

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ENKLEK UNTUK  
MENINGKATKAN KECERDASAAN INTERPERSONAL ANAK  
USIA 5-6 TAHUN DESA TEBAT KUBU MANNA BENGKULU  
SELATAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama  
Islam**

**Negeri Bengkulu Untuk memenuhi Sebagian Prasyarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd) Dalam Bidang  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**OLEH :**  
**PRAMESTI REGITA**  
**Nim. 1516250033**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA  
DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU  
TAHUN 2019 M / 1440 H**



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat: Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax (0736) 51171 Bengkulu

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr. Pramesti Regita

NIM : 1516250033

Kepada,

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu,

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi ini:

Nama : Pramesti Regita

NIM : 1516250033

Judul : Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di Desa tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan.

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, Februari 2019

**PEMBIMBING I**

**PEMBIMBING II**

**Dr.Husnul Bahri,M.Pd**

**Fatrima Santri,M.Pd.Mat**

**NIP.1962090519900210011**

**NIP. 198006162015031003**



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS**

Alamat Jln. Raden Fattah Pagar Dewa Telp. (0736) 51171-51276 Fax. (0736)51172 Bengkulu

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul : **“Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di Desa tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan”**, yang disusun oleh : **Pramesti Regita Nim. 1516250033** telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Selasa, tanggal 7 Februari 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Tarbiyah (S.Pd).

Ketua  
**Dr. Buyung Surahman, M. Pd**  
 NIP. 197011052002121002

Sekretaris  
**Fatrima Santri Syafri, M.Pd.mat**  
 NIP. 198006162015031003

Penguji I  
**Dr. Husnul Bahri, M.Pd**  
 NIP. 196209051990021001

Penguji II  
**Ahmad Syarifin, M. Ag.**  
 NIP. 198006162015031003

Bengkulu, Februari 2019  
 Mengetahui,  
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd**  
 NIP. 196903081996031005

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Pramesti Regita  
Nim : 1516250033  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah Dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan”**. Adalah asli hasil karya sendiri atau penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Februari 2019

Yang Menyatakan



**PRAMESTI REGITA**  
**NIM. 1516250033**

**MOTTO**

**Ti adanya Keyakinanlah yang Membuat Orang Lain**

**Takut Menghadapi Tantangan**

**Dan Saya Percaya Pada Diri Saya Sendiri**

**( Muhammad Ali)**

**Lakukan Apa Yang Kamu Bisa**

**Bisalah Setelah Kamu Melakukan**

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah swt atas segala kemudahan rahmat dan hidayahNya sehingga kuberhasil menyelesaikan study ini guna menggapai impian dan cita cita demi orang yang aku sayangi. Maka kupersembahkan skripsi ini:

1. Terkhusus untuk kedua orang tuaku ayahandaku (bapak Wahirin) dan ibundaku (ibu Lisda) yang telah membesarkan dan mendidik aku penuh cinta sampai saat ini dengan doa yang selalu di berikan tak henti hentinya.
2. Teruntuk kedua adikku Ferdian Saputra dan Fahri Ariendra yang selalu menjadi motivasi dan semangatku untuk selalu berjuang menyelesaikan skripsi ini.
3. Untuk seluruh keluarga besarku yang tak dapat kusebutkan satu persatu.
4. Sahabatku (sendang sejati, putri eka lestari, rohayati, haunikawati, anjeria purnama) yang selalu menghadirkan semangat dan menghadirkan canda tawa di setiap hari-hariku.
5. Seluruh dosen dan staf Prodi PIAUD yang memndidik dan membimbingku.
6. Teman-teman seperjuangan dari awal perkuliahan.
7. Teman teman seperjuanganku Harapan Makmur (Solehaku, Puput, Icha, Nisa dan Bobi Saputra)
8. almamaterku

## ABSTRAK

**Pramesti Regita, 2019 Nim. 1516250033. Judul skripsi “Pengembangan Permainan Engklek untuk Meningkatkan Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia 5-6 tahun di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan”. Pembimbing I : Dr.Husnul Bahri,M.Pd. Pembimbing II: Fatrica Syafri,M.Pd.i.**

**Kata Kunci:** Permainan Engklek, Kecerdasaan Interpersonal, Anak Usia 5-6 tahun

Anak usia dini merupakan generasi penerus bangsa oleh karena itu memberikan stimulus yang efektif melalui bermain. Hal ini perlu dilakukan baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Adapun Masalah yang terjadi saat ini yaitu permainan yang dilakukan anak belum terarah dan masih kurangnya perhatian orang tua terhadap apa yang dilakukan anak.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan permainan engklek yang di desain dengan bentuk warna dan alat permainan yang menarik dengan harapan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Metode penelitian menggunakan metode reseach and development (R&D) dengan menggunakan tujuh langkah pengembangan yaitu identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain produk, uji coba produk skala kecil, dan revisi produk kedua. Dalam penelitian ini menggunakan kelompok yang sama dengan desain penelitian pre-test dan post-test untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan interpersonal anak usia dini.

Analisis data yang digunakan melalui teknik analisis kuantitatif presentasi dan kualitatif. Analisis data menunjukkan bahwa produk baru hasil pengembangan sudah layak digunakan yaitu berada pada kategori sangat baik serta untuk tingkat keefektian produk terhadap kemampuan interpersonal anak berada dalam kategori Layak untuk digunakan di mana terjadi peningkatan kemampuan anak berkembang dangat baik mencapai 53 % dengan hasil pre-test 13 %.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur peneliti sampaikan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik fan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan**”. Sholawat dan salam selalu tercurah kepada nabi agung, manusia paling mulia Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, kerabat dan para sahabatnya serta semua orang yang mengikuti jalannya.

Penyusunan skripsi ini bertujuan memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) jurusan Pendidikan islam anak usia Dini fakultas Tarbiyah dan Tadris di IAIN Bengkulu. Peneliti sangat menyadari sepenuhnya, terselesaikannya skripsi ini tidak luput dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. Sirajuddin M,M.Ag., M.H selaku rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikn berbagai fasilitas dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.
2. Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiya dan Tadris dan beserta stafnya yang membantu keberhasilan peneliti.
3. Fatrica Safri, M.Pd.I selaku Ka.Prodi PIAUD yang banyak membantu dan mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr.Husnul Bahri, M.Pd selaku pembimbing 1 yang membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Fatrima Santri Syafri, M.Pd.Mat selaku pembimbing II yang selalu membimbing dan membantu menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Bapak/Ibu dosen PIAUD IAIN Bengkulu yang telah memberi bekal ilmu untuk menyelesaikan skripsi ini dan juga untuk mengabdikan ke masyarakat, nusa dan bangsa.
7. Seluruh warga Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini asih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak peneliti harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan terkhusus peneliti.

Bengkulu, Februari 2019

Penyusun



**Praemsti Regita**  
**1516250033**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>NOTA PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat penelitian.....	8
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Perkembangan anak usia dini.....	9
B. Pengertian bermain bagi anak .....	17
C. Teori-teori bermain bagi anak usia dini .....	20
D. Bentuk-bentuk bermain bagi anak usia dini.....	22
E. Macam-macam permainan anak usia dini.....	23
F. Teori tentang media bermain .....	25

G. Teori kecerdasan interpersonal.....	29
H. Konsep permainan tradisional.....	38
I. Permainan engklek dan pengembangannya .....	41
J. Kajian peneliti terdahulu .....	47
K. Kerangka berfikir .....	49

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis penelitian.....	52
B. Langkah penelitian .....	52
C. Uji coba produk.....	57
D. Jenis data .....	59
E. Teknik pengumpulan data.....	59
F. Instrumen tahap pra pengembangan.....	59
G. Instrumen tahap pengembangan.....	61
H. Analisis data .....	64

### **BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Hasil penelitian	
1. Deskripsi wilayah penelitian .....	67
a. Sejarah singkat desa .....	67
b. Visi dan misi desa .....	67
c. Kondisi desa .....	68
d. Sarana dan kelembagaan desa.....	68
e. Jumlah penduduk .....	69
2. Prosedur pengembangan produk	
a. Identifikasi masalah .....	70
b. Pengumpulan informasi .....	70
c. Desain produk .....	71
d. Validasi desain produk.....	73
e. Perbaikan produk .....	77

f. Validasi produk .....	79
g. Revisi produk .....	82
h. Uji coba produk.....	85
i. Revisi produk akhir.....	90
B. Pembahasan.....	91

## **BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	102
B. Saran .....	102

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPITAN-LAMPIRAN**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1 Perkembangan Fisik Motorik Anak.....	10
Tabel 2 Upaya Orang Tua Terhadap Sosialisasi Anak .....	14
Tabel 4 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Produk .....	16
Tabel 5 Kisi Kisi Lembar Observasi .....	58
Tabel 6 Kriteria Hasil Belajar .....	59
Tabel 7 Kategori Hasil Kemampuan Interpersonal.....	60
Tabel 8 Kisi-Kisi Angket Validasi Produk .....	60
Tabel 9 Rekapitulasi Hasil Validasi Desain.....	71
Tabel 10 Rekapitulasi Ahli Materi.....	72
Tabel 11 Hasil Validasi Guru.....	73
Tabel 12 Validasi Ahli Media Tahap 2 .....	76
Tabel 13 Validasi Ahli Materi Tahap 2.....	77
Tabel 14 Validasi Guru Tahap 2 .....	78
Tabel 15 Hasil Penelitian Pre Test .....	83
Tabel 16 Kategori Kemampuan Pre Test .....	84
Tabel 17 Hasil Penilaian Post Test.....	85
Tabel 18 Kategori Kemampuan Interpersonal Post Test .....	86
Tabel 19 Data Peningkatan Pre-Test Dan Post-Test .....	90
Tabel 20 Indikator Penilaian Anak .....	94

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 Contoh Permainan Engklek.....	45
Gambar 2 Kerangka Berfikir.....	49
Gambar 3 Perubahan Warna Dan Materi.....	74
Gambar 4 Perubahan Ukuran Ekspresi .....	75
Gambar 5 Produk Sebelum Dan Sesudah Di Cetak.....	79
Gambar 6 Uji Coba Kemampuan .....	81
Gambar 7 Produk Akhir Pengembangan Engklek .....	87
Gambar 8 Grafik Peningkatan Interpersonal Anak.....	91
Gambar 9 Hambatan Yang Ditemui Anak.....	94

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Instrumen Dan Hasil Analisis Kebutuhan .....	103
Lampiran LI Instrumen Dan Hasil Validasi Produk .....	108
Lampiran LII Rencana Kegiatan Permainan .....	123
Lampiran IV Instrumen Penelitian.....	126
Lampiran V Surat Menyurat .....	130
Lampiran VI Foto-Foto Penelitian.....	145
Lampiran VII Hasil Modul Permainan .....	149

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Anak merupakan generasi penerus bangsa dan sumber insan bagi pembangunan nasional, maka harus diperhatikan dan dibina sedini mungkin agar menjadi insan yang berkualitas dan berguna bagi bangsa.<sup>1</sup>

Peran orang tua dalam mendampingi dan mendidik anak tidak terbatas sebagai orang tua. Sesekali orang tua perlu berperan sebagai polisi yang selalu siap menegakan keadilan dan kebenaran sese kali pula orang tua berperan sebagai guru yang dapat mendidik anak.<sup>2</sup>

Pendidikan bukanlah semata mata menyekolahkan anak di sekolah untuk menimba ilmu pengetahuan, namun lebih luas dari itu. Anak akan tumbuh dan berkembang dengan baik jika memperoleh pendidikan yang paripurna agar kelak menjadi manusia yang berguna bagi masyarakat, bangsa, negara dan agama.<sup>3</sup>

Pada proses pendidikan pada anak usia dini untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang maksimal diperlukan proses belajar yang aktif melalui pelayanan serta media pembelajaran yang mendukung melalui fasilitas sarana dan prasarana yang tersedia, karena dunia anak adalah dunia bermain maka proses belajar pada anak usia dini dilakukan

---

<sup>1</sup> Mansur, *Pendidikan anak usia dini dalam islam*,(Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011) ,h. 10

<sup>2</sup> Amin, Samsul Munir, *Menyiapkan Masa Depan Anak secara Islami*, (Jakarta: Amzah, 2007) ,h. 171

<sup>3</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dii dalam Isam* ,h.83

dengan bermain, bermain itu sendiri dapat di artikan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan serta cara mereka menjelajahi dunia lingkungannya. Bermain di sekolah dapat membantu mengoptimalkan perkembangan anak dengan memfasilitasi ruang, waktu dan alat bermain sesuai kebutuhan anak usia dini.

Bermain pada anak usia dini selain bersenang senang namun memiliki manfaat di antaranya yaitu mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, bahasa dan sosial. Sosial bagi anak usia dini berkaitan dengan interaksi atau komunikasi anak terhadap lingkungannya, kemampuan sosial sangat berkaitan dengan Kecerdasan, dimana Kecerdasan juga dapat diartikan kemampuan sempurna (komprehensif) seseorang untuk berperilaku terarah, berfikir logis dan berintraksi secara baik dengan lingkungan.<sup>4</sup>

Kecerdasan dapat di bagi menjadi sembilan kecerdasan yang disebut dengan kecerdasan jamak. Kecerdasan jamak pertama kali dicetuskan oleh Howard Gardner yang sampai saat ini terus dikembangkan dan kecerdasan ini terdiri dari kecerdasan verbal-linguistik, logis-matematis, visual-spasial, berirama-musik, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, naturalis dan eksistensial.

Salah satu kecerdasan yang penting harus dikembangkan sejak usia dini yaitu kecerdasan interpersonal, hal ini menjadi penting karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam

---

<sup>4</sup>Muhamad Yaumi dan Nurdin Ibrahim, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak ( Multiple Intelligensi)*, (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2016) ,h.

hidup anak terkait dengan orang lain. Anak-anak yang gagal mengembangkan kecerdasan interpersonal, akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya. Akibat dari ini anak akan merasa kesepian, tidak berharga, dan suka mengisolasi diri. Oleh karena itu pendidik maupun orang tua harus siap untuk selalu mendukung perkembangan kecerdasan anak salah satunya melalui bermain.<sup>5</sup>

Bermain bagi anak usia dini sangat penting, sebab melalui bermain anak mengalami proses pembelajaran. Menurut Al-Ghazali bermain adalah salah satu yang penting bagi anak sebab melarang anak bermain akan mematahkan hatinya, mengganggu kecerdasannya dan merusak irama hidupnya.<sup>6</sup>

Pesatnya pemerataan PAUD membuat hampir seluruh anak mengikuti pembelajaran di dalamnya. PAUD merupakan pendidikan bagi anak usia 0-6 tahun yang bertujuan menstimulus seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini namun pada kenyataannya melalui pengamatan peneliti di Desa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memang sudah berdiri tetapi dengan latar belakang pendidikan guru yang masih berijazah SMA serta sarana dan prasarana yang tidak mendukung dengan ruang kelas yang hanya satu ruangan dan halaman yang sempit selain itu juga dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan RPP melainkan anak dituntut untuk bisa membaca dan

---

<sup>5</sup>Safari, *Interpersonal Intelligence (Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak)*, (Yogyakarta: Amara Books, 2005), h. 13

<sup>6</sup>M.Fadillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT.Fajar Interpratama Mandiri, 2017) .h,11

menulis serta alat bermain yang hanya permainan outdoor seperti ayunan, jungkitan dan sebagainya. Padahal pada dasarnya sekolah dan seluruh kegiatannya itu akan membentuk sebagian besar hidup anak, bayangkan saja betapa peran sekolah sangat penting dalam proses rangasangan perkembangan anak.<sup>7</sup>

Oleh karena itu pengoptimalkan perkembangan anak dapat dilakukan di lingkungan rumah yang didukung oleh orang tua dan masyarakat karena keluarga merupakan tempat belajar anak yang mempunyai peranan penting dalam meningkatkan perkembangan sosial anak. karena sebagian penelitian yang berkaitan dengan hubungan sosial manusia menunjukkan bahwa pengalaman sosial awal ( keluarga) dalam diri kanak kanak akan menetap pada diri seseorang dan mempengaruhi kehidupan orang tersebut, Ira gordon memberi alasan betapa pentingnya lingkungan rumah terhadap sekolah yaitu :<sup>8</sup>

1. Sikap belajar diperoleh sejak anak berada di rumah, sehingga rumah merupakan pusat belajar bagi anak
2. Harga diri orang tua, sikap terhadap sekolah, harapan terhadap keberhasilan anak akan mempengaruhi prestasi anak, sikap dan harga dirinya
3. Anak akan belajar dengan baik apabila rumah dan sekolah dapat berbagi pengalaman tentang pendidikan.

