

***INCREASING INTERPERSONAL INTELLIGENCE THROUGH THE
INTERNASIONAL GAME CHILDREN AGES 5-6 YEAR OLD
KINDERGARTEN TUNAS HARAPAN SEI LAMBU MAKMUR
DISTRICT TAPUNG KAMPAR***

Wartilah, Zulirfan, Devi Risma

Wartilah90@yahoo.com 082391101403), habidaulaey@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.com

Teacher Education for Early Childhood Education
Faculty Teacher Training and Education
University of Riau

Abstract: *This study aims to determine the increase intrapersonal intelligence in children ages 5 -6 years through traditional games in TK Tunas Harapan Makmur subdistrict Sei Lambu Tapung Kampar regency. This study is je nis studies using action research or (PTK) is conducted in two cycles. Each cycle consists of planning, action planning, observation / evaluation and reflection. Subject empirically n are children aged 4-5 years are numbered 15 children in kindergarten Tunas Harapan Sei Lambu , The research data obtained through observation and data analysis was done by using quantitative descriptive analysis. The research shows that traditional games can improve intrapersonal intelligence in children aged 5-6 year. It can be seen from the increase in the average percentage of intrapersonal intelligence in the first cycle of 54.11%, which is in the category of less and an increase of 46.6% in the second cycle becomes 79.3% were located in both categories. Thus, traditional games can improve intrapersonal intelligence of children aged 5-6 years in kindergarten Tunas Harapan Makmur subdistrict Sei Lambu Tapung Kampar regency.*

Keywords : *Intrapersonal intelligence, Traditional game*

**MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI
PERMAINAN TRADISIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK
TUNAS HARAPAN SEI LAMBU MAKMUR
KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR**

Wartilah, Zulirfan, Devi Risma

Wartilah90@yahoo.com 082391101403), habidaulaey@yahoo.co.id, devirisma79@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universita Riau

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan intrapersonal pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Penelitian ini adalah jenis penelitian yang menggunakan penelitian tindakan kelas atau (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, perencanaan tindakan, observasi/ evaluasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 orang anak di TK Tunas Harapan Sei Lambu . Data penelitian diperoleh melalui metode observasi dan analisis data yang dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal pada anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase kecerdasan intrapersonal pada siklus I sebesar 54,11% yang berada pada kategori kurang dan mengalami peningkatan sebesar 46,6% pada siklus II menjadi 79,3% yang berada pada kategori baik. Jadi, permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

Kata Kunci : Kecerdasan Intrapersonal, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Pendidikan usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan maupun perkembangan jasmani dan rohani anak sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Salah satu bentuk pendidikan yang diselenggarakan pendidikan anak usia dini adalah menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan aspek perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan nilai-nilai moral dan agama, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang di lalui oleh anak usia dini.

Setiap anak dilahirkan dalam keadaan unik merupakan fitrah, yaitu anak memiliki dan membawa potensi dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu perlu diberi dorongan, bimbingan dan stimulus yang positif agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Dalam pemberian stimulus pendidik harus benar-benar memahami tahap-tahap pencapaian perkembangan sesuai dengan usia anak.

Stimulus yang diberikan kepada anak sebaiknya dihubungkan dengan berbagai kecerdasan yang dimiliki anak, supaya nanti dapat menghasilkan manusia yang berkepribadian utuh.

Kecerdasan seorang anak dalam hidup adalah kemampuan memahami secara sederhana dan berinteraksi dengan keluarga, teman, orang tuanya dalam keseimbangan tumbuh kembang dalam lingkungannya. Gardner (dalam Meity, 2015) dalam bukunya berjudul *Multiple intelegensi* menegaskan bahwa kecerdasan seseorang meliputi unsur-unsur : 1) kecerdasan matematika, 2) kecerdasan bahasa, 3) kecerdasan musikal, 4) kecerdasan visual spasial, 5) kecerdasan kinestetik, 6) kecerdasan interpersonal, 7) kecerdasan intra personal, 8) kecerdasan naturalis, 9) kecerdasan ekstensial. Dalam diri seseorang dimungkinkan memiliki satu, dua atau lebih kecerdasan yang sangat baik dan menonjol. Salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal itu sendiri adalah kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain.

