam tinggal di rumah. Kemudian hasil penelitian Hede (2007) menyatakan bahwa didalam sebuah tim atau group diperlukan kecerdasan interpersonal. Karena kecerdasan interpersonal sesuatu yang sangat penting dalam memberikan kepuasan kepada anggota timnya.

Sikap menerima teman dengan jenis kelamin yang berbeda sudah terlihat mulai dari anak melakukan permainan gagendongan, oray-orayan, ngala hui, anjang-anjangan, galah panto, ucing sumput, hayam jeung careuh, engrang batok, dan tam-tam buku. Tidak hanya dalam melaksanakan kegiatan permainan tradisional namun pada kegaitan lain pun anak tidak membedakan teman-temannya berdasarkan jenis kelamin semua berteman baik dengan teman permempuan dan teman laki-laki. Hal ini seseuai dengan pendapat Solehuddin (1997, hlm. 46) mengungkapkan bahwa melalui interaksi sosial, anak dapat berlatih mengekspresikan emosinya dan menguji

perilaku-perilaku moralnya secara tepat. Dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Anak-anak akan memilih anak yang usianya hampir sama, anak dapat menerima teman sebayanya, dapat menerima jenis kelamin lain, menerima keadaan fisik anak lain, mandiri atau terlepas dari orangtua, menunjukkan minat terhadap mainan dan mau berbagi mainan dengan teman. Selain itu pendapat Kawabata & Crick (dalam Papalia, 2014) juga menjelaskan bahwa anak-anak tidak menghiraukan apapun, karena anak-anak melakukan persahabatan dengan siapapun tanpa terkecuali hanya melibatkan komitmen yang sama, saling memberi dan menerima serta tidak memperhatikan etnis.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa TK AL-akhyar Purwakarta sudah menyelenggarakan atau mengimplementasikan permainan tradisional jauh sebelum kebijakan Bupati Purwakarta ditetapkan. Mulai dari perencanaan rancangan pembelajaran, penyusunan program tahunan, bulanan dan harian. Pelaksanaan permainan tradisional merupakan sebuah program pengembangan yang terintegrasi pada semua kegiatan dan tema pembelajaran. Tujuan permainan tradisional

dilaksanakan di TK Al-akhyar untuk melestarikan permainan tradisional sekaligus mempertahankan nilai-nilai kearifan lokal yang bersumber dari berbagai unsur kebudayaan salah satunya melalui permainan tradisional. selanjutnya untuk meminimalisir pengaruh permainan anak menggunakan *Gadget* dan bermain *game online*

Jenis permainan tradisional yang dimainkan di TK Al-akhyar Purwakarta sedikitnya ada duapuluh permainan namun keterbatasan program pembelajaran untuk semester ini ada sembilan permainan yang terlaksana yaitu gegendongan, oray-orayan, ngala hui, anjang-anjangan, galah panto, ucing sumput, hayam jeung careuh, engrang batok, dan tam-tam buku. Permainan tersebut dimainkan ada yang berdasarkan rima dan lagu-lagu, permainan yang bermuatan fisik dengan menggunakan alat dan tidak menggunakan alat. Dan berkelompok atau tim juga bersifat tanding.

Strategi dalam melaksanakan permainan tradisional biasanya guru menjadikan permainan tersebut bersifat tanding sehingga anak merasa lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti permainan tradisional. sehingga berbagai kemampuan anak dapat berkembang melalui permainan

tradisional salah satunya adalah kecerdasan interpersonal merupakan bagian dari perkembangan sosial anak.

Sebelas indikator dari perkembangan sikap anak berdasarkan hasil penelitian menunjukkan (1) sikap mampu bermain bersama, (2) Sikap mampu membedakan teman yang bersedih, marah dan senang, (3) Sikap mau bermain bersama dan berinteraksi dengan teman sebayanya,(4) Sikap menunjukkan minat atau kemauan terhadap permainan yang berkelompok atau bertim, (5) Sikap menerima teman dengan jenis kelamin yang berbeda, (6) Sikap menerima keadaan fisik teman, (7) Dapat mandiri dan terlepas dari orangtua, (8)Menunjukkan respon simpatik kepada teman maupun oranglain, (9) Memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berantanggungjawab, (10) Berbicara serta mendengarkan pembicaraan oranglain terlebih dahulu, (11) Menunjukkan senang membantu teman-temannya.