---

<sup>7</sup>Raksha Bahrada, Dina Begum, *Roots And Wings 3*, (Jakarta: Gaia, 2013), h. 51

<sup>8</sup>Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (jakarta: PRENADA MEDIA GROUP, 2010), h. 9

4. Orang tua akan memperoleh harga diri dan merasa kompeten bila mereka merasa mampu mengajar (menjadi guru) anaknya
5. Orang tua yang selalu berpartisipasi secara berkesinambungan akan selalu mampu meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak

Jadi sekolah dan lingkungan rumah baik keluarga dan masyarakat dapat saling mendukung demi tercapainya seluruh aspek perkembangan anak termasuk peran masyarakat terhadap pengelolaan pendidikan PAUD. Peran tersebut bukan hanya keterlibatan orang tua atau masyarakat di sekoah namun jauh dari itu keterlibatannya meliputi pemberian lingkungan yang nyaman dan aman bagi anak baik dari segi pemberian lingkungan yang ada di dalam rumah maupun lingkungan main anak ketika di luar rumah.

Kondisi lingkungan main anak yang semakin terancam, di pedesaan permainan modern yang edukatif sedikit sekali dapat kita temukan, sedangkan untuk bermain tradisonal sulit dilakukan karena kurangnya lahan dan keterbatasan alat yang akan digunakan dimana permainan tradisional seringkali menggunakan alat permainan dari alam mengakibatkan anak zaman sekarang kurang bersosialisasi di lingkungannya.

Peneliti mengamati di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan dari kurang lebih 15 orang anak usia dini ketika pulang sekolah anak memilih berdiam di rumah menggunakan gadget dan menonton tv, padahal waktu yang sebenarnya paling banyak anak miliki yaitu ketika

anak pulang dari sekolah. Seseekali anak terlihat bermain engklek di mana permainan itu mereka lakukan di jalan atau halaman rumah warga yang sudah di semen. Hal ini membuat keprihatinan peneliti karena sulitnya anak mencari alat untuk menggaris di atas semen maupun jalan serta keadaan main yang terganggu karena seketika jalan dilalui masyarakat umum.

Melalui pengamatan peneliti dapat disimpulkan penyebab kurangnya sosialisasi anak karena faktor lahan yang semakin hari berkurang dan susahnya mendapatkan alat permainan. Hal ini menarik minat peneliti untuk mengembangkan salah satu permainan tradisional engklek yang mudah digunakan serta memasukan nilai pembelajaran agar kegiatan main anak lebih terarah demi mendukung tujuan pendidikan anak usia dini agar seluruh aspek perkembangan anak dapat tercapai maka peneliti mengambil judul yaitu “Pengembangan Permainan Engklek Bagi Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia Dini Di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan

1. Permainan tradisional yang sering anak lakukan yang belum terarah dan masih bersifat bebas sehingga belum sesuai dengan tujuan Pendidikan Anak Usia Dini dalam rangka meningkatkan rangsangan bagi aspek perkembangannya.

2. Kurangnya perhatian orang tua dan masyarakat terhadap permainan yang anak lakukan di lingkungan sekitar serta keterbatasan kegiatan anak

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi permasalahan dengan fokus penelitian pada pengembangan permainan tradisional engklek, terkait pengembangan permainan kecerdasan interpersonal bagi Anak Usia Dini di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan

### **D. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu

1. Bagaimana pengembangan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal bagi anak usia dini?
2. Apakah penerapan permainan engklek dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini yaitu :

1. Mengetahui bagaimana pengembangan permainan engklek untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini

2. Mengetahui apakah permainan engklek dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini

#### **F. Manfaat**

Beberapa manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian pengembangan ini yaitu :

1. Teoritis
  - a. Menambah variasi permainan kecerdasan interpersonal bagi anak
  - b. Dengan adanya buku panduan pengembangan permainan kecerdasan interpersonal bagi anak usia dini diharapkan usia dini diharapkan dapat menjadi acuan untuk menambah variasi permainan yang lebih terarah
  - c. Dapat digunakan untuk acuan penelitian selanjutnya
  - d. Sebagai bahan acuan agar anak usia dini mampu mengoptimalkan kecerdasan interpersonal
2. praktis
  - a. Menambah pengetahuan dan pengalaman bagi orang tua dalam menciptakan permainan tradisional yang lebih terarah dan memuat nilai pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini
  - b. Menambah pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini
  - c. Menambah keterampilan anak dalam mengikuti permainan yang lebih terarah.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Perkembangan Anak Usia 4-6 tahun

Anak adalah amanah yang diberikan oleh Allah SWT yang harus dididik, anak memiliki sejuta kemampuan yang harus dikembangkan. Sejak lahir hingga tahun pertama, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga masa awal dapat dikatakan bahwa gambaran awal seseorang sebagai seorang manusia.<sup>9</sup>

Perkembangan dapat diartikan perubahan yang kontinu dan sistematis dalam diri seseorang sejak tahap konsepsi sampai meninggal dunia. Perkembangan berkaitan dengan kematangan secara biologis dan proses belajar.

Perkembangan anak usia dini berjalan sangatlah cepat bahkan lebih cepat dari usia sesudahnya. Hal ini berkaitan dengan optimalisasi fungsi sel-sel saraf (neuron). Hasil studi di bidang neurologi mengungkapkan antara lain bahwa ukuran otak pada usia 2 tahun mencapai 75 % sedangkan umur 5 tahun sudah mencapai 90 % dari ukuran otak setelah dia dewasa, jadi dapat disimpulkan bahwa sejak dalam kandungan terjadi perkembangan otak, kecerdasan dan kemampuan anak yang optimal.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup>Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 99

<sup>10</sup>Novi Mulyani, *Dasar-dasar Pendidikan Anak usia Dini*, (Yogyakarta: KALIMEDIA, 2016), h. 7-8

Menurut Novan Anak usia merupakan anak usia 0-6 tahun. anak usia dini dapat juga dibagi menjadi 3 tahapan yaitu :<sup>11</sup>

1. Masa bayi yaitu usia lahir sampai dengan dua belas bulan
2. Masa kanak-kanak dari usia 1 tahun sampai 3 tahun
3. Masa prasekolah dari usia 3 tahun sampai 6 tahun

Ciri Perkembngan anak usia dini meliputi aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif anak meliputi :

### 1. Ciri fisik motorik anak prasekolah

Perkembangan motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan pengendalian gerak tubuh dan otak sebagai pusat gerak sedangkan menurut Endang perkembangan motorik merupakan suatu proses kemasakan atau gerak yang langsung melibatkan otot-otot untuk bergerak dan proses pensyarafan yang menjadi seseorang mampu menggerakkan tubuhnya.

**Tabel 1**

#### **Perkembangan fisik motorik anak usia dini**

<b>No</b>	<b>Usia Tahap Perkembangan</b>	<b>Perkembangan motorik anak</b>
1	Tiga tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Berdiri di atas salah satu kaki 5 atau 6 detik Berdiri di atas kaki lainnya selama beberapa saat</li> <li>➤ Menaiki dan menuruni tangga, dengan berganti-ganti dan berpegangan pada pegangan tangga berputar-putar tanpa kendala</li> <li>➤ Melompat ke depan dengan dua kaki 4</li> </ul>

<sup>11</sup>Novan Ardi Wiyani, *Buku Ajar Anak berkebutuhan Khusus*,(Yogyakarta: AR-RUZZ Media, 2016), h. 8

		<p>kali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melompat dengan salah satu kaki 5 kali</li> <li>➤ Melompat dengan sebelah kaki lainnya dalam satu lompatan</li> <li>➤ Menendang bola ke belakang dan ke depan dengan mengayunkan kaki</li> <li>➤ Menangkap bola yang melambung dengan mendekapnya ke dada</li> <li>➤ Mendorong, menarik dan mengendarai mainan beroda atau sepeda roda tiga</li> <li>➤ Mempergunakan papan luncur tanpa bantuan</li> <li>➤ Membangun menara yang terdiri dari 9 atau 10 kotak</li> <li>➤ Menjiplak garis vertical, horizontal dan silang</li> <li>➤ Menjiplak lingkaran Mempergunakan kedua tangan untuk mengerjakan tugas.</li> <li>➤ Memegang kertas dengan satu tangan dan memepergunakan gunting untuk memotong selebar kertas berukuran 5 inci persegi menjadi dua bagian.</li> </ul>
2	Empat tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ atas satu kaki anak berdiri selama 10 detik</li> <li>➤ Berjalan maju dalam satu garis lurus dengan tumit dan ibu jari sejauh 6 kaki</li> <li>➤ Berjalan mundur dengan ibu jari ke tumit</li> <li>➤ Lomba lari</li> <li>➤ Melompat ke depan 10 kali</li> <li>➤ Melompat kebelakang sekali</li> <li>➤ Bersalto/ berguling ke depan</li> <li>➤ Menendang secara terkoordinasi ke belakang dan ke depan dengan kaki terayun dan tangan mengayun kearah berlawanan secara bersamaan. Dengan dua tangan</li> <li>➤ menangkap bola yang dilemparkan dari jarak 3 kaki</li> <li>➤ Melempar bola kecil dengan kedua tangan kepada seseorang yang berjarak 4-6 kaki darinya</li> <li>➤ Membangun menara setinggi 11 kotak</li> <li>➤ Menggambar sesuatu yang berarti</li> </ul>
3	Lima tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Berdiri di atas kaki yang lainnya selama 10 detik</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Berjalan di atas besi keseimbangan ke depan, ke belakang dan ke samping</li> <li>➤ Melompat ke belakang dengan dua kali berturut-turut</li> <li>➤ Melompat dua meter dengan salah satu kaki</li> <li>➤ Mengambil satu atau dua langkah yang teratur sebelum menendang bola</li> <li>➤ Menangkap bola tennis dengan kedua tangan</li> <li>➤ Melempar bola dengan memutar badan dan melangkah ke depan</li> <li>➤ Mengayun tanpa bantuan Menangkap dengan mantap Menulis nama depan</li> <li>➤ Membangun menara setinggi 12 kotak</li> <li>➤ Mewarnai dengan garis-garis</li> <li>➤ Memegang pensil dengan benar antara ibu jari dan 2 jari</li> <li>➤ Menggambar orang beserta rambut dan hidung</li> <li>➤ Menjiplak persegi panjang dan segi tiga Memotong bentuk-bentuk sederhana.</li> </ul>
--	--	--

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan motorik merupakan perkembangan anak berupa aktifitas tubuh. Dalam penelitian ini perkembangan motorik yang akan dikembangkan pada anak usia 5-6 tahun yang berupa melompat dengan satu dan dua kaki yang akan dilakukan yang termasuk dalam kategori motorik kasar.

Kemampuan gerak kasar ini merupakan gerakan yang mungkin dilakukan oleh seluruh tubuh yang melibatkan sebagian besar bagian

tubuh dan biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar.<sup>12</sup>

## 2. Ciri sosial anak prasekolah

Perkembangan sosial adalah suatu proses yang muncul di mana anak-anak belajar tentang diri dan orang lain dan tentang membangun dan merawat pertemanan.<sup>13</sup>

Proses perkembangan sosial terdiri dari 3 proses, yaitu belajar bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat, belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat, mengembangkan sikap sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat. Ketiga proses sosialisasi ini akan melahirkan tiga model individu, yaitu individu sosial, individu nonsosial, dan individu antisosial. Ciri sosial anak usia dini yaitu :

- a. Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat tetapi sahabat mudah berganti.
- b. Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti
- c. Anak yang lebih muda seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar
- d. Pola bermain anak yang bervariasi

---

<sup>12</sup>Soegeng Santoso dan Anne Lies Ranti, *Kesehatan dan Gizi*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2004). H, 50

<sup>13</sup>Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 111

- e. Perselisihan antar anak sering terjadi tetapi sebentar kemudian mereka baikan kembali
- f. Telah menyadari peran jenis kelamin dan *sex typing*

Terdapat tiga kondisi utama yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, yaitu kondisi fisik, kondisi psikologis, kondisi lingkungan.<sup>14</sup>

**Tabel 2**

**Menurut deskripsi J. Clausen upaya yang dilakukan orangtua untuk sosialisasi dan pencapaian perkembangan anak dalam sosialisasi**

Kegiatan orang tua	Pencapaian Perkembangan Perilaku Anak
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memberikan makanan dan memelihara kesehatan fisik anak</li> <li>2. Melatih dan menyalurkan kebutuhan fisiologis; toilet training (melatih buang air besar/kecil), menyai dan memberikan makanan padat</li> <li>3. Mengajarkan dan melatih keterampilan berbahasa, persepsi, fisik, merawat diri dan keamanan diri</li> <li>4. Mengenalkan anak tentang keluarganya baik di lingkungan saudara dan masyarakat</li> <li>5. Anak di ajarkan tentang budaya, nilai-nilai agama dan agar anak mampu menerimanya perlu</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan sikap percaya terhadap orang lain (development of trust)</li> <li>2. Mampu mengendalikan dorongan biologis dan belajar untuk menyalurkannya pada tempat yang diterima masyarakat</li> <li>3. Anak mulai belajar untuk berjalan, anak sudah dapat belajar menegani suatu objek dan juga perilaku mandiri dalam makan.</li> <li>4. Mengembangkan pemahaman tentang tingkah laku sosial, belajar menyelesaikan perilaku dengan tuntutan lingkungan.</li> </ol>

<sup>14</sup> Dadan Suryana, *Penidikan Anak Usia Dini Stimulus dan Aspek Perkembangan Anak*, h.

<p>dorongan orang tua.</p> <p>6. Pada diri anak dikembangkan keterampilan interpersonal, perasaan, dan perilaku dalam berhubungan dengan orang lain.</p> <p>7. Membantu anak dalam menentukan tujuan aktifitas serta mengkoreksinya.</p>	<p>5. Mengembangkan pemahaman tentang baik buruk, merumuskan tujuan dan kriteria pilihan dan berperilaku yang baik.</p> <p>6. Belajar memahami pendapat orang lain dengan begitu selektif.</p> <p>7. Memiliki pemahaman untuk mengatur diri dan memahami kriteria untuk menilai penampilan atau perilaku sendiri.</p>
--	---

Berdasarkan uraian di atas keluarga sebagai tempat belajar anak, mempunyai peranan yang sangat strategis dalam meningkatkan perkembangan sosial. Karena sebagian besar penelitian mengenai hubungan sosial seseorang menunjukkan bahwa pengalaman awal seorang anak akan menentukan bagaimana anak ke depan.

Kecerdasaan sosial menurut Safari sama dengan kecerdasan interpersonal oleh karena itu komponen pada kecerdasan sosial ini sangat erat kaitannya terhadap penelitian ini yaitu kemampuan interpersonal anak.

### **3. Ciri emosional pada anak prasekolah**

Perkembangan emosi dalam artian yang sederhana adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi terhadap orang lain. Sedangkan menurut Umar Fakhrudin menjelaskan bahwa perkembangan emosi adalah proses yang berjalan secara perlahan dan anak dapat mengontrol dirinya ketika merasa nyaman, atau

dengan kata lain bahwa emosi berkembang secara bertahap.<sup>15</sup> Adapun ciri emosional yang dapat dilihat pada diri anak yang paling menonjol yaitu:<sup>16</sup>

- a. Anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka.
- b. Iri hati pada anak prasekolah seringkali terjadi dimana mereka seringkali merebutkan perhatian guru.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan emosi merupakan perkembangan luapan perasaan anak berupa senang, takut, gembira dan lainnya yang akan terus menerus berkembang sesuai dengan usia. Perkembangan emosi juga erat kaitannya dengan penelitian ini dimana salah satu indikator dalam kecerdasan interpersonal yang peneliti ambil yaitu anak mampu mengungkapkan perasaan senang dan tidak senang kepada temannya.

#### **4. Ciri kognitif anak prasekolah**

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan memperoleh informasi yang ada pada diri seseorang yang dilandasi oleh kepekaan sensorik (penginderaan) dan mengoptimalkan fungsi saraf untuk menerima rangsangan.<sup>17</sup>

- a. Anak prasekolah telah terampil dalam berbahasa, sebagian senang berbicara khususnya dalam kelompoknya

---

<sup>15</sup>Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 101

<sup>16</sup>Soemarti Patmodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, h. 35

<sup>17</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Kencana, 2012), h.47

- b. Kompetensi anak dilakukan sesuai minat, kesempatan, mengagumi dan kasih sayang.

**Tabel 3**

**Tahap perkembangan kognitif piaget**

<b>Tahap</b>	<b>Umur</b>	<b>Karakteristik</b>
Sensorimotor	0-2 tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mulai mempergunakan instansi, ingatan, dan pikiran.</li> <li>2. Mulai menengarai bahwa objek-objek tidak hilang ketika disembunyikan</li> </ol>
Praoprasional	2-7 tahun	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Secara gradual mengembangkan penggunaan bahasa dan kemampuan untuk berpikir dalam bentuk simbolik.</li> <li>2. Mampu memikirkan operasi-operasi melalui logika satu arah</li> <li>3. Mengalami kesulitan dalam melihat dari sudut pandang orang lain.</li> </ol>

Berdasarkan uraian di atas maka kecerdasan kognitif berupa kemampuan anak menggunakan panca indra serta menganalisis informasi yang didapatkan.