Karakteristik anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal menurut Ade Dwi Utami (dalam Yenina Akmal, dkk: 2013) diantaranya: 1) mempunyai banyak teman, 2) banyak bersosialisasi di sekolah atau di lingkungan tempat tinggal, 3)tampak sangat mengenal lingkungan, 4) terlibat dalam kelompok di luar jam sekolah, 5) berperan sebagai penengah ketika terjadi pertikaian, 6) menikmati permainan kelompok, 7) berempati besar terhadap perasaan orang lain, 8) dicari sebagai penasihat oleh teman-temannya, 9) menikmati mengajari orang lain, 10) tampak mempunyai bakat pemimpin.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara umum sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya. Dalam UU Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 disebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Permasalahan yang sering timbul pada pendidikan anak usia dini adalah potensi-potensi anak belum bisa berkembang sebagaimana mestinya, untuk itu di sini guru sangat di tuntutan untuk memperbaiki metode atau cara bahkan strategi belajar agar dalam

memberikan pelajaran dapat direspon dengan baik oleh peserta didik sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

Masalah yang dijumpai kemampuan anak untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain masih tergolong rendah, masih dijumpai anak yang masih berebut mainan, tidak mau disuruh memimpin teman-temannya berbaris, dan tidak mau berbagi. Untuk itu guru seharusnya dapat menguasai pengetahuan tentang kecerdasan interpersonal anak dengan baik. Namun pada prakteknya guru kurang memperhatikan cara atau metode yang sesuai sehingga materi pembelajaran tidak diserap dengan baik dikarenakan oleh anak tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.

Untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak sehingga anak dapat berinteraksi dengan orang lain dan lingkungannya dengan baik diperlukan cara yang tepat untuk dapat merangsang anak untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya. Cara bermain dengan permainan tradisional akan diterapkan untuk merangsang perkembangan interpersonal anak.

Kecerdasan interpersonal berkaitan dengan kemampuan anak berhubungan baik dengan semua orang, utamanya dengan teman sebaya. Permainan tradisional yang mungkin dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan interpersonal, dikarenakan jika permainan tradisional dilakukan bersama-sama anak akan berlatih untuk berbagi, berhubungan dengan orang lain, merasakan di tengah-tengah orang banyak, memiliki banyak teman, bekerja sama, memiliki banyak teman dan dapat berkomunikasi dengan baik.

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau mainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang di ulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Sedangkan menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir (dalam Muhammad Fadlillah, 2012)

Selain itu bermain memberi pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak, pengaruh tersebut diantaranya adalah dorongan komunikasi, bermain yang dilakukan bersama anak-anak lain secara tidak langsung dapat membantu anak berkomunikasi dengan baik. Pengaruh yang lain adalah belajar bermasyarakat, dengan bermain bersama anak akan belajar cara menjalin hubungan sosial, menghadapi dan menyelesaikan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

Berdasarkan pengamatan di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur, khususnya pada anak usia 4-5 tahun ditemui gejala-gejala atau fenomena khususnya pada aspek kecerdasan interpersonal, sebagai berikut: 1) adanya sebagian anak yang tidak suka main bersama-sama, 2) adanya sebagian anak yang tidak mau berbagi mainan, 3) adanya sebagian anak yang takut berada di tengah-tengah orang banyak, 4) adanya sebagian anak yang belum bisa berkomunikasi dengan baik, 5) adanya sebagian anak yang belum bisa berhubungan dengan orang lain, 6) adanya sebagian anak yang belum bisa bekerja sama.

Berdasarkan fenomena-fenomena di atas maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian tindakan sebagai upaya dalam melakukan perbaikan terhadap hasil pembelajaran dengan judul” Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Tradisional Anak Usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar”

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dapat dirumuskan, sebagai berikut: (1) Apakah terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal melalui permainan tradisional pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar? (2) Bagaimanakah penerapan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar? (3) Seberapa besarkah peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. (2) Untuk mengetahui penerapan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usai 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapun, Kabupaten Kampar. (3) Untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui permainan tradisional di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar. Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Maret sampai bulan Juni tahun ajaran 2015/2016. Subyek penelitian ini adalah anak TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar dengan jumlah anak sebanyak 15 orang yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 orang perempuan.. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus dan dua kali pertemuan. Adapun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: perencanaan/persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan cara observasi, yaitu metode pelaksanaan penelitian yang dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. dilakukan sebelum dan sesudah berlangsung pembelajaran. Skor dilihat dari seberapa banyak indikator yang telah dicapai oleh anak melalui observasi