Sikap tersebut muncul pada saat anak melakukan permainan tradisional mulai dari permainan gegendongan, oray-orayan, ngala hui, anjang-anjangan, galah panto, ucing sumput, hayam jeung careuh, engrang batok, dan tam-tam buku. penilaian yang dilaksanakan oleh guru adalah penilaian perkembangan anak yang bersifat autentik menilai ke enam aspek

perkembangan anak. sementara penilaian dilakukan dalam bentuk catatan perkembangan anak, hasil karya dan catatan khusus guru. Untuk penilaian dalam menilai kecerdasan interpersonal anak, guru tidak menghususkan penilaiannya, namun karena bagaian dari perkemabngan sosial emosional anak. maka perkemabngannya pun di gabungkan dengan penilaian tersebut.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Gardner, Howard. (1993). *Frames Of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books
- Gilmore, Karen. (2010). Pretend Play and Development in Early Childhood. *JAPA*. I (1), Hlm. 1157-1180
- Hansen, L.A. (1998) Where we play and who we are : *Illonuis Park and Recreation*. 29 (2). Hlm. 22-25
- Hede, Andrew. (2007). The Shadow Groups; Towards an Explanation of Interpersonal Conflik in Work Groups. I (22), Hlm. 25-39
- Putra, Nusa. (2012). *Metode penelitian kualitatif Pendidikan*. Jakarta : Rajawaki pers.
- Rahmawati, (2009). *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Bandung.Sandiarta Sukses Bandung: Refika Aditama.
- Rakhmawati, E. dkk. (2011). Permainan tradisional sebagai stimulasi aspek perkembangan anak usia dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*. I (1), hlm. 91-105
- Reis, H & Wittenberg, M. (1988). Five domains of interpersonal competence in peer relationships. *Journal of personality and social psychology*, VI (55), hlm. 991-1008
- Rotenberg, Ken et.al (2014). The Relation between Children's Trust Belief in Peers and Their Peer Interactions in Natural Setting. *A Journal Abnorm Child Psychology*. I (42), Hlm. 967-780
- Sagala, Dewi. Dkk. (2014). Upaya Meningkatkan Interaksi Sosial Melalui Permainan Tradisional Jamuran pada Anak Kelompok B TK Kuncup Sari Semarang. *PAUDIA*. 1 (1), Hlm. 112-132
- Santoso, A & AMaulidah, N. (2012). Permainan konstuktif untuk meningkatkan multiple intelligences (visual-spasial dan interpersonal). *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*. I (2), hlm. 27-47
- Semiawan Conny R. (2008) *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini (Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar)*. Jakarta: Prehallindo
- Soetjningsih.(2015). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Sujiono, Yuliani Nurani, (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Sujiono, Yuliani Nurani & Sujiono, Bambang. (2013) *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suyadi. (2014) *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Rosda

- Suyadi. (2009). *Anak yang Menakjubkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sheridan, D. Mary. (2011). *Play In Early Childhood From Birth To Six Years (Third Edition)*. London & NewYork: Routledge.
- Suyono, Hadi.(2007) *Social Intelligence (Cerdas Meraih Sukses bersama Orang lain dan Lingkungan)*.Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyanto, Slamet. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Susanto, Ahmad. (2015). *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Tai, F. (2014). Exploring multiple intelligences. *The Journal of Human Resource and Adult Learning*. I (10), hlm. 11-21
- Tedjasaputra, S. Mayke. (2001). *Bermain, Mainan dan permainan*. Jakarta: Grasindo
- Trianto, Safaria. (2005). *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Amara Books.
- Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Yaumi, Muhamad & Ibrahim, Nurdin (2013). *Pembelajaran berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Kencana.
- Yosep, P dkk. (2014). Penciptaan buku ilustrasi permainan tradisional sebagai upaya pelestarian warisan budaya lokal. *Jurnal Art NOUVEAU*. I (3), hlm. 4-12
- Wahyudin, Uyu & Agustin, Mubiar. (2012). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Walton, Andre. (2003). The Impact of Interpersonal Factors on Creativity. *Journal of Enterprenurial Behavior & Research*. IV (9), Hlm. 146-162
- Wirawan, Sarlito. (2002). *Psikologi Sosial*. Jakarta: Balai Pustaka