**B. Pengertian Bermain Bagi Anak Usia Dini**

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain adalah kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dan tekanan dari

luar. Dalam bermain tidak ada aturan lain kecuali yang ditetapkan oleh permainan itu sendiri.<sup>18</sup>

Dalam pengertian lain bermain juga bisa didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.<sup>19</sup>

Untuk lebih jelas mengenai pengertian bermain, dapat diperhatikan melalui pemaparan pakar pendidikan anak berikut ini :<sup>20</sup>

1. Menurut piaget, bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan keupasan atau kesenangan bagi diri seseorang
2. Menurut parten, bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.
3. Menurut Docket dan Flear, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan dirinya

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain yaitu aktifitas yang menyenangkan bagi anak dengan penuh fantasi dan kreatifitas untuk mencapai tingkat perkembangan anak.

---

<sup>18</sup> Soemiarti Patmonodewa, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2008) ,h. 101

<sup>19</sup> Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah* ,h. 101

<sup>20</sup> M.Fadillah, *Buku ajar Bermain dan permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana,2017). h, 7

Permainan dan bermain memiliki arti tersendiri bagi anak. permainan mempunyai arti sebagai sarana sosialisasi artinya permainan adalah kegiatan membawa anak ke masyarakat. Bermain memiliki berbagai fungsi yaitu:<sup>21</sup>

1. Mempertahankan keseimbangan: kegiatan bermain dapat membantu menyalurkan kelebihan tenaga.
2. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari berguna untuk menumbuhkan kebiasaan anak usia dini.
3. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang.
4. Menyempurnakan keterampilan yang dipelajari: dengan bermain akan meningkatkan perkembangan motorik, gerak interaksi ataupun kognitif.
5. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah: sarana untuk memecahkan persoalan intelektualnya.
6. meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain.

Jadi Bermain merupakan metode alamiah yang memberikan suatu kepraktisan kepada anak dalam berbagai kegiatan yang akan menjadi kenyataan dalam kehidupan berikutnya. Adapun tahapan bermain bagi anak usia dini meliputi:<sup>22</sup>

- a. *Unocupied Play*, Dalam *Unocupied play*, anak tidak terlibat dalam permainan dengan menjadi pengamat.

---

<sup>21</sup>Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Kalimedia: Yogyakarta, 2016), h. 84

<sup>22</sup> Takdirotun Musfiro, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang:Universitas Terbuka, 2015), h. 2.9

- b. *Solitary Play*, terjadi pada anak yang usia sangat muda. Anak bermain sendiri tanpa melihat aktifitas orang lain di sekitarnya.
- c. *Onlooker play*, terjadi pada anak usia 2 tahun anak mulai terlibat dan mulai mengajukan pertanyaan terhadap permainan yang dilakukan.
- d. *Parallel Play*, Anak bermain dengan alat yang sama tetapi hampir tidak melakukan aktifitas intraksi selama bermain.
- e. *Asosiative Play*, Anak mulai terlibat komunikasi tetapi pada dasarnya anak masih melakukan aktifitas secara individu.
- f. *Cooperative Play*, Terjadi pada anak usia 5 tahun dengan ditandai mulai adanya kerjasama dengan pembagian tugas dan peran masing-masing.

Tahapan perkembangan bermain anak menurut Parten di atas berpijak pada kondisi sosial anak etika bermain.

### C. Teori-Teori Bermain

Seiring berkembangnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan meningkatnya perhatian terhadap perkembangan anak maka orang semakin menyadari pentingnya bermain. Ada dua teori bermain yang harus diketahui yaitu teori klasik dan teori modern yaitu<sup>23</sup>

#### 1. Teori klasik di bagi menjadi dua yaitu :

- a. Teori surplus energi dan teori rekreasi

Teori surplus energi dipelopori oleh Friedrich Schiller dan Herbet Spencer. Menurut spencer bermain terjadi akibat energi yang berlebihan sedangkan teori rekrasi berlawanan dengan teori

---

<sup>23</sup>Fadillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan*, h. 28

surplus energi bahwa bermain adalah memiliki tujuan untuk memulihkan energi yang telah terkuras setelah bekerja.

b. Teori Rekapitulasi dan Teori Praktis

Teori rekapitulasi diajukan G. Stanley Hall, yang menjelaskan secara terperinci mengenai tahapan kegiatan bermain. Sementara itu teori praktis diajukan oleh Karl Groos yang meyakini bahwa bermain mempunyai fungsi dan manfaat untuk memperkuat insting yang dibutuhkan untuk hidup dimasa yang akan datang, jadi tujuan bermain adalah sebagai sarana latihan dan meningkatkan keterampilan yang diperlukan ketika sudah dewasa nanti.

3. Teori modern

a. Teori Psikoanalisa

Teori ini dikembangkan oleh Sigmund Freud yang memandang bermain seperti fantasi atau lamunan, sehingga seseorang dapat melukiskan harapan-harapannya maupun konflik pribadi. Bermain juga mengemaskan rasa percaya diri dan kemampuan sosial. Bermain juga memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaan secara leluasa, tanpa tekanan batin.<sup>24</sup>

b. Teori kognitif

Para tokoh dalam teori kognitif antara lain Jean Piaget, Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Sutton Smith serta Singer.

---

<sup>24</sup>Fadillah, Buku Ajar Bermain dan Permainan, h. 32

menurut Jean Piaget anak-anak menjalani tahap perkembangan sampai akhirnya proses berfikir anak menyamai proses berfikir orang dewasa. Bahwa pada saat anak bermain ia tidak perlu belajar sesuatu yang baru tetapi memperakitkan keterampilan yang baru di peroleh.

Menurut Vygotsky anak kecil tidak mampu berfikir abstrak karena bagi mereka anak tidak mampu berfikir tentang kuda ketika anak tersebut tidak melihat kuda yang sebenarnya.

Sedangkan menurut Singer, Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk menunjukkan kecepatan masuknya peransangan, baik dari dalam dunia luar maupun dari dalam, yaitu aktifitas otak secara konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman-pengalaman.<sup>25</sup>

#### **D. Bentuk-bentuk Bermain bagi Anak Usia Dini**

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapatkan gambaran tentang tahapan perkembangan anak dan kemampuan umumnya, adapun bentuk-bentuk bermain adalah:

##### **1. Bermain sosial**

Kegiatan bermain dengan anak akan menunjukan partisipasi yang berbeda-beda, Parten dan Brewer menjelaskan berbagai derajat partisipasi anak dalam kegiatan bermain dapat bersifat soliter (seorang diri), bermain sebagai penonton, bermain paralel, bermain asosiatif dan bermain bersama.

---

<sup>25</sup> Nov iMulyani, *Dasar-dasar pendidikan Anak Usia Dini*, h .81-85

## 2. Bermain dengan Benda

Piaget mengemukakan bahwa ada beberapa tipe bermain dengan objek yang meliputi bermain praktis, bermain simbolik, dan bermain aturan-peraturan. Bermain dengan benda merupakan bentuk bermain dimana pelakunya melakukan berbagai kemungkinan mengeksplorasi objek yang dipergunakan.

## 3. Bermain sosio dramatik

Bermain sosiodramatik banyak diamati oleh peneliti. Bermain sosiodramatik sangat penting dalam mengembangkan kreatifitas, pertumbuhan intelektual dan keterampilan sosial. Bermain ini memiliki beberapa elemen yaitu:<sup>26</sup>

- a. Bermain dengan melakukan imitasi
- b. Bermain pura-pura seperti suatu objek
- c. Bermain peran dengan menirukan gerak
- d. Persisten yaitu melakukan permainan dengan tekun selama 10 menit
- e. Interaksi yaitu paling sedikit ada dua orang dalam satu adegan
- f. Komunikasi verbal ,pada setiap adegan ada intraksi verbal antaranak yang bermain.

---

<sup>26</sup> Soemarti Patomodewa, *Pendidikan Anak Prasekolah* ,h. 107

Bermain juga dapat membantu anak dengan demikian anak membutuhkan waktu yang cukup dengan memerikan ruang, waktu dan kegiatan bermain bagi anak yang efektif.<sup>27</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka kegiatan bermain merupakan kegiatan belajar yang tepat karena bermain merupakan dunianya bagi anak-anak selain menyenangkan permainan juga memberi dampak positif karena selalu melibatkan teman sebaya yang akan meningkatkan jiwa sosial anak.

#### **E. Macam Macam Permainan Bagi Anak Usia Dini**

Permainan dapat dibagi menjadi dua macam yaitu permainan aktif dan permainan pasif.<sup>28</sup>

##### **1. Permainan aktif**

- a. Bermain bebas dan spontan ,Anak dapat melakukan segala yang dia inginkan tanpa aturan aturan tertentu.
- b. Drama, Dalam kegiatan ini anak melakukan kegiatan dengan memerankan suatu karakter
- c. Bermain musik, Bermain musik dapat meningkatkan sosialnya yaitu dengan kerja sama dengan temannya.
- d. mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu yaitu anak mengumpulkan atau mengoleksi barang tertentu yang disukainya

##### **2. Permainan pasif**

---

<sup>27</sup> Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, h. 153

<sup>28</sup> Takdirotun Musfiro, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016), h. 2.8

Mendengarkan radio atau televisi yaitu ketika anak-anak bermain atau berkumpul bersama untuk menonton atau sekedar mendengarkan radio.<sup>29</sup>

Hal hal yang harus diperhatikan dalam memberikan mainan pada anak usia dini :<sup>30</sup>

- a. Pastikan anda memberi permainan yang dapat membangkitkan kreatifitas dan imajinasi anak
- b. Sediakan lingkungan tahan anak
- c. Setiap permainan harus dapat mengembangkan 6 aspek perkembangan anak usia dini

Hal ini harus diperhatikan demi tercapai permainan yang edukatif dan efektif bagi perkembangan anak usia dini. Dalam penelitian ini permainan yang akan digunakan berupa permainan aktif yang melibatkan anak langsung dengan sebuah alat yang digunakan.

#### **F. Teori tentang Media Bermain**

Suatu proses belajar akan lebih efektif jika menerpadukan model, strategi, atau metode pembelajaran dengan media. Seperti yang diungkapkan oleh Arsyad bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada

---

<sup>29</sup>Nor izatil dan Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, h. 17

<sup>30</sup>Takdirotun Musfiro, *Bermain dan Permainan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016), h. 2.8

khususnya. Menurut Djamarah Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Media yang digunakan dalam pembelajaran dapat disebut sebagai media pembelajaran. Media mempunyai arti yang lebih luas lagi seperti yang diungkapkan Daryanto bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.<sup>31</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bahwa media merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru atau orang tua untuk menyampaikan hal yang kurang mampu guru sampaikan atau pesan kepada peserta didik serta waktu yang digunakan untuk menjelaskan menjadi lebih efektif. Media digunakan sebagai perantara dalam pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Apabila dilihat dari segi perkembangan teknologinya, Seels dan Glasgow membagi media ke dalam dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Hal ini akan dijabarkan seperti berikut:<sup>32</sup>

#### 1. Pilihan Media Tradisional

- a. Media visual diam yang diproyeksikan. Contohnya: proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips.

---

<sup>31</sup> Takdirotun, *Bermain dan permainan Anak*, h. 4.17

<sup>32</sup> Ujang Fauziah, *Aplikasi Permainan Engkek Bercahaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Petarang Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016*, (Jember: Prodi PAUD, 2016), h. 25

- b. Visual yang tidak diproyeksikan. Contohnya: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, dll.
  - c. Audio. Contohnya: rekaman piringan, pita kaset, dll.
  - d. Penyajian multimedia. Contohnya: slide plus suara (tape), dll.
  - e. Visual dinamis yang diproyeksikan. Contohnya: film, televise.
  - f. Cetak. Contohnya: buku teks, modul, tek program, majalah ilmiah.
  - g. Permainan. Contohnya: permainan papan, simulasi, teka-teki.
  - h. Realia. Contohnya: model, contoh, peta, boneka.
2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- a. Berbasis telekomunikasi. Contohnya: telekonferen.
  - b. Berbasis mikroprosesor. Contohnya: permainan computer, system tutor intelijen, interaktif, hypermedia, Compact (video) disk.

Hal serupa juga disampaikan Asra yang mengelompokkan media menjadi 5 jenis yaitu:

- a) Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, seperti foto, gambar, dan poster.
- b) Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.
- c) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televisi, dan sound slide.
- d) Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film.

- e) Media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam. Seperti tumbuhan, hewan, batuan, air, sawah, dll.

Jadi berdasarkan beberapa uraian di atas penulis memasukkan media Engklek kategori media tradisional yaitu permainan, dan media visual karena dalam media engklek terdapat gambar, bermacam-macam warna, bentuk, dll.

Menurut Arsyad dalam proses penataan media, harus diperhatikan prinsip-prinsip media yaitu Kesederhanaan, Keterpaduan, Penekanan, keseimbangan dan Unsur-unsur visual yang perlu dipertimbangkan yaitu bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna.<sup>33</sup>

Sedangkan menurut Susilana dan Cipi kriteria pemilihan media yang tepat yaitu:

- a. Kesesuaian dengan tujuan.
- b. Kesesuaian dengan materi pembelajaran.
- c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.
- d. Kesesuaian dengan teori.
- e. Kesesuaian dengan gaya belajar.
- f. Kesesuaian dengan lingkungan.

Karakteristik media permainan yang akan digunakan meliputi:<sup>34</sup>

1. Sesuai dengan usia anak.

Kesesuaian usia anak dengan alat permainan yang akan dipilih akan membuat anak nyaman dan aman dalam menggunakannya.

---

<sup>33</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persasda, 2011)

<sup>34</sup> Fadillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan anak Usia Dini*, h. 62

2. Membantu merangsang tumbuh kembang anak.

Ciri utama alat permainan yang harus dibuat yaitu dapat merangsang karena hal itu merupakan tujuan utamanya.

3. Menarik dan bervariasi.

Jika alat permainan menarik dan bervariasi maka anak akan merasa senang dan antusias dalam memainkannya.

4. Multifungsi dimana dapat digunakan bagi anak laki-laki dan perempuan.

5. Menarik dimana pemilihan peralatan yang dapat memotivasi anak.

6. Berukuran besar dan mudah digunakan.

7. Awet, maksudnya bahan yang lentur, keras dan kuat bukan bahan yang luntur dan mudah rusak.

8. Sesuai dengan kebutuhan anak, maksudnya kebutuhan yang anak perlukan untuk menstimulus perkembangannya.

9. Tidak membahayakan anak, dimana bentuk permainan tidak membuat anak dalam bahaya agar membantu pendidik dalam mengawasinya.

10. Mendorong anak bermain bersama, yaitu bentuk permainan yang merangsang dapat melibatkan orang lain.

11. Bukan hanya lucu dan bagus tetapi mampu mengembangkan kemampuan dan kecerdasan anak.

12. Menggunakan alat yang murah dan mudah didapat.

Jadi dalam bentuk pengembangan permainan ini peneliti mengambil permainan engklek yang dibuat dari bahan karpet dan dilapisi dengan kain

flanel dan memiliki warna dari bentuk kotak dan ada angka serta tulisan bahasa Inggris berbagai bentuk ekspresi serta memasukan nilai pembelajaran di dalamnya yang akan mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dan juga lainnya seperti kinestetik.

## **G. Teori Kecerdasan Interpersonal**

### **1. Pengertian Kecerdasan**

Kecerdasan dapat diartikan kemampuan sempurna (komprehensif) seseorang untuk berperilaku terarah, berfikir logis dan berintraksi secara baik dengan lingkungan. Sedangkan kecerdasan menurut Gardner adalah :<sup>35</sup>

- a. Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia.
- b. Kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan.
- c. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Intelegensi ialah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang tersebut berbuat sesuatu dengan cara yang tertentu.

Multiple Intelegensi atau kecerdasan jamak adalah salah satu produk kajian neurosains adalah Quantum Learning. Kecerdasan

---

<sup>35</sup>Linda, dkk, *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegence*, (Jakarta: Intusisi Press, 2007) h.2

Majemuk ditemukan oleh Howard Gardner seorang ahli saraf dan psikologi terkemuka dari sekolah kedokteran Boston dan juga dari sekolah pendidikan Harvard pada 1983, Pada awalnya Garner mengemukakan bahwa kecerdasan hanya terdiri dari 7 kecerdasan kemudian penelitian dilanjutkan dan di temukan 9 kecerdasan yaitu: <sup>36</sup>

- 1) Kecerdasan linguistik adalah kemampuan untuk menyusun pikiran dengan jelas dan mampu menggunakannya secara kompeten melalui kata-kata seperti bicara, membaca, dan menulis.
- 2) Kecerdasan matematis logis adalah kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitunga, pola berfikir logis dan ilmiah.
- 3) Kecerdasan visual adalah kemampuan untuk melihat suatu objek dengan sangat detail, kemampuan ini dapat merekam objek yang diliha dan didengar serta pengalaman pengalaman lain yang ada di otaknya dalam jangka waktu yang sangat lama.
- 4) Kecerdasan musikal adalah kemampuan untuk menyimpan nada, mengingat irama, dan secara emosional terpengaruh oleh musik.
- 5) Kecerdasan kinestetik adalah kemampuan untuk menggabungkan antara fisik dan fikiran sehingga menghasilka gerakan yang sempurna .
- 6) Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang

---

<sup>36</sup>Suyadi, *Teori Pembelajaran PAUD Dalam Kajian Neurosains*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2014, h. 127

baik membuat yang bersangkutan mempunyai kepekaan hati yang tinggi sehingga bisa berempati tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain.