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data tentang kecerdasan interpersonal, dengan teknik analisis deskriptif. Analisis data yang dilakukan secara deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data tentang Aktivitas guru dan anak didik selama proses pembelajaran, dan data ketercapaian hasil belajar. Untuk menentukan kemampuan kecerdasan interpersonal anak diolah dengan menggunakan rumus persentase (Zainal Aqib, 2008: 53), yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Postrate} - \text{Bastrate}}{\text{Bastrate}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase peningkatan
 Posrate = Nilai sesudah dilakukan tindakan
 Baserate = Nilai sebelum dilakukan tindakan
 100% = Bilangan Tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rata-rata kecerdasan interpersonal anak melalui permainan tradisional yang dilaksanakan di TK Tunas Harapan desa Sei Lambu Makmur, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar dari siklus I pertemuan pertama ke siklus II pertemuan ketiga mengalami peningkatan, seperti dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel Rekapitulasi Kecerdasan Interpersonal Anak Pada Data Awal Siklus I Dan Siklus II

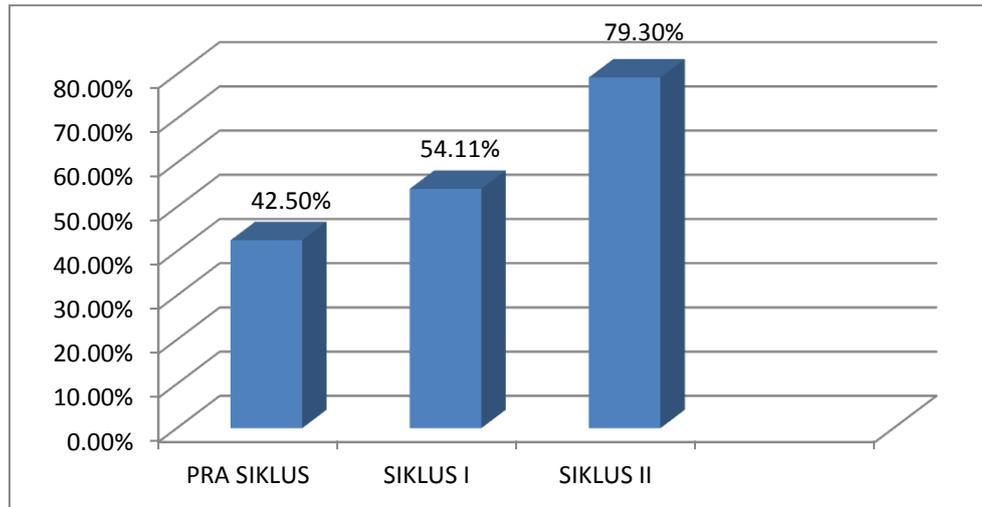
NO	INDIKATOR	PRA SIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS II	
				Rata-rata		Rata-rata	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Kemampuan negosiasi tinggi	25	41,67	32,67	54,44	46,00	76,67
2	Mahir berhubungan dengan orang lain	26	43,33	32,33	53,89	49,00	81,67
3	Mampu membaca maksud hati orang lain	18	30,00	427,67	46,11	42,33	70,56
4	Menikmati di tengah-tengah orang banyak	29	48,33	35,00	58,33	50,67	84,45
5	Memiliki banyak teman	28	46,67	34,33	57,22	53,67	89,45
6	Mampu berkomunikasi dengan baik, kadang-kadang bermain manipulasi	27	45.00	35,00	58,33	50,00	83,33
7	Menikmati kegiatan bersama	29	48,33	33,67	56,11	50,00	83,33
8	Suka bekerja sama	17	28,33	27,33	45,56	43,33	72,22
9	Suka menengahi pertengkaran	27	45,00	33,00	55,00	49,33	82,22
10	“Membaca” situasi sosial yang baik	29	48,33	33,67	56,11	42,33	70,56
Jumlah		255	424,99	324,67	541,1	476,67	793,21
Rata-rata		25,5	42,49	32,67	54,11	76,67	79,3
Kriteria		K		K		B	

Berdasarkan tabel di atas secara rinci kecerdasan pada anak usia 5-6 tahun anak di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar mengalami peningkatan dari data awal ke siklus I dan siklus II. Pada data awal diperoleh skor 255 dengan persentase 42,5%, pada siklus I di peroleh skor 324,67 dengan persentase 54,11 dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Indikator “Kemampuan negosiasi tinggi” pada pra siklus diperoleh skor 25 atau 41,67 %, pada siklus I setelah dirata-ratakan diperoleh skor 32,67 atau 54,4%. Selanjutnya pada siklus II, setelah dirata-ratakan diperoleh skor 46,00 atau 76,67%.