- 7) Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri.
- 8) Kecerdasaan naturalis adalah kemampuan untuk mengenali berbagai jenis flora fauna dan fenomena alam lainnya.
- 9) Kecerdasaan spiritual atau kecerdasan eksistensial adalah: kemampuan untuk merasakan keberagaman seseorang.

Setiap kecerdasan tampak memiliki urutan perkembangan sendiri, tumbuh, dan menjelma pada waktu yang berbeda dalam suatu kehidupan. Gardner mempercayai karena setiap kecerdasaa dapat digunakan untuk tujuan baik ataupun buruk ,maka semua kecerdasaan ini terlepas dari penghargaan. Jelas sekali bahwa kreatifias dapat diekspresikan dalam semua kecerdasaan namun garner menegaskan bahwa kebanyakan manusia kretif dalam dominan yang spesifik.<sup>37</sup>

Berdasarkan uraian di atas kecerdasaan merupakan kemampuan seseorang untuk bertindak laku, berifikir dan menganalisis yang pada dasarnya semua kecerdasaan dapat dikembangkan. Dalam penelitian ini fokus terhadap peningkatan kecerdasaan anak yaitu kecerdasaan interpersonal.

---

<sup>37</sup>Linda,dkk, *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegences*, h. 3

## 2. Konsep Kecerdasaan Interpersonal

Kecerdasaan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. Hal ini mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh. Kemampuan untuk membedakan berbagai jenis isyarat interpersonal dan kemampuan untuk merespons secara efektif isyarat-isyarat tersebut dalam berbagai cara pragmatis.<sup>38</sup>

Kecerdasaan interpersonal juga dapat diartikan kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Kecerdasaan interpersonal yang baik membuat seseorang memiliki rasa empati tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan apalagi menyakiti orang lain.<sup>39</sup>

Jadi dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal yaitu kecerdasan untuk berhubungan dengan orang lain baik dari segi pemahaman, empati dan simpati kepada orang lain yang dapat dilihat dari bagaimana anak atau seseorang menempatkan dirinya di lingkungan. Menurut Linda Ciri-ciri orang yang memiliki kemampuan interpersonal yang bagus yaitu:<sup>40</sup>

- a. Terkait dengan orang tua dan berinteraksi dengan orang lain
- b. Membentuk dan menjaga hubungan sosial

---

<sup>38</sup>Amrstong, Thomas, *Kecerdasaan Multiple di dalam kelas*, (Jakarta Barat :PT.Indeks, 2013), h.

<sup>39</sup>Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*, h. 134

<sup>40</sup>Linda ,dkk, *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelegences*, h.

- c. Mengetahui dan menggunakan cara-cara yang beragam dalam berubungan dengan orang lain
- d. Merasakan perasaan, pikiran, motivasi, tingkah laku dan gaya hidup orang lain
- e. Berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima bermacam peran yang perlu dilaksanakan oleh bawahan sampai pimpinan dalam suatu usaha beresam
- f. Mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain
- g. Memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik secara verbal maupun nonverbal
- h. Menyesuaikan diri terhadap lingkungan dan grup yang berbeda dan juga umpan balik dari orang lain
- i. Menerima presektif yang bermacam-macam dalam masalah sosial dan politik
- j. Mempelajari keterampilan yang berhubungan dengan penengah sengketa
- k. Tertarik Pada karir yang berorientasi interpersonal seperti mengajar, pekerjaan sosial, konseling, manajment atau politik  
Membentuk proses sosial atau model baru.

Sedangkan menurut Thomas Amrstrong Ciri-Ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yaitu:<sup>41</sup>

- 1) Suka bersosialisasi dengan teman sebaya.

---

<sup>41</sup>Thomas Amrstong, *Kecerdasaan Multiple di Dalam Kelas*. h, 139

- 2) Berbakat untuk menjadi pemimpin alami.
- 3) Memberikan saran kepada teman yang memiliki masalah.
- 4) Menjadi ketua kelompok dalam bermain.
- 5) Suka mengajar anak-anak lain saat bermain.
- 6) Suka bermain dengan anak lainnya.
- 7) Memilih rasa empati atau kepedulian terhadap orang lain.

Agar anak mampu mengembangkan dan memelihara hubungan interpersonal serta komunikasi yang akrab, hangat dan produktif dengan orang lain, anak perlu diajarkan sejumlah keterampilan dasar berkomunikasi, keterampilan dasar tersebut yaitu:<sup>42</sup>

- a. Anak harus mampu untuk memiliki sikap saling memahami yang diperolehnya dari beberapa subkemampuan seperti sikap percaya diri, pembukaan diri, kesadaran diri dan penerimaan diri.
- b. Anak harus mampu memecahkan konflik dan bentuk-bentuk masalah antar pribadi dengan cara-cara yang konstruktif.
- c. Anak harus mampu menunjukkan sikap prososial dan saling dukung
- d. Anak harus mampu memecahkan konflik dan bentuk-bentuk masalah antar pribadi dengan cara-cara yang konstruktif.

Adapun Tanda-tanda perkembangan sosial pada tahap ini Menurut Dadan adalah<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup>Safari, *Interpersonal Intelligence (Metode Pengembangan Kecerdasaan Interpersonal)*, h. 25

<sup>43</sup>Dadan Suryana, *Penidikan Anak Usia Dini Stimulus dan Aspek Perkembangan Anak*, (Jakarta: Kencana, 2016), h. 181

- a) Anak mulai mengetahui aturan-aturan, baik di lingkungan keluarga maupun dalam lingkungan bermain.
- b) Sedikit demi sedikit anak mulai tunduk pada peraturan.
- c) Anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain.
- d) Anak mulai dapat bermain bersama anak-anak lain, atau teman sebaya (pergroup).

Berdasarkan Uraian di atas peneliti menyimpulkan indikator dalam kecaerdasaan interpersonal anak usia dini dalam permainan yang peneliti buat meliputi:

- 1) Anak dapat beradaptasi dengan teman sebaya di lingkungannya.
- 2) Anak mampu mengikuti aturan dalam permainan.
- 3) Anak dapat bekerjasama dan menunggu giliran dengan teman saat bermain.
- 4) Anak dapat memahami situasi atau bentuk perasaan secara sederhana.
- 5) Anak terlihat menonjol ketika melakukan permainan di mana anak sering di jadikan tempat bertanya temannya
- 6) Anak mampu menyampaikan perasaan suka dan tidak suka.
- 7) Anak cenderung berbicara kepada teman sebaya atau orang dewasa ketika memiliki kesulitan dalam permainan dengan berani meminta pendapat dan meminta tolong sekaligus suka menolong teman dalam kesulitan.

- 8) Anak mampu mendeskripsikan secara sederhana bentuk empati dan berani untuk tampil di depan.

Menurut Takdiratun kecerdasan interpersonal anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara meliputi bermain, bercakap-cakap, bercerita dan kegiatan proyek.<sup>44</sup>

Dalam penelitian ini permainan yang akan dikembangkan berupa permainan yang melibatkan kerjasama sesuai indikator di atas.

### 3. Dimensi Kecerdasan Interpersonal

Semua anak dapat mempunyai kecerdasan interpersonal yang tinggi, untuk itu membutuhkan bimbingan dari orang tua dan pendidik untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya. Terdapat tiga dimensi kecerdasan interpersonal menurut Safaria), yaitu kepekaan sosial (social sensivity), pemahaman sosial (social insight), komunikasi sosial (social communication).<sup>45</sup>

- a. Kepekaan sosial (social sensivity), kemampuan anak dalam mengamati perubahan reaksi pada orang lain, dimana perubahan tersebut ditunjukkan secara verbal ataupun non verbal. Anak yang mempunyai sensitivitas yang tinggi akan cepat dan mudah menyadari perubahan reaksi dari orang lain, baik reaksi positif dan negatif.

---

<sup>44</sup>Musfiroh, Takbiratun, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014). H, 7.13

<sup>45</sup>Safari, *Interpersonal Intelligence (Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal)* .h, 24-25

- b. Pemahaman sosial (social insight), kemampuan anak dalam mencari pemecah masalah yang efektif dalam interaksi sosial, sehingga masalah tersebut tidak lagi menjadi penghambat dalam relasi sosial yang telah dibangun anak. Di dalam pemecah masalah yang ditawarkan adalah pendekatan menenangkan atau win-win solution, yang di dalamnya terdapat kemampuan memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan diri terhadap situasi yang dihadapi. Pondasi dari social insight adalah kesadaran diri, kesadaran diri yang baik akan mampu memahami diri anak baik keadaan internal seperti emosi dan eksternal seperti cara berpakaian dan cara berbicara.<sup>46</sup>
- c. Komunikasi sosial (social communication), kemampuan individu untuk masuk dalam proses komunikasi dalam menjalin hubungan antarpribadi yang sehat. Sarana yang digunakan dalam menjalin komunikasi yang sehat yaitu mencakup komunikasi nonverbal, verbal, maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif, keterampilan berbicara efektif, keterampilan public speaking dan keterampilan menulis secara efektif.

---

<sup>46</sup> Safari, *Interpersonal Intelligence (Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal)* .h, 25

## H. Konsep Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah segala bentuk permainan edukatif yang menjadi warisan nenek moyang atau orang-orang terdahulu dan dapat digunakan hingga sekarang. Sedangkan menurut Adang Ismail Alat permainan tradisional sebagai seperangkat alat bermain yang mengandung unsur pendidikan yang didesain secara manual dengan memanfaatkan bahan sederhana dari sekitar serta memiliki tujuan untuk melatih sosial emosional, kognisi, fisik motorik, maupun bahasa komunikasi anak.<sup>47</sup>

Secara umum dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan dan kebiasaan yang turun temurun dan seringkali mengandung fungsi pesan yang implisit.<sup>48</sup>

Selain itu Menurut Nor Izati dikemukakan manfaat dari permainan tradisional yaitu :<sup>49</sup>

- a. Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya.
- b. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya.
- c. Mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak.
- d. Mengembangkan kecerdasan logika anak..
- e. Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

---

<sup>47</sup> M.Fadillah, *Buku Ajar Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, h. 102

<sup>48</sup> Takdirotun musfiroh, *Bermain dan Permainan Anak*, h. 8.10

<sup>49</sup> Nor Izati dan Hardiyanti Pratiwi, *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Yogyakarta: Aswajja persindo, 2016), h. 35

- f. Mengembangkan kecerdasan natural anak.
- g. Mengembangkan kecerdasan spasial anak.
- h. Mengembangkan kecerdasan musical anak.
- i. Mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Adapun beberapa jenis permainan tradisonal Menurut Rizky Yulianti yang dapat meningkatkan kecerdasan anak yaitu:<sup>50</sup>

a. Ular naga

Ular naga juga dapat digunakan untuk melatih kecerdasan interpersonal anak usia dini. Permainan ini murni untuk melatih hubungan sosial anak usia dini.

b. Lompat tali

Lompat tali merupakan permainan tradisonal dimana menggunakan media karet sebagai alat permainannya..

c. Petak Umpet

Petak umpet merupakan bentuk permainan tradisonal yang terdiri dari dua orang atau lebih di aman satu anak dijadikan kucingnya (yaitu bertugas memejamkan mata) dan yang lainnya bersembunyi.

d. Boin-boinan

Boin-boinan atau sering disebut dengan game-gamean merupakan bentuk permainan tradisonal yang dimainkan dengan cara melempar bola yang di arahkan pada tumpukan pecahan

---

<sup>50</sup>Rizky Yulianti, *Permainan Tradisonal Anak Nusantara*, (Jakarta Timur: Badan pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2017), h. 1-31

genteng atau kramik sehingga mengenainya. Kemudian tumpukan pecahan genteng atau kramik tersebut disusun kembali seperti semula. Dalam menyusunnya tersebut tidak boleh orang terkena bola, apabila terkena maka anak tersebut dianggap kalah.

Dalam permianan ini anak dibagi menjadi dua kelompok yaitu satu kelompok terdiri antara tiga sampai lima orang. Permianan ini bermanfaat untuk melatih fisik-motorik, ketangkasan, konsentrasi, sosial emosiaonal dan kreatifitas.

e. Engklek

Engklek merupakan salah satu permainan tradisonal yang dimainkan dengan cara melompat lompat pada kolom yang teah dibuat, untuk bentuk kolom sendiri masing-masing daerah memiliki hal yang berbeda, namun cara bermiannya sama , yaitu melompati kolom yang telah dibuat dengan satu kaki. Alat yang digunakan yaitu potongan genteng dan kramik.<sup>51</sup>

Pada saat bermain potongan genteng tersebut dilempar ke kota yang telah ditentukan kemudian di ambil dengan cara melompat dengan satu kaki dan kembali lagi ke garis star. Adapun manfaat permainan ini ialah dapat melatih fisik motorik, ketangkasaan, keseimbangan dan sosial emosional.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan warisan nenek moyang yang di desain

---

<sup>51</sup> Fadillah, Bermain dan Permainan, h. 110

sederhana serta memanfaatkan alam sekitar. Dalam penelitian ini konsep permainan yang akan dikembangkan meliputi permainan tradisional yang akan dilaksanakan di desa dalam bentuk pengembangan permainan engklek yang mudah dan nyaman bagi anak yang lebih terarah dan mendukung pencapaian perkembangan anak usia dini.

### **G. Permainan Engklek dan pengembangannya**

Engklek (dalam bahasa Jawa) merupakan salah satu permainan tradisional yang dipengaruhi oleh budaya lokal. Engklek mempunyai sebutan yang berbeda beda disetiap daerah. Menurut Iswinarti ada beberapa nama untuk permainan engklek atau dalam bahasa Inggris hopscotch. Nama-nama tersebut antara lain engklek (Jawa), Asinan/Gala Asin (Kalimantan), Intingan (Sampit), Tengge-tengge (Gorontalo), Cak Lingking (Bangka), Dengkleng, Teprok (Bali), Gili-gili (Merauke), Deprok (Betawi), Gedrik (Banyuwangi), Bak-baan, engklek (Lamongan), Bendang (Lumajang), Engkleng (Pacitan), Sonda (Mojokerto), Tepok Gunung (Jawa Barat).<sup>52</sup>

Menurut Fadillah Permainan engklek merupakan permainan tradisional Indonesia yang sudah ada sejak zaman penjajahan Belanda. Sebagian pendapat mengatakan bahwa permainan ini berasal dari Inggris. Engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan

---

<sup>52</sup>Fuzi, Ujang, *Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*, ( skripsi Program Studi Pendidikan Guru

dengan cara melompat lompat pada kolom yang telah di buat . Untuk bentuk kolom sendiri setiap daerah memiliki bentuk yang berbeda-beda .<sup>53</sup>

Permainan engklek dapat mengembangkan beberapa kecerdasan, Rahmawati mengemukakan manfaat permainan engklek yaitu:<sup>54</sup>

- a. kinestetik, permainan ini dilakukan dengan cara melompat dengan satu maupun dua kaki, maju mundur di dalam kotak yang terbatas dan melatih keseimbangan.
- b. spiritual, pada permainan ini anak belajar mengikuti aturan main dan menerima tanggung jawab apabila melakukan kesalahan (sportivitas).
- c. linguistik, permainan engklek dilakukan secara berkelompok sehingga anak dilatih untuk berbicara dan mendengarkan temannya (komunikasi). logika matematik, melalui permainan ini anak dilatih untuk menghitung jarak antara pijakan pertama dengan kotak berikutnya dan memperkirakan ayunan tangan yang tepat untuk melempar kojo agar tepat sasaran.
- d. intrapersonal, permainan engklek melatih anak bersikap sabar, tidak memaksa kehendak, bersikap tenang, serta merasa nyaman dan terbiasa dalam kelompok.
- e. interpersonal, permainan engklek dilakukan secara berpasangan/kelompok sehingga anak dilatih untuk memiliki rasa toleransi dan empati terhadap perasaan temannya.

---

<sup>53</sup> Fadillah, *Buku Ajar bermain dan Permainan*, h. 111

<sup>54</sup> Ujang Fauzi, *Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016*, h. 15

- f. visual-spasial, pada permainan ini anak belajar menghitung jarak lempar, memperkirakan luas bidang yang ada sehingga lemparan koyo tidak keluar.
- g. natural, alat permainan engklek dibuat dari benda-benda yang ada disekitar. aktivitas ini mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu dengan alam.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa permainan engklek merupakan permainan tradisional yang memiliki nama dan bentuk berbeda-beda dalam setiap daerah serta memiliki manfaat untuk mencerdaskan apabila dilakukan permainannya.