2. Indikator “Mahir berhubungan dengan orang lain” pada pra siklus diperoleh skor 18 atau 30,00 % pada siklus I setelah dirata-ratakan diperoleh skor 32,33 atau 53,89%. Selanjutnya pada siklus II setelah dirata-ratakan diperoleh skor 49 atau 81,67%.
3. Indikator “Mampu membaca maksud hati orang lain” pada pra siklus diperoleh skor 26 atau 43,33 % pada siklus I setelah dirata-ratakan di peroleh skor 42,67 atau 46,11%. Selanjutnya pada siklus II setelah dirata-ratakan diperoleh skor 42,33 atau 70,57%.
4. Indikator “Menikmati di tengah-tengah orang banyak” pada pra siklus diperoleh skor 29 atau 48,33 % pada siklus I setelah dirata-ratakan di peroleh skor 35,00 atau 58,33%. Selanjutnya pada siklus II setelah dirata-ratakan diperoleh skor 50,67 atau 84,45%.
5. Indikator “Memiliki banyak teman” pada pra siklus diperoleh skor 28 atau 46,67 % pada siklus I setelah di rata-ratakan diperoleh skor 34,33 atau 57,22%. Selanjutnya pada siklus II setelah dirata-ratakan diperoleh skor 53,67 atau 89,45%.
6. Indikator “Mampu berkomunikasi dengan baik, kadang-kadang bermain manipulasi” pada pra siklus diperoleh skor 27 atau 45,00 % pada siklus I setelah dirata-ratakan diperoleh skor 35 atau 58,33%. Selanjutnya pada siklus II setelah di rata-ratakan diperoleh skor 50 atau 83,33%.
7. Indikator “Menikmati kegiatan bersama” pada pra siklus diperoleh skor 29 atau 43,33 % pada siklus I setelah di rata-ratakan diperoleh skor 33,67 atau 56,11%. Selanjutnya pada siklus II setelah dirata-ratakan diperoleh skor 50 atau 83,33%
8. Indikator “Suka bekerja sama” pada pra siklus diperoleh skor 17 atau 28,33 % pada siklus I setelah dirata-ratakan di peroleh skor 27,33 atau 45,56%. Selanjutnya pada siklus II setelah dirata-ratakan diperoleh skor 43,33 atau 72,22%.
9. Indikator “Suka menengahi pertengkaran” pada pra siklus diperoleh skor 27 atau 45,00 % pada siklus I setelah di rata-ratakan di peroleh skor 33 atau 55,00%. Selanjutnya pada siklus II setelah di rata-ratakan diperoleh skor 49,33 atau 82,22%.
10. Indikator ““Membaca” situasi sosial yang baik” pada pra siklus diperoleh skor 29 atau 48,33 % pada siklus I setelah dirata-ratakan di peroleh skor 33,67 atau 56,11%. Selanjutnya pada siklus II setelah dirata-ratakan diperoleh skor 42,33 atau 70,56%.

Agar lebih jelas hasil kecerdasan interpersonal anak melalui penerapan permainan tradisional mengalami peningkatan dari data awal, siklus I dan siklus II, dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Kecerdasan Interpersonal Anak Pada Data Awal, Siklus I dan Siklus II