Adapun aturan dan cara dalam permainan engklek menurut Prana yaitu:<sup>55</sup>

- 1) Peraturan permainan engklek
  - a. Setiap anak akan bermain berdasarkan nomor urut yang telah ditentukan sebelumnya.
  - b. Pada tahap awal permainan, setiap pemain akan memulai permainan dengan meletakkan gacuk pada petak awal.
  - c. Setiap pemain harus melewati petak-petak yang ada, mulai dari petak awal A menuju petak akhir I dan kembali lagi ke petak awal
  - d. Pemain akan bergantian/bergiliran ke pemain berikutnya bila pemain sebelumnya melakukan kesalahan.
  - e. Jika pemain berhasil bermain tanpa rintangan atau kesalahan, mulai dari petak awal menuju petak ahir dan kembali lagi ke petak

---

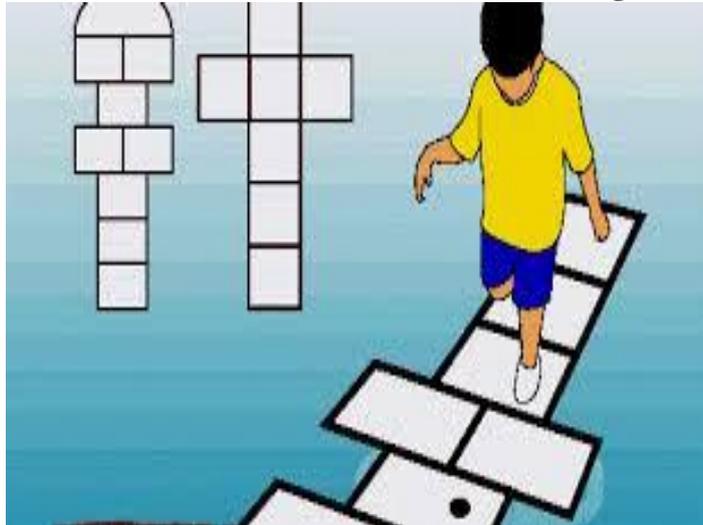
<sup>55</sup>Sujirtiningsih, pengembangan Nilai Luhur dengan Permainan Tradisional, (Tangerang:Panja Simpati, 2015), h. 27

awal, maka pemain berhak mendapatkan sawah dengan cara melempar gacuk ke dalam petak, tetapi dengan posisi membelakangi petak.

## 2) Cara Bermain Engklek

- a. Para pemain melakukan undian untuk menentukan urutan bermain dengan cara hom pim pah atau suit, pemain yang menang dalam hom pim pah atau suit mendapat urutan pertama untuk bermain.
- b. Pemain yang mendapat giliran pertama dapat memulai dengan meletakkan gacuk di petak pertama dengan bertumpu di salah satu kaki (kaki sebelah ditebuk ke belakang atau engklek) pada saat mendarat di petak berikutnya. Kemudian dilanjutkan meloncat sampai di kotak terakhir dan pada saat berada di petak terakhir I kedua kaki mendarat di petak secara bersamaan.
- c. Bila pemain dapat meloncat dari satu petak ke petak berikutnya dan berhasil mengambil gacuk untuk kemudian keluar petak ke posisi semula tanpa ritangan, maka pemain dapat melanjutkan permainan dengan meletakkan atau melemparkan gacuk ke petak berikutnya..
- d. Jika dalam bermain, kaki pemain mengenai/menginjak garis pada petak, keluar petak, atau kakinya menyentuh gacuk ataupun salah dalam menempatkan gacuk pada petak yang dituju, maka pemain dinyatakan kalah dan harus bergantian dengan pemain berikutnya.

**Gambar 1**  
**Contoh bentuk Permainan tradisional engklek**



Sumber: Duniainanaka.com

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa produk permainan dengan nama Engklek. Permainan engklek merupakan modifikasi permainan oleh peneliti yaitu mengubah aturan main serta alat yang digunakan dalam bermain. Tidak hanya memodifikasi peneliti juga menyisipkan materi pembelajaran bagi kecerdasan interpersonal berupa bentuk ekspresi. Adapun aturan dan cara bermainnya mainnya yaitu:

- Setiap anak bermain dan mendapatkan giliran masing-masing.
- Orang tua menjelaskan dulu bentuk kartu situasi dan apa yang harus ia lakukan jika dalam situasi tersebut.
- Anak yang bermain menginjak no 1,2,5 dengan satu kaki .
- Nomor 3, 4, 6, 7 dengan dua kaki .

- Setelah menginjak no 6 dan 7 anak keluar dari garis dan meapak di finish dan melempar umpan dengan tidak menghadapi engklek.
- Anak tidak dapat melanjutkan main jika umpan tidak masuk kotak.
- Jika masuk kotak anak akan mengambil bentuk ekspresi dan mengambil umpan kembali.
- Anak yang dapat melanjutkan permainan dengan mengumpulkan banyak bentuk ekspresi akan dinyatakan sebagai pemenang.
- Anak akan berhenti bermain jika kartu sudah habis dan anak akan bersama-sama menghiung berapa perolehan kartu ekspresi yang di dapat.
- Ketika permainan berakhir orang tua atau teman bertanya ekspresi apa yang ia dapatkan serta apa yang ia lakukan jika melihat temannya sedang dalam ekspresi tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perbedaan bentuk engklek asli dengan pengembangan meliputi:

<b>Bentuk perbandingan</b>	<b>Engklek asli</b>	<b>Engklek pengembangan</b>
Anak melempar gacuk atau umpan	Melempar ketika memulai permainan	Melempar di garis finish
Kelengkapan materi	Tidak ada materi yang jelas	Ada materi seperti kartu ekspresi, situasi
Pembuatan	Di tanah atau semen	Di cetak
Kemenarikan dan warna dan variasi	Tidak berwarna	Berwarna warni dan memiliki gambar-gambar

Dapat digunakan	Di luar ruangan	Di dalam maupun luar ruangan
Ada pendekatan	Anak bermain bebas	Butuh pendekatan orang tua/ dewasa
Umpan	Keramik atau batu	Dibuat dengan kain flanel dan lebih ringan
Pemenang	Yang berhasil menguasai sawah atau petak	Yang mengumpulkan bentuk ekspresi yang banyak
Sisipan materi	-	Angka, huruf dan kartu

Bentuk pengembangan ini dalam beberapa peraturan masih mengikuti peraturan permainan engklek yang asli kecuali yang di sebutkan di atas.

## I. Kajian Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian merupakan tulisan penelitian terdahulu yang penelitian berkaitan dengan peningkatan kecerdasan interpersonal Anak Usia Dini.

1. Dalam Skripsi Susilowati yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B Tk Kusuma Baciro Gondokusuman Yogyakarta”. Pada skripsi ini pembelajaran yang ditempuh dalam metode proyek diawali dengan kegiatan pra-pengembangan yaitu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, penyiapan anggota kelompok, menyusun deskripsi tugas bagi masing-masing kelompok. Kemudian kegiatan

pengembangan seperti, pemberian apersepsi dan membimbing anak tentang tugas yang dikerjakan. Pemberian pengarahan aktif dilakukan guru di saat kegiatan pengembangan. Kegiatan penutup merapikan alat dan bahan, menggabungkan seluruh hasil proyek etiap kelompok, mempresentasikan hasil proyek, dan pemberian reward.<sup>56</sup>

2. Dalam jurnal Rahmi Khairani Nasution dan Nurmaida Siregar yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring Dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini”. Pada Skripsi ini Analisa data penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pecah piring dan ular naga berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini.<sup>57</sup>
3. Dalam skripsi Fadhillah Evie Rachmawati yang berjudul “Implementasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak pada kelompok B Di Tk Orbit 1 Joyontakan Serengan Surakarta tahun ajaran 2016/2017”. Pada skripsi ini analisis data menunjukan bahwa permainan engklek dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik dapat di termia kebenarannya. Berdasarkan analisis hasil penelitian kecerdasan kinestetik anak melalui kegiatan permainan engklek yang mencapai berkembang sesuai harapan (BSH)

---

<sup>56</sup>Destriati,Anitalia, *Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B Tk Kusuma Baciro Gondokusuman Yogyakarta*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 74

<sup>57</sup>Dalam jurnal Rahmi Khairani Nasution dan Nurmaida Siregar, *Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring Dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini* ,(jurnal Program Studi Magister Psikologi Program Pascasarjana Universitas Medan Area issn 2055-6601), h. 25

keatas yaitu pada pra siklus sebesar 43, 75%, sedangkan siklus I sebesar 75%, siklus II sebesar 81,25%, dan siklus III sebesar 93,75%.<sup>58</sup>

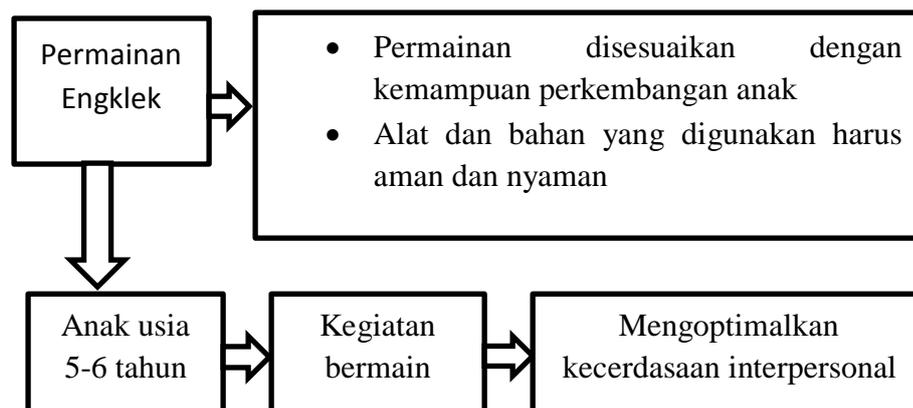
Berdasarkan penelitian di atas maka perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini yaitu bentuk permainan yang digunakan dan tempat penelitian serta metode penelitiannya kuantitatif dan kualitatif sedangkan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D.

#### J. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana metode yang berhubungan berbagai faktor telah teridentifikasi sebagai masalah dalam penelitian ini berupa:

**Gambar 2**

**Kerangka berfikir pengembangan permainan engklek**



<sup>58</sup>Evie Rachmawati, Fadhillah, *Implementasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kecerdasan kinestetik anak pada kelompok B Di Tk Orbit 1 Joyontakan Serengan Surakarta tahun ajaran 2016/2017*, (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017)

Permainan Engklek di desain sebagai permainan yang dapat digunakan dengan mudah dalam rangka mendukung proses pembelajaran anak usia dini, permainan ini sesuai dengan kemampuan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun yang nyaman dan aman di gunakan anak. Proses kegiatan permainan ini diharapkan mampu mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini secara optimal.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *research and development*. Untuk dapat menghasilkan atau mengembangkan produk yang sudah ada digunakan untuk penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.<sup>59</sup>

Penelitian ini dilakuakn untuk memmbuat desain produk terkait dengan permainan kecerdasan interpersonal bagi anak usia dini, hasil dalam penelitian ini akan dilakukan uji validitas agar menghasilkan produk dan materi pembelajaran yang efektif.

Mengembangkan produk dalam artian yang luas berarti memperberui produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efesiaen dan efektif.<sup>60</sup>

#### **B. Langkah-Langkah Penelitian dan Pengembangan (R & D)**

Ada beberapa model penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan, antara lain model Sugiyono dan model Borg and Gall. Untuk lebih memahami kedua model tersebut maka diuraikan sebagai berikut:<sup>61</sup>

---

<sup>59</sup>Sugiyono, *Metode Pendekatan Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta), h. 297

<sup>60</sup>Sugiyono, *Peneltian Pengembangan (Reseach and Development)*, (Bandung:ALFABETA, 2017), h.28

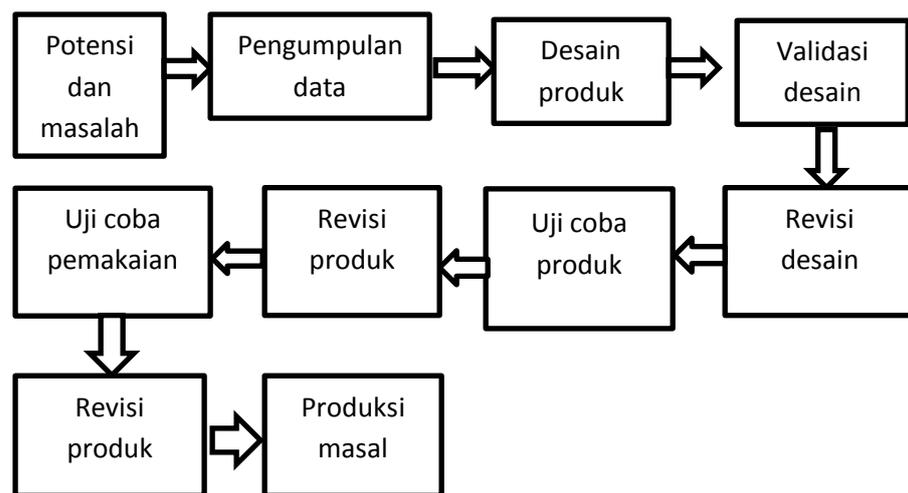
<sup>61</sup>Sugiyono, *Metode Pendekatan Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, h.298

a. Model Sugiyono

Menurut Sugiyono, langkah-langkah penelitian dan pengembangan ada sepuluh langkah sebagai berikut:

Selanjutnya, untuk dapat memahami tiap langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

**Gambar 3**  
**Langkah-langkah prosedur penelitian**



1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini berupa permasalahan yang ditemukan melalui obseravsi peneliti terhadap kesulitan bermain anak di lingkungan tempat tinggal peneliti, kesulitan bermain itu membuat anak memilih bermain sendiri di rumah, hal ini membuat keprihatinan peneliti di mana saat ini jarang sekali ditemui anak bermain kelompok seperti yang di lakukan kita dahulu.

Namun permasalahan yang membuat peneliti ingin sekali mengembnagan permainan ini dikarenakan sosialisasi anak yang kurang padahal membangun sosialisasi sejak dini merupakan keadaan yang harus terus di tingkatkan di mana kebutuhan sosial merupakan kebutuhan setiap orang. Berangkat dari permasalahan tersebut menurut beberapa pakar hal ini akan membuat manusia menjadi individu antisosial dan tentu hal ini tidak boleh terjadi pada penerus bangsa ini.

## 2. Mengumpulkan Informasi

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara factual dan up to date, selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Dalam pengumpulan data pada peneitian ini peneliti mengumpulkan inforrmasi dari lingkungan sekitar Desa Tebak Kubu Manna Bengkulu Selatan baik dari orang tua maupun anak usia dini.

## 3. Desain Produk

Setelah melakukan analisis kebutuhan langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan membuat desain dari produk yang akan dikembangkan berupa pengembangan produk yang sudah ada yaitu engklek dengan beberapa modifikasi. Pada tahap ini dalam mendesain produk tindakan yang dilakukan yaitu :

- a. Menganalisis perkembangan anak usia dini sebelum membuat permainan yang akan diterapkan.
  - b. Menganalisis kebutuhan serta bahan yang akan digunakan dalam membuat permainan.
4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini system kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama. Validasi produk dapat dilakukan dengan meminta beberapa orang pakar dalam bidangnya untuk menilai desain produk yang telah di buat. Setelah produk di validasi baru dapat mengetahui kelemahan dari produk yang di buat.

5. Perbaiki Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui para pakar dan ahli lainnya, selanjutnya dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang hendak menghasilkan produk tersebut.

6. Uji Coba Produk Skala Kecil

Setelah dilakukan perbaikan terhadap produk maka peneliti uji coba produk secara terbatas agar mengetahui keefektifitasan produk yang akan dikembangkan.

Uji coba produk skala kecil bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah engklek yang digunakan sudah efektif dan efisien. Pengujian kelompok kecil dapat dilakukan dengan:

- a. Peneliti atau orang tua diminta untuk mengajak anak melakukan permainan.
- b. Permainan dilakukan dengan mengumpulkan anak.
- c. Setelah itu peneliti menjelaskan peraturan main.
- d. Anak diminta bersama-sama membentangkan permainan dan alat yang akan digunakan.
- e. Anak di minta melakukan permainan yang di arahkan.
- f. Peneliti mencatat waktu yang digunakan dalam permainan.
- g. Peneliti mengamati kelayakan produk serta melakukan wawancara langsung kepada anak terkait permainan engklek yang anak mainkan.
- h. Setelah di uji coba data yang terkumpul di analisis.
- i. Setelah itu dilakukan revisi kembali terhadap produk.

#### 7. Revisi Produk

Pengujian produk pada sampel yang terbatas menunjukkan bahwa kinerja tindakan baru tersebut lebih baik dari tindakan lama. Serta akan ditindaklanjuti kelemahan yang ditemui kembali berkaitan permainan engklek yang di gunakan anak. produk yang perlu di revisi apabila:

- a. Telah melakukan uji terbatas, sehingga tidak mencerminkan keadaan sesungguhnya.
- b. Dalam uji coba ditemukan kelebihan dan kekurangan yang dikembangkan.
- c. Data dapat dijaring melalui penggunaan produk atau yang menjadi sasaran pengguna produk.

#### 8. Uji Coba Produk Skala Besar

Uji coba produk skala besar meliputi pengujian produk setelah revisi saat melakukan uji coba produk skala kecil dengan responden yang lebih banyak yaitu 15 responden di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan. Uji coba produk skala besar hampir sama dengan perlakuan dalam uji coba produk skala kecil.