Aktivitas Guru

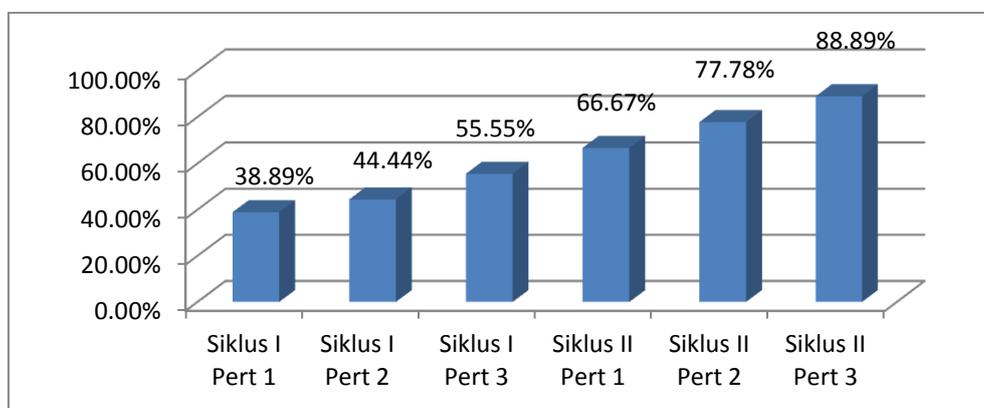
Pelaksanaan observasi aktivitas guru meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Aktivitas guru terdiri dari enam aktivitas yang diobservasi sesuai dengan skenario pembelajaran penerapan permainan tradisional. Seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2 Rekapitulasi Aktivitas Guru Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

No	Aktivitas yang diamati	Siklus I			Siklus II		
		Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 1	Pert 2	Pert 3
1	Menetapkan permainan serta tujuan yang hendak di capai dalam permainan tradisional	1	1	2	3	3	3
2	Guru memberi arahan tentang permainan tradisional yang akan di mainkan	1	1	1	2	2	3
3	Guru memberi contoh cara memainkan permainan tradisional	1	1	2	2	3	3
4	Guru memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman bermain	1	1	1	2	2	3
5	Guru memberi bantuan kepada anak yang mendapatkan kesulitan	2	2	2	2	2	2
6	Merumuskan kesimpulan	1	2	2	1	2	2
	Jumlah	7	8	10	12	14	16
	Persentase	38,89	44,44	55,55	66,67	77,78	88,89
	Kriteria	K	K	K	C	C	B

Dari analisis data penelitian siklus menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui penerapan permainan tradisional mengalami peningkatan dari siklus pertama. Secara keseluruhan aktivitas guru dalam penggunaan strategi pembelajaran penerapan permainan tradisional mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada setiap pertemuan mengalami peningkatan, pada siklus pertama pertemuan pertama persentase rata-ratanya 38,89% dengan kriteria kurang, meningkat pada pertemuan kedua siklus I menjadi 44,44%, dan meningkat lagi pada pertemuan ketiga siklus I sebesar 55,55%. Kondisi dianggap masih berhasil sehingga dilanjutkan penelitiannya pada siklus II, pada siklus II pertemuan pertama persentase rata-ratanya 66,67% dengan kriteria baik meningkat menjadi 77,79% dengan kriteria baik sekali, dan meningkat lagi pada siklus II pertemuan ketiga sebesar 88,89%.

Untuk lebih jelas hasil observasi aktivitas guru yang mengalami peningkatan mulai dari siklus I pertemuan pertama, siklus I pertemuan kedua, siklus I pertemuan ketiga, siklus II pertemuan pertama, siklus II pertemuan kedua, dan siklus II pertemuan ketiga dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 2 Grafik aktivitas guru Siklus I pertemuan I, Siklus I pertemuan II, Siklus I pertemuan III dan Siklus II pertemuan I, Siklus II pertemuan II, Siklus II pertemuan III.