#### 9. Revisi Produk

Jika dalam pengujian dalam skala besar membuat anak masih kurang nyaman dan butuh perbaikan demi keefektifitasan produk maka diperlukan perbaikan dan jika tidak diperlukan perbaikan yang berarti maka penelitian dapat di lanjutkan.

### **C. Uji coba Produk**

Uji coba produk guna mengetahui keefektifan produk yang akan dikembangkan pada kelompok terbatas.

#### 1. Desain uji coba

Dalam penelitian menggunakan metode eksperimen desain pre-test dan post-test, yaitu membandingkan keadaan sebelum dan sesudah memakai produk baru.<sup>62</sup>

Metode eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 4**  
**Desain eksperimen  $O_1$  nilai sebelum treatment, X adalah treatment dan  $O_2$  nilai sesudah treatment.**



Berdasarkan gambar dapat dijelaskan bahwa eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi  $O_1$  nilai sebelum treatment dan  $O_2$  nilai sesudah treatment.  $O_1$  yaitu kemampuan interpersonal anak sebelum menggunakan produk dan  $O_2$  kemampuan interpersonal anak setelah menggunakan produk dan jika  $O_2$  lebih besar dari  $O_1$  maka produk tersebut efektif untuk digunakan.

## 2. Subjek Uji coba

Subjek yang akan di ujicobakan yaitu anak-anak di Hibridah Ujung. Dimana subjek berjumlah 10 orang yang akan diberi perilaku sesudah dan sebelum treatment.

### D. Jenis Data

#### a. Data kuantitatif

---

<sup>62</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R and D*, h. 303

Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian angket peniaian kemampuan interpersonal anak usia dini oleh pengguna yang kemudian di analisis dan hasil analisis digunakan untuk perbaikan melalui analisis kuantitatif deskriptif presentase dan analisis uji hipotesis yang menggunakan statistic.

b. Data kualitatif

Data yang berupa tanggapan atau masukan dari ahli materi maupun media yang dianalisis untuk perbaikan.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ada dua tahapan yang akan di laksanakan yaitu tahap pra pengembangan dan tahap pengembangan.

### **1. Instrumen tahap pra pengembangan**

Pada tahap pra pengembangan, data yang dikumpulkan berupa informasi mengenai kegiatan permainan tradisional engklek yang sejatinya biasa dilakukan anak di sekitar pedesaan, selain itu juga peneliti mengumpulkan informasi data kemampuan interpersonal anak sebelum pengembangan. Peneliti juga menganalisis kebutuhan anak terhadap alat permainan yang memuat bahan ajar meski masih tergolong permainan tradisional. Adapun instrumen yang digunakan pada tahap pra pengembangan yaitu:

a. Observasi ( pengamatan )

Observasi merupakan suatu kegiatan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran sebenarnya untuk menjawab pertanyaan penelitian. adapun alat untuk melakukan observasi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan catatan lapangan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini kegiatan observasi untuk mengamati kemampuan interpersonal anak di Desa Tebat Kubu setelah melakukan permainan engklek yang belum dilakukan pengembangan.

b. Angket

Angket atau kuisiener yaitu berupa rangkaian pertanyaan dalam suatu masalah dalam bidang yang diteliti, angket disebarkan pada responden. Pada penelitian ini angket disebar sebelum penelitian guna menganalisis kebutuhan produk yang akan dikembangkan, adapun yang bertindak sebagai responden yaitu Ahli media dan Ahli materi dan orang tua.

**Tabel 4**  
**Kisi kisi umum instrumen analisis kebutuhan produk**

Data	Sumber data	Instrument
Uji validasi produk	Ahli materi dan ahli media, Guru	Angket uji validasi
Kebutuhan	Orang tua	Angket

permainan		kebutuhan
-----------	--	-----------

c. Dokumentasi

Studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data berbentuk surat, arsip foto dan lainnya.

## 2. Instrument tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan pengumpulan berupa data informasi perkembangan kemampuan kecerdasan interpersonal anak terkait keefektifan produk permainan engklek yang telah dikembangkan. Selain itu juga di setiap uji coba dan revisi diperlukan data-data informasi. Adapun instrumen yang akan digunakan pada tahap pengembangan yaitu :

a. Lembar Observasi Kemampuan kecerdasan interpersonal anak

Observasi dilakukan melalui pengamatan saat anak melakukan permainan engklek. Hasil observasi tersebut dicatat di lembar observasi yang telah dipersiapkan

**Tabel 5**  
**Adapun kisi-kisi dari lembar observasi**

No	Dimensi	Indikator	Butir
1	Kepekaan sosial	Anak mampu menyampaikan perasaan suka dan tidak suka kepada orang lain	3,8

2	Pemahaman sosial	Anak dapat mengikuti aturan dalam bermain	1, 2, 4
3	Komunikasi sosial	Anak terlihat menonjol dalam melakukan permainan dan sesekali memberikan arahan kepada teman	5,6, 7

**Tabel 6**  
**Kriteria Hasil Bermain**

Nilai	Skor	Keterangan
*	1	Belum berkembang (BB)
**	2	Mulai Berkembang (MB)
***	3	Berkembang sesuai harapan (BSH)
****	4	Berkembang sangat baik (BSB)

Untuk menentukan jarak interval antara jenjang kalayakan instrumen kemampuan kecerdasan interpersonal anak dari tidak bisa hingga yang bisa digunakan rum us yaitu:

$$\text{Jarak interval} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{Jumlah kelas interval}}$$

Jumlah item kemampuan interpersonal anak digunakan untuk mencari kegiatan sosialisasi anak seperti pada tabel kategori instrumen kemampuan verbal anak.

**Tabel 7**  
**Kategori Hasil Observasi Kemampuan Interpersonal Anak**

No	Skor	Kategori
1	32-27	Berkembang sangat baik
2	26-21	Berkembang sesuai harapan
3	20-15	Mulai berkembang
4	≤14	Belum berkembang

b. Format validasi produk

Format validasi produk permainan engklek dibuat untuk menilai kelayakan produk yang dibuat sesuai tahap perkembangan anak usia dini oleh validator ahli. Adapun format validasi produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah dengan menggunakan teknik sebagai berikut :

1) Angket

Angket diberikan kepada dosen ahli atau tokoh untuk merevisi produk yang telah di desain guna menambah dan memperbaiki kekurangan-kekurangan produk sehingga layak untuk di ujicoba. Adapun kisi kisi angket validasi produuk adalah sebagai berikut:

**Tabel 8**

**Kisi-Kisi Angket Validasi Produk**

<b>Dimensi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor</b>
1. Aspek materi pokok	➤ Kesesuaian materi terhadap tujuan pebelajaran dan tahap perkembangan	1,2
2. Aspek informasi pendukung	➤ Kejelasan petunjuk bermain	3,4
3. Aspek tampilan	➤ Kesesuaian bentuk kotak-kotak	5,6,7
4. Aspek materi tambahan	➤ Melatih kemampuan motorik	11,12

2) Catatan lapangan

Dalam penelitian ini catatan digunakan apabila ditemukan masalah atau hambatan ketika penggunaan permainan engklek di lapangan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berupa nilai hasil dari kegiatan anak serta foto-foto dalam proses belangsungnya permainan engklek. Hal ini dilakukan agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

## H. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis deskriptif data kualitatif dan data kuantitatif. Analisis data kualitatif dinyatakan dalam kata kata dan simbol. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dihimpun melalui angket penilaian atau tanggapan uji coba produk permainan engklek yang kemudian dianalisis dengan analisis kuantitatif deskriptif presentase. Agar lebih jelas maka penelitian pengembangan ini analisis data yang digunakan dibagi menjadi dua bentuk analisis data sesuai dengan identifikasi masalah penelitian yaitu :<sup>63</sup>

- a. Analisis data secara kualitatif dalam penelitian ini menerangkan bagaimana pengembangan permainan engklek sehingga menjadi seperangkat alat permainan yang baru. Dalam analisis ini diperoleh dari catatan lapangan dan validator.

---

<sup>63</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*,

- b. Analisis data secara kuantitatif untuk mengetahui bagaimana pengembangan permainan engklek dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui deskriptif presentase terhadap empat kategori penilaian yang di bahas pada BAB sebelumnya. Dengan melakukan ini dapat dilihat peningkatan pre-test dan post-test. Adapun test ini kemudian berdasarkan rumus di bawah yaitu:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = presentase tingkat perubahan

F = Frekuensi nilai yang diperoleh anak

N = jumlah anak

Dengan rumus di atas maka dapat ditentukan berdasarkan perhitungan data nilai presentase kemampuan anak. setelah itu peneliti membandingkan hasil presentase kelas pre test dan post test apakah berbeda atau tidak jika hasil ketika post- test lebih kecil dibandingkan pre-test maka produk tidak dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dan jika sebaliknya maka produk dikatakan layak untu digunakan dalam peningkatan kecerdasan interpersonal anak.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Wilayah Penelitian

- a. Sejarah singkat Berdirinya Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan

Desa tebat kubu merupakan desa yang berada di Kecamatan Kota Manna Bengkulu Selatan, Desa ini di beri nama tebat kubu karena pada sejarahnya desa ini pernah disinggahi oleh suku kubu yang bermaksud untuk tinggal di daerah ini tetapi pada akhirnya suku kubu memilih pergi karena alasan-alasan tertentu.

Kepergian suku kubu membuat warga desa sepakat memberikan nama desa tebat kubu dengan pemilihan depati pertama di desa ini. Namun seiring berjalannya waktu warga desa tebat banyak yang memilih pindah ke dusun lain sehingga sampai saat ini hanya sedikit putra-puri pribumi tebat kubu berada di tanahnya, tebat kubu saat ini dipenuhi warga baru dengan adanya Perumnas Pns Pintu Langit yang berada di wilayahnya. Saat ini desa di bawah pimpinan kepala desa yang bernama Suhania

- b. Visi dan Misi Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan

- 1) Visi desa tebat kubu

- Bersama membangun desa tebat kubu
- Bersama mensejahterakan rakyat

## 2) Misi Desa tebat Kubu

- Bersama masyarakat memperkuat kelembagaan desa
- Bersama masyarakat dalam membangun partisipasi
- Bersama masyarakat mewujudkan desa yang damai dan tentram
- Bersama masyarakat dan kelembagaan meningkatkan kesejahteraan masyarakat

## c. Kondisi Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan

### 1) Kondisi desa tebat kubu

Perbatasan desa tebat kubu meliputi :

- Sebelah utara berbatasan dengan desa padang berangin
- Sebelah timur berbatasan dengan desa padang Niur
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Pd.Niur dan Kel.Gunung Ayu
- Sebelah barat berbatasan dengan Pagar Dewa dan Air Kemang Pino Raya

Luas wilayah desa tebat kubu 750 Ha dimana 60 % daratan yang dimanfaatkan sebagai lahan pertanian, 20 % sebagai lahan persawahan dan 20% sebagai pemukiman warga.

## d. Sarana dan kelembagaan yang ada Di Desa Tebat Kubu

### 1) Sarana di desa tebat kubu

- Balai Serba Guna yang diperuntukan untuk pertemuan dan gedung olahraga.

- Kantor desa
- Puskesmas pembantu
- Dua buah masjid
- Tempat pemakaman umum ada 2 TPU

2) Kelembagaan yang ada di wilayah desa tebat kubu

- SD Negeri No 24 Bengkulu Selatan
- Posyandu
- Paud Tanjung Lumut
- TK Sejoan
- Kelompok pertanian

e. Jumlah Penduduk Desa Tebat Kubu

Penduduk desa tebat kubu terdiri dari 321 Kepala Keluarga yang berjumlah total 1.261 orang yang terdiri dari laki-laki 632 orang dan perempuan 629 orang. Pada rentang usia anak usia dini 0-6 tahun di desa tebat kubu memiliki 37 orang anak laki-laki dan 36 orang anak perempuan. Sedangkan pada saat ini yang masih menempuh pendidikan di lembaga PAUD atau TK berjumlah 26 orang.

## **2. Prosedur Pengembangan Permainan Engklek**

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini telah dijelaskan pada bab sebelumnya, adapun proses pengembangan permainan engklek untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun meliputi:

**a. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan perkembangan zaman jumlah anak usia dini semakin banyak. pada tahap ini disebut golden age dimana otak anak berkembang secara maksimal. Berdasarkan pengamatan peneliti identifikasi masalah yang ditemukan yaitu masih rendahnya kecerdasan interpersonal anak di Desa Tebat Kubu serta kurangnya alat permainan yang dapat mendukung aktifitas anak. hal ini ditandai dengan pengamatan peneliti menemukan bahwa anak di daerah ini kurang bermain atau melakukan kegiatan di lingkungannya berdasarkan beberapa faktor yaitu kurangnya fasilitas anak untuk melakukan kegiatan yang lebih menarik, lahan yang semakin terbatas dan faktor gadget seperti HP dan TV. Sedangkan faktor yang paling dominan yaitu aktifitas yang sesekali anak lakukan masih merupakan permainan bebas yang belum terarah.

Jadi peneliti menemukan dua identifikasi masalah yaitu kecerdasan interpersonal yang lemah dan fasilitas terhadap kebutuhan anak usia dini yang tidak memadai.

**b. Pengumpulan informasi**

Pengumpulan informasi dilakukan setelah ditemukannya identifikasi masalah oleh karena itu dilakukan analisis kebutuhan orang tua atau masyarakat sebagai pemakai dalam produk yang akan dikembangkan melalui penelitian ini. Pada penelitian ini

analisis kebutuhan dilakukan pada beberapa orang tua di Desa Tebat Kubu dan Gelumbang Manna Bengkulu Selatan. Adapun analisis kebutuhan dengan melakukan penyebaran angket kebutuhan terhadap orang tua atau masyarakat di Desa Tebat Kubu dan Gelumbang Bengkulu Selatan.

Data yang diperoleh dianalisis dan diolah yang kemudian menjadi pedoman pembuatan produk. Hasil dari angket analisis kebutuhan dapat dilihat di lampiran.

### **c. Desain Produk**

Setelah melakukan pengumpulan informasi maka selanjutnya langkah yang diambil yaitu mendesain produk, desain produk pada penelitian ini meliputi :

#### 1) Permainan yang akan dikembangkan

Permainan yang akan dikembangkan yaitu permainan engklek dimana permainan ini di desain dapat digunakan di luar ruangan seperti garasi maupun ruangan. Permainan engklek merupakan permainan tradisional yang saat ini jarang sekali anak dapat memainkannya karena beberapa faktor yaitu kurangnya ketersediaan ruang bermain dan minat anak terhadap permainan yang kurang menarik dibandingkan gadget yang dimilikinya saat ini.

2) Bentuk dan ukuran

Bentuk permainan engklek yang akan dibuat berbentuk persegi panjang dimana tersedia tujuh kotak yang akan dilompati anak. dimana ukuran untuk permainan ini 2 meter dan kotak di dalamnya berukuran 30X30 cm

3) Warna

Warna yang digunakan pada permainan ini meliputi dua warna yaitu merah dan hijau.

4) Materi dalam permainan engklek

- a. Kartu ekspresi
- b. Kartu situasi
- c. Materi pendukung ( angka di setiap kotak)

5) Aturan permainan yang akan dikembangkan pada permainan engklek ini yaitu:

- Setiap anak bermain berpasangan dan anak berhak memilih pasangan masing-masing.
- Anak berbagi tugas ada yang bermain dan ada yang mendeskripsikan.
- Anak yang bermain menginjak no 1,2,4 dengan satu kaki.
- Nomor 3,5 dengan dua kaki sedangkan anak yang mendeskripsikan menunggu.
- Setelah sampai no 5 anak keluar dari garis dan melempar umpan dengan tidak menghadapi engklek.

- Anak yang akan mendeskripsikan gambar situasi yang terdapat dalam kolom sesuai letak umpan.
- Anak tidak dapat melanjutkan main jika umpan tidak masuk kota.
- Jika masuk kotak anak akan mendeskripsikan dan teman yang bermain akan menebaknya, jika tidak tertebak dalam 3 kali maka tidak dapat melanjutkan permainan.
- Anak yang dapat melanjutkan permainan dengan mengumpulkan banyak kartu ekspresi akan dinyatakan sebagai pemenang.
- jika selesai bermain anak dapat membagikan kartu ekspresi kepada temannya yaitu jika kartu senang pada teman yang disenangi begitupun sebaliknya.
- anak akan berhenti bermain jika kartu sudah habis atau anak sudah tidak ingin lagi bermain.

#### **d. Validasi Desain Produk**

Desain produk yang sudah dibuat divalidasi oleh beberapa ahli dimana sebagai ahli media Ibu Dini Widiyanti, M.Pd selaku dosen DLB IAIN Bengkulu serta ahli materi Ibu Fatrica Syarri, M.Pd.I selaku ketua prodi PIAUD IAIN Bengkulu dan pengguna yaitu seorang guru Ibu Afni Utami, S.Pd.Aud selaku guru di PAUD Permata Bunda, angket validasi desain dilakukan untuk melihat kelayakan produk.