Aktivitas Anak

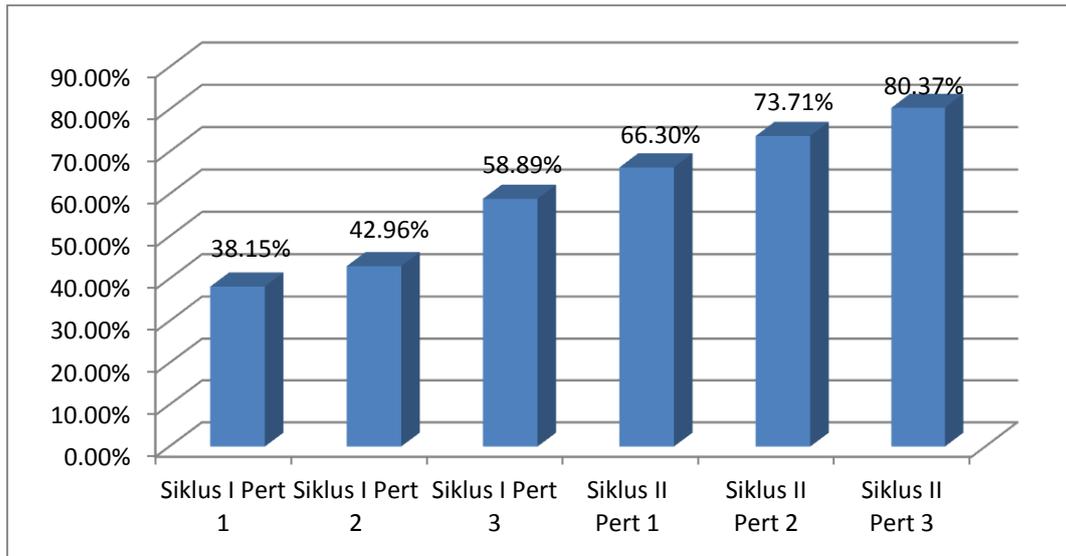
Peningkatan aktivitas guru pada setiap pertemuan, sesuai dengan aktivitas anak. Secara umum aktivitas pembelajaran pada siklus II pertemuan III sudah dilakukan dengan baik hampir pada semua aktivitas.

Tabel 3 Rekapitulasi Aktivitas Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

No	Aktivitas Anak	SIKLUS I						SIKLUS II					
		Pert 1		Pert 2		Pert 3		Pert 1		Pert 2		Pert 3	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Anak memperhatikan guru dalam menetapkan jenis permainan	20	44,44	25	55,56	28	62,22	30	66,67	35	77,78	42	93,33
2	Anak mengikuti arahan dari guru	19	42,22	25	55,56	27	60,00	29	64,44	32	71,11	35	77,78
3	Anak melakukan kegiatan permainan dengan baik	15	33,33	15	33,33	28	62,22	31	68,89	32	71,11	33	73,33
4	Anak meminta bantuan ketika mendapat kesulitan	16	35,56	16	35,56	26	57,78	30	66,67	30	66,67	31	68,89
5	Anak berinteraksi dengan teman bermainnya	15	33,33	15	33,33	25	55,56	30	66,67	30	66,67	31	68,89
6	Anak mengikuti permainan dengan antusias	18	40,00	20	44,44	25	55,56	29	64,44	40	88,89	45	100,00
Jumlah		103	228,88	116	257,78	159	353,34	179	397,78	199	442,23	217	482
Rata-rata		17,17	38,15	19,33	42,96	26,5	58,89	29,83	66,30	33,17	73,71	36,16	80,37

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata yang di peroleh pada Siklus I pertemuan 1 adalah 38,15% dalam kategori kurang, pada siklus I pertemuan 2 adalah 42,96% berada dalam kategori baik, dan pada siklus I pertemuan 3 adalah 58,89 masuk dalam kategori baik. Selanjutnya pada siklus II pertemuan 1 adalah 60,28%, pada siklus II pertemuan 2 adalah 77,22% berada dalam kategori baik sekali, dan pada siklus II pertemuan 3 adalah 86,66% angka ini berada pada kategori baik sekali. Hal ini terlihat dari setiap pertemuan aktivitas anak mengalami peningkatan.

Agar lebih jelas hasil observasi aktivitas anak yang mengalami peningkatan mulai dari siklus I pertemuan pertama, siklus I pertemuan kedua, siklus I pertemuan ketiga, dan siklus II pertemuan pertama, siklus II pertemuan kedua, siklus II pertemuan ketiga dapat dilihat pada grafik berikut.



Gambar 3 Grafik Aktivitas Anak Siklus I pertemuan pertama, Siklus I pertemuan kedua, Siklus I pertemuan ketiga. Siklus II pertemuan pertama, Siklus II pertemuan kedua, Siklus II pertemuan ketiga.