## 1) Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media oleh Ibu Dini Widiyanti, M.Pd pada tanggal 17 Desember 2018 dengan memberikan angket diperoleh penilaian dan saran pada permainan engklek yang akan dikembangkan. Data angket validasi dapat dilihat dilampiran. Adapun data hasil penilaian oleh ahli media seperti berikut:

**Tabel 9**  
**Rekapitulasi Hasil Validasi Dosen Ahli Media**

No angket	Skor	Keterangan
1	5	Sangat baik
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	4	Baik
5	4	Baik
6	3	Cukup
7	3	Cukup
8	4	Baik
9	4	Baik
10	5	Sangat baik
11	4	Baik
<b>Total</b>	<b>43</b>	<b>Baik</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>3,9</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan perhitungan di atas maka permainan ini sudah dalam kriteria layak digunakan dengan rata-rata 3,9 dengan saran media penggunaan diperbaiki dalam ketepatan

penggunaan warna, ketepatan ekspresi yang dipilih dan bahan permainan tidak berbahaya dan aman bagi anak.

## 2) Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada pengembangan permainan engklek yang dilakukan oleh ahli materi Ibu Fatrica Syafri, M.Pd pada tanggal 17 Desember 2018. Data hasil validasi ahli materi dapat dilihat dilampiran. Berdasarkan perhitungan dengan rentang skor 1-5, maka dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 10**  
**Rekapitulasi ahli materi**

No angket	Skor	Keterangan
1	3	Cukup
2	3	Cukup
3	3	Cukup
4	3	Cukup
5	3	Cukup
6	3	Cukup
7	3	Cukup
8	2	Kurang baik
9	2	Kurang baik
10	2	Kurang baik
11	2	Kurang baik
12	4	Baik
13	3	Cukup
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>Kurang baik</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>2</b>	<b>Kurang baik</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor yang diperoleh yaitu 36 dengan rata rata 2 maka permainan ini cukup layak atau kurang baik untuk digunakan serta dosen ahli materi menambahkan beberapa saran dimana perlunya perbaikan warna, perbaikan materi dan keefektifan aturan bermain yang akan dilaksanakan.

### 3) Hasil Validasi Oleh Guru

Validasi oleh guru agar permainan yang digunakan anak sesuai dengan kemampuan dan aspek perkembangan anak dimana guru yang seringkali berhadapan langsung dengan anak. Hasil validasi oleh guru Ibu Afni Utami, S.Pd.Aud. Data angket validasi dilampirkan. Adapun di bawah ini hasil perhitungan validasi oleh guru yaitu:

**Tabel 11**  
**Hasil validasi oleh guru**

No angket	Skor	Keterangan
1	3	Cukup
2	3	Cukup
3	3	Cukup
4	4	Baik
5	3	Cukup
6	3	Cukup
7	3	Cukup
8	3	Cukup
9	3	Cukup
10	3	Cukup

11	4	Baik
12	3	Cukup
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>Cukup</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>3,4</b>	<b>Cukup</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa total nilai 41 dengan rata-rata 3,4 dapat dikatakan bahwa permainan ini sudah dalam kategori cukup untuk digunakan dengan penambahan dari guru yaitu perbaikan warna, penulisan angka serta ekspresi yang akan digunakan dan pertimbangan aturan permainan.

#### e. Perbaikan Produk

Perbaikan desain dilakukan setelah pengujian ke desain ahli. Diperoleh beberapa saran baik penambahan maupun pengurangan desain produk sebelum dan sesudah divalidasi.

- 1) Perubahan warna dan penambahan materi tulisan

#### Gambar 3

#### Perubahan warna dan penambahan materi tulisan

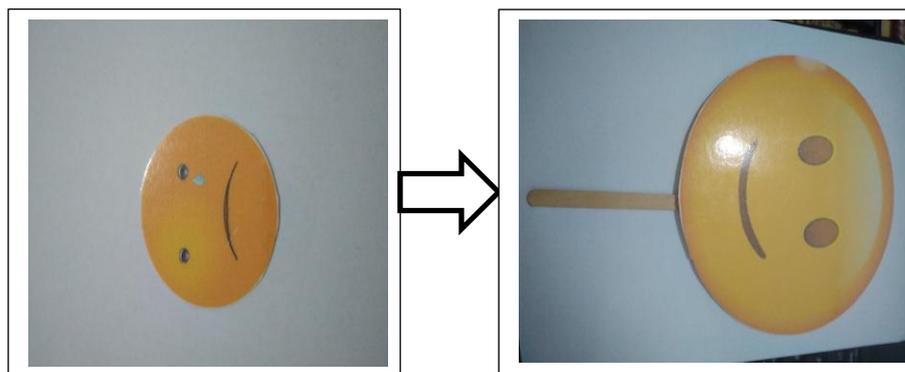


Sebelum divalidasi oleh beberapa ahli maka bentuk permainan dapat dilihat di atas dilakukan perubahan sesuai saran ahli materi, media, dan guru yaitu terdapat perubahan warna secara keseluruhan dengan penambahan penulisan di setiap kotak yang dimaksudkan agar permainan ini dapat juga digunakan dalam bentuk pembelajaran lain.

## 2) Perubahan bentuk ukuran gambar ekspresi

Berdasarkan analisis perhitungan angket yang divalidasi ahli maka ukuran untuk kartu ekspresi dirubah dengan memperbesar ukurannya.

**Gambar 4**  
**Perubahan ukuran gambar ekspresi**



Selain perubahan ukuran juga diberi tambahan menggunakan stick ice cream untuk mempermudah anak menggunakannya. Karena sebelum divalidasi menurut ahli ukuran gambar terlalu kecil sehingga tidak mudah digunakan anak serta tidak menarik minat anak dimana dengan ukuran kecil anak akan susah melihat gambar dan memegangnya.

#### f. Validasi Produk Akhir

Setelah melakukan revisi permainan engklek ekspresi maka peneliti melakukan validasi kedua terhadap produk untuk menguji kelayakannya.

##### 1) Validasi ahli media

Validasi dilakukan oleh ahli media 19 Desember 2018 dengan angket yang sama terdapat dalam lampiran.

**Tabel 12**

#### **Validasi Ahli Media Tahap Ke Dua**

<b>No Angket</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	4	Baik
2	4	Baik
3	5	Sangat baik
4	5	Sangat baik
5	4	Baik
6	4	Baik
7	4	Baik
8	5	Sangat baik
9	4	Baik
10	4	Baik
11	4	Baik
<b>Total</b>	<b>47</b>	<b>Baik</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>4,2</b>	<b>Baik</b>

Jadi berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai dengan total 47 dengan rata-rata 4,2 yang dapat di kategorikan baik dengan produk yang sudah layak digunakan dengan saran perbaikan kejelasan aturan permainan serta pencetakan dengan menggunakan benner.

## 2) Validasi ahli materi

Validasi kedua oleh ahli materi ibu Fatrica Syafri,M.Pd.I pada tanggal 20 Desember 2018 dengan angket dilampirkan.

**Tabel 13**

### **Valiasi ahli materi tahap ke dua**

<b>No angket</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	4	Baik
2	3	Cukup
3	5	Sangat baik
4	4	Baik
5	4	Baik
6	5	Sangat Baik
7	4	Baik
8	4	Baik
9	3	Cukup
10	5	Sangat baik
11	4	Baik
12	5	Sangat Baik
13	4	Baik
<b>Total</b>	<b>54</b>	<b>Baik</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>4.15</b>	<b>Baik</b>

Berdasarkan validasi ahli materi yang kedua maka produk pengembangan permainan engklek sudah dalam kategori baik dalam hal ini berarti produk sudah layak untuk digunakan dengan saran pemberian kotak pada produk.

### 3) Validasi oleh guru

Validasi tahap kedua oleh guru Ibu Afni Utami,S.Pd.Aud pada tanggal 19 Desember 2018 dengan angket yang sama dan telah dilampirkan . adapun hasil perhitungan angket validasi guru yaitu:

**Tabel 14**  
**Hasil Validasi Oleh Guru**

<b>No Angket</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	5	Sangat baik
2	4	Baik
3	5	Sangat baik
4	5	Sangat baik
5	4	Baik
6	4	Baik
7	5	Sangat baik
8	4	Baik
9	4	Baik
10	4	Baik
11	4	Baik
12	5	Sangat baik
<b>Total</b>	<b>53</b>	<b>Baik</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>4,41</b>	<b>Baik</b>

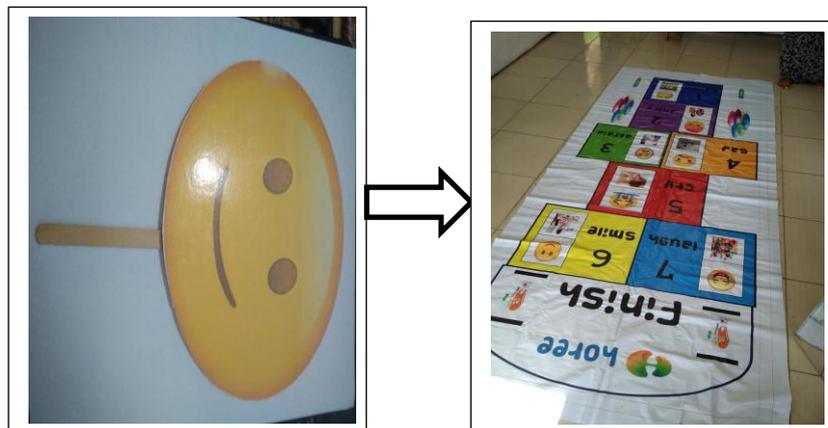
Berdasarkan validasi guru diperoleh total skor 53 dengan rata-rata 4,41 maka dikategorikan baik sehingga produk sudah layak untuk digunakan dengan perubahan aturan main yang lebih terarah dan fikirkan keefektifan dengan menggunakan dua anak.

g. Revisi Produk

Revisi produk tahap kedua setelah pengisian angket oleh beberapa ahli sehingga diperoleh produk baru sesuai dengan saran yang diberikan yaitu Pencetakan produk dengan menggunakan benner.

**Gambar 5**

**Produuk pengembangan sebelum dan sesudah di cetak**



Melalui saran dari ahli maka produk dicetak agar lebih tahan lama dan mudah untuk digunakan serta lebih praktis dan mudah untuk dibuat. Adapun aturan permainan di ubah menjadi :

- Setiap anak bermain dan mendapatkan giliran masing-masing.

- Orang tua/ dewasa mengenalkan kartu ekspresi dan menjelaskan dulu bentuk kartu situasi dan apa yang harus ia lakukan jika dalam situasi tersebut.
- Anak yang bermain menginjak no 1,2,5 dengan satu kaki .
- Nomor 3, 4, 6, 7 dengan dua kaki .
- Setelah menginjak no 6 dan 7 anak keluar dari garis dan menapak di finish dan melempar umpan dengan tidak menghadapi engklek.
- Anak tidak dapat melanjutkan main jika umpan tidak masuk kotak.
- Jika masuk kotak anak akan mengambil bentuk ekspresi dan mengambil umpan kembali.
- Anak yang dapat melanjutkan permainan dengan mengumpulkan banyak bentuk ekspresi akan dinyatakan sebagai pemenang.
- Anak akan berhenti bermain jika kartu sudah habis dan anak akan bersama-sama menghitung berapa perolehan kartu ekspresi yang di dapat.
- Ketika permainan berakhir orang tua atau teman bertanya ekspresi apa yang ia dapatkan serta apa yang ia lakukan jika melihat temannya sedang dalam ekspresi tersebut.

Perubahan aturan main dirasa perlu berdasarkan saran ahli dan untuk keefektifan permainan. Perlu diketahui perubahan aturan

ini juga tidak semata-mata dengan alasan tersebut tetapi berdasarkan uji coba kecil peneliti terhadap kemampuan yang dimiliki anak. Uji coba ini dilakukan sebelum peneliti mencetak produk dengan beberapa anak yang usia rentang 5-9 tahun. Dimana peneliti bermaksud melihat perbedaan kemampuan anak ketika melakukan permainan. Uji coba ini merupakan stimulasi pertama dan hanya menguji kemampuan yang dimiliki anak serta ketertarikan anak sebagai dasar utama untuk melakukan perubahan sedikit pada peraturan main berdasarkan saran oleh ahli. Di bawah ini bentuk uji coba kemampuan anak yang peneliti lakukan di lingkungan kosan peneliti di Hibridah Ujung sebagai berikut:

### **Gambar 6**

#### **Uji coba kemampuan anak**



Berdasarkan uji coba memang terlihat bahwa ketika anak melakukan permainan dengan aturan pertama, permainan menjadi tidak efektif. Terlihat bahwa anak usia 8 tahun masih bingung menjelaskan kartu situasi dan baru tertebak setelah beberapa kali

serta keefektifan waktu yang dibutuhkan. Pada kemampuan motorik anak ketika melompat pada rentang umur tersebut sudah dapat dilakukannya dengan baik.

h. Uji Coba Produk Skala Kecil

Uji coba produk skala kecil telah dilakukan sebelum pencetakan. Uji coba ini selain melihat kemampuan siswa juga dilihat respon siswa terhadap permainan. Kegiatan ini dilakukan di daerah Hibridah Ujuang dengan jumlah anak 7 orang anak usia 5-6 tahun. Kegiatan ini bertujuan untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap produk yang telah dibuat. Uji coba produk skala kecil dengan melakukannya terhadap anak ketika pulang sekolah. Setelah itu berdasarkan uji coba anak-anak tertarik untuk bermain tetapi pada percobaan awal anak memiliki kesulitan dalam memahami aturan permainan tetapi anak masih antusias untuk bermain.

f. Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan pada tanggal 17 januari 2018 untuk pre-test dan pada tanggal 20 januari 2018 untuk post-test dengan jumlah anak 15 orang. Adapun tujuan uji coba ini untuk melihat bagaimana peningkatan kecerdasan interpersonal anak setelah melakukan permainan engklek ekspresi. Dalam kegiatan ini dilakukan treatment yang sama pada satu kelompok anak dan

langsung dinilai kemampuannya. Berikut ini hasil penilaian pre-test dan post-test:

1) Hasil Uji Coba Produk Pre-Test

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 15 anak usia 5-6 tahun di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 16**  
**Hasil pengisian lembar penilaian kemampuan interpersonal anak dalam pre-test**

No	Nama	Total Skor	Kategori
1	Akram Rhamadan	23	Berkembang sesuai harapan
2	Ahmad Fharizal	18	Mulai berkembang
3	Cantika Tri Amora	16	Mulai berkembang
4	Dea Feli Marzia	11	Belum berkembang
5	Fanesha Aqila	27	Berkembang sangat baik
6	Fatih Ariq Haidar	22	Berkembang sesuai harapan
7	Hany Novelia	16	Mulai berkembang
8	Inara Azara	21	Berkembang sesuai harapan
9	Kirana	27	Berkembang sangat baik
10	Muhamad Fajar	22	Berkembang sesuai harapan
11	Rafi Devandra	16	Mulai berkembang

12	Ramdanu	15	Mulai berkembang
13	Reza Debri D	22	Berkembang sesuai harapan
14	Saqila Afifah	11	Belum berkembang
15	Vina Nahtulia	18	Mulai berkembang
<b>Jumlah</b>		<b>218</b>	<b>Mulai berkembang</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>19</b>	<b>Mulai berkembang</b>

Hasil penelitian ini selanjutnya diuraikan sesuai dengan kategori, rumusnya adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \quad \text{diperoleh hasil pada tabel di bawah:}$$

**Tabel 17**  
**Kategori kemampuan kecerdasan interpersonal anak pada saat pre test**

Skor	frekuensi	Presentase	Kategori
32-26	2	13 %	Berkembang sangat baik
25-19	5	34 %	Berkembang sesuai harapan
18-12	6	40 %	Mulai berkembang
≤12	2	13 %	Belum berkembang

Dari hasil data maka dapat dilihat jika rata-rata anak memiliki kemampuan interpersonal yang mulai berkembang dengan skor 40 % , berkembang sangat baik dan belum

berkembang sama-sama mendapatkan skor 13 % serta berkembang sesuai harapan mendapatkan skor 34 %.