Pengujian Hipotesis

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 42,5 dan pada siklus pertama terdapat nilai rata-rata 54,11. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 27,643% dari sebelum siklus ke siklus II. Untuk mengetahui nilai rata-rata anak digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Persentase dari awal ke siklus I sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{54,11 - 42,5}{42,5} \times 100\% \\ &= \frac{11,61}{42,5} \times 100\% \\ &= 0,273 \times 100\% \\ &= 27,32\% \end{aligned}$$

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada siklus I terdapat nilai rata-rata 54,11 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 79,3. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 46,6% dari siklus I ke siklus II. Untuk mengetahui nilai rata-rata anak digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Persentase dari siklus I ke siklus II sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{79,3 - 54,11}{54,11} \times 100\% \\ &= \frac{25,19}{54,11} \times 100\% \\ &= 0,466 \times 100\% \\ &= 46,6\% \end{aligned}$$

Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada sebelum siklus terdapat nilai rata-rata 42,5 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 79,3. Setelah di analisis terjadi peningkatan sebesar 86,588% dari data awal ke siklus II. Untuk mengetahui nilai rata-rata anak digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Persentase dari data awal ke siklus II sebagai berikut:

$$\begin{aligned} P &= \frac{79,3 - 42,5}{42,5} \times 100\% \\ &= \frac{36,8}{42,5} \times 100\% \\ &= 0,866 \times 100\% \\ &= 86,59\% \end{aligned}$$

Dengan adanya peningkatan persentase pada setiap pertemuan, maka hal ini menunjukkan bahwa melalui penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar

Pembahasan Hasil Penelitian

Dari pengamatan guru terhadap kecerdasan interpersonal anak sebelum di beri tindakan terdapat nilai rata-rata sebesar 42,5 dengan kriteria kurang. Penelitian ini dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu siklus I dan siklus II masing-masing sebanyak tiga kali pertemuan. Nilai rata-rata pada siklus I di peroleh nilai rata-rata 54,11%. Selanjutnya pada siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 79,3%.

Salah satu aspek yang dapat dikembangkan melalui permainan tradisional adalah aspek sosial, seperti yang dikemukakan oleh Misbah (dalam I Wayan Tarne, 2015) bahwa permainan yang ada di Nusantara dapat menstimulasi berbagai macam aspek. Aspek sosial yang dimaksudkan di sini yaitu menjalin relasi, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan fondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi, berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat.

Penerapan permainan tradisional adalah salah satu cara penerapan pembelajaran yang banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat berinteraksi dengan orang lain utamanya dengan teman sebaya. Seperti yang dikemukakan oleh Ade Dwi Utami (dalam Yenina Akmal, dkk, 2014) bahwa ada beberapa contoh kegiatan yang dapat digunakan untuk memudahkan belajar dan mengembangkan kecerdasan interpersonal anak yaitu : a) Lakukan aktivitas belajar bersama-sama, 2) Beri banyak waktu rehat untuk bersosialisasi, 3) Gunakan aktivitas belajar dengan “pasangan dan berbagi”, 4) Gunakan ketrampilan berhubungan dan berkomunikasi, 5) Lakukan “ pembicaraan pasangan “ ditelepon, 6) Adakan pesta perayaan belajar, 7) Jadikan proses belajar yang mengasyikkan, 8) Padukan sosialisasi dengan seluruh mata pelajaran, 9) Gunakan aktivitas “mencari seseorang” yang memaksa anak bicara dengan orang lain untuk mendapatkan jawaban, 10) Bekerja dalam tim, 11) Belajar lewat layanan, 12) Ajari orang lain, 13) Gunakan sebab akibat untuk intruksi. Pada awal pertemuan penerapan permainan tradisional masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan, namun setelah dilakukan perbaikan-perbaikan maka aktivitas guru aktivitas anak, dan kecerdasan interpersonal anak meningkat secara beriringan yang menunjukkan hasil yang baik.

Dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. di mana peningkatan kecerdasan interpersonal yang diperoleh dari sebelum dilakukannya tindakan ke siklus I peningkatan sebesar 27,317%, dan dan peningkatan kecerdasan interpersonal dari siklus I ke siklus II sebesar 46,6%. Sedangkan secara keseluruhan peningkatan kecerdasan interpersonal dari data awal ke siklus II sebesar 86,588%.

Menurut Sukirman Dharma Mulya (dalam I WayanTorne, 2015) Nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional diantaranya melatih sikap mandiri, berani mengambil keputusan, penuh tanggung jawab, jujur, sikap di kontrol oleh lawan, kerja sama, saling membantu, menjaga kepentingan kelompok, berjiwa demokrasi, patuh pada peraturan, penuh perhitungan, ketepatan berpikir dan bertindak, tidak cengeng, berani, bertindak sopan dan luwes.

Pada siklus I peningkatan kecerdasan interpersonal anak belum terlihat, hal ini disebabkan oleh karena permainan tradisional yang diterapkan adalah merupakan jenis permainan yang tidak melibatkan banyak anak, seperti permainan congklak, engklek dan lompat tali. Permainan ini dimainkan secara berkelompok dan dilakukan secara bergantian. Pada siklus II peningkatan kecerdasan interpersonal anak mengalami peningkatan yang begitu signifikan, hal ini disebabkan oleh permainan tradisional yang diterapkan adalah jenis permainan yang melibatkan banyak anak, seperti permainan petak umpet, ular naga, dan si buta. Permainan ini dimainkan oleh seluruh anak dan dilakukan bersama-sama. Jadi jenis permainan tradisional yang tidak melibatkan banyak anak kurang efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, sedangkan jenis permainan yang melibatkan banyak anak lebih efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Sehingga hipotesis yang berbunyi terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui penerapan permainan tradisional di TK Tunas Harapan Desa Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan seperti telah di uraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini yaitu:

1. Kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Harapan Sei Lambu Makmur Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar sebelum kegiatan penerapan permainan tradisional kriterianya kurang artinya. secara umum kecerdasan interpersonal anak masih tergolong rendah. Sesudah kegiatan penerapan permainan tradisional pada siklus I dan siklus II ber kriteria baik sekali artinya secara umum kecerdasan interpersonal anak sudah berkembang dengan baik.
2. Penerapan strategi permainan tradisional memberikan kemungkinan-kemungkinan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak, sehingga akan menarik minat anak untuk mengikuti permainan ini. Penerapan permainan tradisional memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat berinteraksi dengan orang lain terutama dengan teman sebaya, merangsang anak untuk berkomunikasi dengan baik, menikmati ketika berada di tengah-tengah orang banyak, dan bekerja sama.
3. Dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. Peningkatan kecerdasan interpersonal yang diperoleh dari sebelum dilakukannya tindakan ke siklus I sebesar 27,32%. Sedangkan peningkatan kecerdasan interpersonal dari siklus I dan siklus II sebesar 46,66%, dan secara keseluruhan peningkatan kecerdasan interpersonal dari data awal ke siklus II sebesar 86,588% .

Rekomendasi

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti menyampaikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif, aktif, inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Seperti pada penelitian kegiatan pembelajaran penerapan strategi permainan tradisional.
2. Bagi sekolah agar sekolah bisa meningkatkan kompetensi para guru dengan memberi pembekalan dalam menambah permainan-permainan yang lebih menarik dan menyenangkan.
3. Bagi peneliti berikutnya diharapkan untuk meneliti lebih dalam mengenai peningkatan kecerdasan interpersonal dengan permainan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- H. E. Mulyasa. 2011. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas*.: PT Remaja Rosda Karya, Bandung
- I Wayan Tarne. 2016. *Peranan permainan tradisional dalam pendidikan*. Jakarta
- Meity H. Idris. 2015. *Srategi Pembelajaran yang menyenangkan*: PT Luxima Metro Media, Jakarta.
- Menteri Pendidikan Nasional.2009. PP No.58 Tahun 2009 *tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*
- Muhammad Fadlillah. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*: Ar-Ruzz Media, . Yogyakarta
- Muharnis. 2016. *Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal melalui Penerapan Model Make a match dengan kartu pasangan*: Skipsi, Pekanbaru.
- Novan Ardy Wiyani dan Barnawi. 2012. *Format PAUD*: Ar-Ruzz Media, Yogyakarta
- Suharsimi Ari Kunto. 2006. *Prosedur Penelitian, Suatu pendekatan Praktik*.: PT. Rineka Cipta, Jakarta
- Yenina Akmal, Yudrik Jahja, dkk. 2013. *Bunga Rampai Pendidikan Anak Usia Dini (sebuah kumpulan materi PAUD)*: FIP Press, Jakarta
- Zainal Aqib, dkk. 2009, *Penelitian Tindakan Kelas*: Yrama Widya, Bandung