2) Uji coba produk post-test

Uji coba produk dalam post test dalam jumlah anak yang sama yaitu 15 orang anak usia 5-6 tahun diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 18**  
**Hasil pengisian lembar penilaian kemampuan interpersonal anak ketika post-test**

No	Nama	Total Skor	Kategori
1	Akram Rhamadan	30	Berkembang sangat baik
2	Ahmad Fharizal	27	Berkembang sangat baik
3	Cantika Tri A.	28	Berkembang sangat baik
4	Dea Feli Marzia	18	Mulai berkembang
5	Fanesha Aqila	28	Berkembang sangat baik
6	Fatih Ariq Haidar	25	Berkembang sesuai harapan
7	Hany Novelia	23	Berkembang sesuai harapan
8	Inara Azara	22	Berkembang sesuai harapan
9	Kirana	29	Berkembang sangat baik
10	Muhamad Fajar	27	Berkembang sangat baik
11	Rafi Devandra	27	Berkembang sangat baik
12	Ramdanu	26	Berkembang sesuai

			harapan
13	Reza Debri D	24	Berkembang sesuai harapan
14	Saqila Afifah	22	Berkembang sesuai harapan
15	Vina Nahtulia	26	Berkembang sangat baik
<b>Jumlah</b>		<b>382</b>	<b>Berkembang sesuai harapan</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>25,5</b>	<b>Berkembang sesuai harapan</b>

Hasil penelitian akan diuraikan berdasarkan kategori dengan rumus

:

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \% \quad \text{jadi, diperoleh hasil pada tabel berikut ini:}$$

**Tabel 19**

**Kategori kecerdasan interpersonal anak post-test**

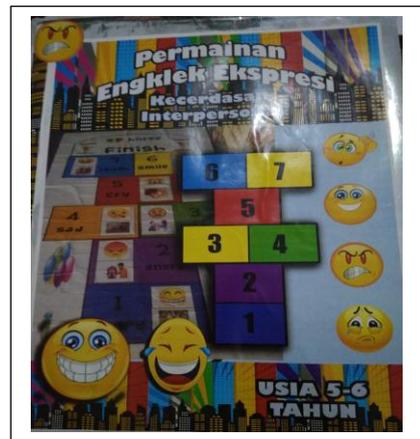
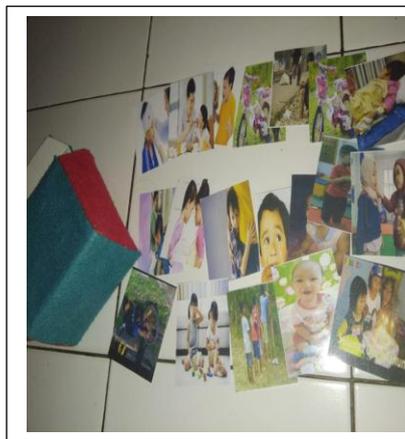
Hasil	Frekuensi	Presentase	Kategori
32-26	8	53 %	Berkembang sangat baik
25-29	6	40 %	Berkembang sesuai harapan
18-12	1	7 %	Mulai berkembang
≤12	-	-	Belum berkembang

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan data di atas maka diperoleh presentase berkembang sangat baik sebanyak 53 % berkembang sesuai harapan 40 % dan 7 % anak mulai berkembang.

### g. Revisi Produk Akhir

Berdasarkan pengalaman uji coba produk yang dilakukan di Desa tebat Kubu maka revisi Produk akhir tidak terlalu banyak yaitu dengan mengganti lem stick dengan lem yang lebih lekat serta pembuatan kotak untuk produk pengembangan serta disarankan pengantar permainan dan evaluasi dimasukkan pada peraturan permainan. Di bawah ini bentuk produk akhir

**Gambar 7**  
**Produk akhir pengembangan permainan engklek**



Pada produk akhir peneliti membuat kotak pada permainan agar lebih praktis dan juga membuat buku panduan pada produk ini bagi orang tua. Isi buku panduan terlampir di belakang.

## **B. Pembahasan**

### **1. Proses Pembuatan Produk.**

Pembuatan produk pengembangan permainan engklek diawali dengan peneliti mencari kebutuhan orang tua terhadap permainan anak, peneliti akhirnya mengambil bentuk permainan tradisional engklek yang akan dikembangkan. Permainan ini oleh beberapa anak sudah tidak asing lagi tetapi disini berdasarkan tujuan yang ingin di capai maka peneliti membuat beberapa materi tambahan seperti kartu ekspresi dan kartu situasi. Hal ini dimaksudkan peneliti agar pembelajaran anak lebih terarah dan sesuai perkembangannya.

Peneliti kemudian membuat produk dengan terlebih dahulu mendesain produk dengan menggunakan kain flanel dan karpet yang peneliti buat menggunakan dua warna yaitu hijau dan merah setelah itu peneliti memvalidasi produk ke tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media dan guru setelah di validasi maka peneliti diberi saran dan memperbaiki produk dengan bahan yang sama dan menggunakan warna yang bermacam-macam yaitu hampir 5 pilihan warna yang di gunakan. Dengan beberapa perbaikan itu maka peneliti memvalidasi lagi produk pengembangan sehingga sudah layak digunakan tetapi perlu pencetakan. Pencetakan dilakukan dengan bahan benner oleh

percetakan yang di desain langsung oleh peneliti dan akhirnya jadilah produk yang peneliti uji cobakan pertama dengan sedikit perubahan peraturan main serta pada produk akhir peneliti maka produk pengembangan ini di buat kotak agar lebih menarik kemasaanya dan juga gampang membawanya dengan pembuatan panduan buku kecil produk penelitian. sedangkan untuk kartu ekspresi peneliti menggunakan word dan di print serta di press agar tahan lama dan di beri tangkai stick ice cream untuk bentuk kartu ini berukuran bulat yang diperkirakan sebesar ukuran muka anak dan juga untuk kartu situasi di buat dengan bahan yang sama tetapi dengan ukuran perkiraan 5 X 7 cm.

## **2. Tanggapan Siswa Terhadap Hasil Produk**

Tanggapan siswa terhadap hasil produk dilihat berdasarkan catatan anekdot dilapangan ketika penelitian. tanggapan siswa terhadap permainan ini begitu baik terlihat ketika mereka sangat senang dan antusias dalam melakukan permainan.

Permainan dilakukan anak-anak dengan semangat dimana dihari pertama mereka tidak sabar menunggu giliran , anak-anak merasa terlihat begitu kecewa ketika mereka tidak dapat melanjutkan permainan dan tidak mendapatkan kartu ekspresi. Karena hal ini anak-anak lebih bersemangat dan aktif untuk mengikuti aktifitas di luar rumah dan bersosialisasi bersama temannya.

### 3. Peningkatan Kemampuan Kecerdasaan Interpersonal Anak Berdasarkan Hasil Penilaian

Berdasarkan kegiatan pra-test dan post-test diperoleh nilai yang dapat dilihat hasil presentase peningkatan kemampuan kecerdasan interpersonal anak seperti di bawah ini:

**Tabel 20**

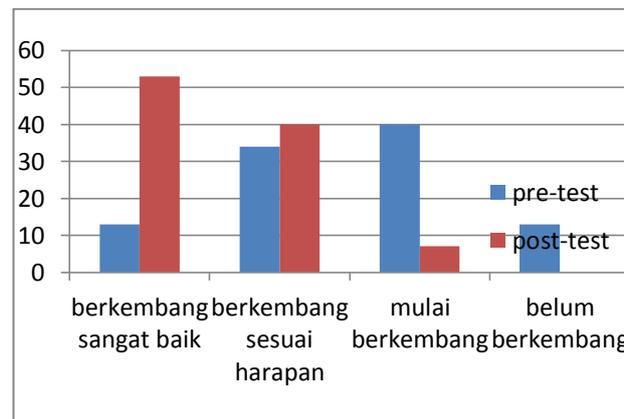
**Data kategori peningkatan hasil kemampuan kecerdasan interpersonal anak**

No	Kategori	Pre-test	Post-test	peningkatan
1	Berkembang sangat baik	13 %	53 %	40 %
2	Berkembang sesuai harapan	34 %	40 %	6 %
3	Mulai berkembang	40 %	7 %	-33 %
4	Belum berkembang	13 %	-	-13 %

Data di atas menunjukkan peningkatan dimana terjadi pada anak kategori berkembang sangat baik menjadi lebih banyak dan kategori belum berkembang hampir tidak mengalami peningkatan. Berdasarkan data di atas dapat diperoleh grafik peningkatan hasil sebagai berikut:

Gambar 7

## Grafik Perbandingan peningkatan Pre-test dan Post-test



Jadi dari tabel di atas dapat dilihat peningkatan kemampuan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan. Oleh karena itu produk ini layak digunakan untuk peningkatan kecerdasan interpersonal anak.

Adapun kategori anak masih ada yang mulai berkembang pada saat post test yaitu ditemukan indikasi pada anak di indikator penilaian dalam mentaati peraturan permainan serta dalam kategori pendeskripsian dan ketepatan pemilihan ekspresi di mana beberapa anak masih ragu-ragu dan diberi bantuan. Adapun gambar di bawah dapat dilihat salah satu masalah anak yang ditemukan di lapangan.

**Gambar 8**  
**Hambatan-Hambatan yang Ditemui Anak**



Hal di atas sebagai contoh di mana di buktikan pada saat post-test nilai dalam indikator tersebut masih dalam kategori rendah dan juga berdasarkan catatan lapangan peneliti pada saat hasil di lapangan. Kemampuan perkembangan anak berbeda-beda dimana ditemukan beberapa anak yang berkembang sudah maksimal. Dalam kasus perkembangan anak yang seperti di atas anak-anak tersebut merupakan anak-anak dalam kategori diam baik dalam melakukan komunikasi maupun dalam melakukan aktifitas. Anak tersebut selalu membutuhkan arahan terhadap apa yang ia

lakukan. Berdasarkan diagnosa sementara penyebab keterlambatan tersebut yaitu kurangnya sosialisasi anak sebelumnya serta rasa percaya diri anak yang terbilang lemah. Contohnya seperti ketika memilih bentuk ekspresi anak itu sebenarnya bisa tetapi ia ragu-ragu terhadap yang ia ambil serta contoh juga terhadap anak yang diberi bantuan dalam melompat anak ini memiliki beberapa kategori yang memang lemah anak terlihat cenderung diam bahkan hampir tidak terlibat komunikasi bersama teman-temannya dan juga anak tersebut dalam kemampuan melompat tidak dapat dikatakan bahwa ia tidak bisa tapi pada dasarnya anak malu untuk mencoba.

Dalam kategori berkembang sesuai harapan maupun berkembang sangat baik anak terlihat mempunyai semangat dan rasa ingin tahu tinggi. Anak antusias dalam melakukan permainan. Dimana anak terlihat berlatih dulu sebelum permainan di mulai. Anak bahkan merasa kesal ketika ia tak dapat melanjutkan permainan.

Adapun penilaian kategori kemampuan kecerdasan interpersonal anak berdasarkan indikator penilaian sebagai berikut:

Tabel 21

## Indikator penilaian kemampuan kecerdasan interpersonal anak

indikator nilai	1 *	2 **	3 ***	4 ****
anak dapat beradaptasi mengikuti permainan dengan teman sebaya dilingku ngannya	jika anak terlihat tidak memiliki teman dan tidak mengikuti permainan bersama teman sebayanya	jika anak dapat mengikuti permainan tetapi kurang memiliki teman saat bermain	jika anak mengikuti permainan dan terlihat aktif berteman dengan siapa saja tetapi karena faktor ikut-ikutan teman baiknya	jika anak terlihat mampu berteman dengan siapa saja dan aktif serta antusias dalam mengikuti permainan bersama
anak mampu mengikuti aturan dalam permainan seperti mampu melompat dan melempar umpan dengan tepat.dll	jika anak tidak dapat memahami aturan saat melakukan permainan seperti anak tidak dapat melompat dan tidak memahami aturan pelemparan umpan	jika anak dapat memahami aturan tetapi dengan bantuan ketika melakukan permainan seperti di papah dalam melompat. dll	jika anak memahami aturan dengan sebagian saja saat melakukan permainan dengan meminta bantuan sekali saja.	jika anak memahami aturan dan mempraktikannya saat bermain

anak dapat bekerjasama dan menunggu giliran dengan temannya saat bermain	jika anak tidak terlibat kerjasama ketika menemui kesulitan saat bermain dan anak tak paham giliran mainnya	jika anak terlibat kerjasama tetapi tidak aktif saat bermain serta memahami giliran main tapi duluan maju ke depan	jika anak terlibat kerjasama tetapi ikut-ikutan teman saat bermain dan paham giliran mainnya tetapi enggan maju dan diarahkan	jika anak terlibat kerjasama dengan aktif saat bermain dan memahami giliran mainnya dan langsung mengerjakannya
anak dapat mendeskripsikan dan memahami situasi secara sederhana dengan mengambil bentuk ekspresi yang tepat	jika anak tidak dapat mendeskripsikan gambar dan tidak dapat memahami situasi di dalam gambar yang disediakan serta anak lambat sekali dalam mengambil kartu ekspresi	jika anak dapat mendeskripsikan dan dapat memahami situasi di dalam gambar tetapi dengan bantuan serta di arahkan dalam mengambil kartu ekspresinya	jika anak dapat mendeskripsikan dan dapat memahami situasi di dalam gambar tetapi dengan sangat sederhana atau masih ragu dalam mengambil kartu	jika anak dapat mendeskripsikan dan memahami situasi di dalam gambar dengan lebih kompleks

			ekspresi	
anak mampu mendeskripsikan secara sederhana bentuk empati dan tampil di depan	anak tidak ingin maju ke depan dan tidak mampu menyebutkan empati yang harus ia lakukan	anak dapat maju disuruh guru dan menyebutkan empati secara sederhana	anak dapat tampil di depan dengan ikutan teman dan mampu menyebutkan secara sederhana	anak mampu maju ke depan dengan kemauan sendiri dan menyebutkan bentuk perasaan
anak mampu menyampaikan perasaan suka dan tidak suka saat evaluasi bermain	anak tidak mampu menyampaikan perasaan suka dan tidak suka ketika evaluasi bermain dan anak hanya diam bahkan ketika ditanya oleh orang disekitarnya	anak mampu menyampaikan perasaan suka dan tidak suka saat evaluasi bermain karena ikutan temannya atau anak masih malu dalam penyampaiannya	anak mampu menyampaikan perasaan suka dan tidak suka saat evaluasi bermain dengan kesadarannya tetapi belum mampu menyampaikan alasannya	anak mampu menyampaikan perasaan suka dan tidak suka berdasarkan kesadarannya dan langsung memberikan alasannya
anak cenderung suka	anak tidak meminta bantuan	anak meminta bantuan	anak meminta bantuan	anak meminta bantuan langsung

meminta bantuan ketika mengalami kesulitan dan berani meminta pendapat serta tolong dan meminta tolong serta suka menolong teman ketika bermain	ketika mengalami kesulitan dan tidak berani meminta pendapat serta meminta tolong dan anak juga tidak peka terhadap teman yang meminta tolong	dengan malu-malu ketika mengalami kesulitan dan meminta pendapat serta meminta tolong dan anak tidak peka terhadap teman yang meminta tolong tetapi masih tidak percaya diri untuk melakukannya	dengan cepat ketika mengalami kesulitan dan meminta pendapat serta meminta tolong dan peka untuk memberi pertolongan dengan masih ikut-ikutan atau mengajak teman lainnya	ketika mengalami kesulitan dan meminta pendapat serta meminta tolong dan teman langsung
anak terlihat menonjol ketika bermain	anak hanya diam dan kurang aktif bersama teman-temannya serta cenderung kurang	anak terlihat aktif bermain bersama teman-temannya meski belum terlaludipercayai tetapi dia dapat	anak terlihat aktif tetapi masih egois untuk menguasai permainan dan membuat tema-	anak terlihat aktif serta disenangi teman-temannya dan juga menjadi tempat paling dipercayai

	bersahabat dan disukai	diterima dilingkungan nya dengan ikut-ikutaan	temannya kesal	atau sebagai tempat bertanya
--	---------------------------	--	-------------------	------------------------------------

Indikator penilaian kecerdasan interpersonal anak juga telah di paparkan pada BAB sebelumnya. Indikator penilaian ini sebagai panduan untuk memberikan nilai berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang dan belum berkembang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan uraian pada BAB sebelumnya, jadi dapat disimpulkan bahwa:

1. Produk pengembangan engklek ekspresi sudah layak untuk digunakan berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan guru PAUD.
2. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa produk pengembangan permainan engklek ekspresi dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil pengembangan produk ini, jadi peneliti memberikan saran yaitu :

1. Bagi orang tua agar produk pengembangan permainan engklek ekspresi ini dapat digunakan sebagai alat permainan anak.
2. Bagi guru produk pengembangan ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran yang akan dilakukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Thomas. Tanpa tahun. *Kecerdasaan Multiple di Dalam Kelas*. Terjemahan oleh Dyah Widya Prabaningrum. 2013. Jakarta Barat: PT Indeks
- Bahradia, Raksha. Tanpa tahun. *Roots And Wings*. Terjemahan oleh Dina Begum. 2013. Jakarta: PT.Gramedia
- Erikson, Erik. Tanpa tahun. *Childhood and Society*, Terjemahan oleh Helly Prajitno dan Sri Mulyantini. 2010. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Evie Rachmawati, Fadillah. 2015. *Impelementasi permainan Tradisional engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasaan Kinestetik Anak Pada Kelompok B di TK Orbit 1 Joyontakan Serangen Tahun ajaran 2016/2017*. Surakarta: Program Studi Pendidikan islam anak Usia Dini.
- Fadillah, 2017. *Buku Ajar Bermain dan permainan Anak usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fauziah, Ujang. 2016. *Aplikasi Permainan Engklek Bercahaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak kelompok B Di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patarang Kabupaten jember tahun ajaran 2015/2016*. Jember: program studi Pendidikan Anak Usia Dini.
- Izatia Nor dan Hardiyanti. 2017. *Pengembangan Anak melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Khairani, Rahmi. 2013. *Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Tangga terhadap Kecerdasaan Interpersonal Anak Usia Dini Di TK Pembina Pakam*. Medan: Program Studi Psikologi Pascasarjana.
- Linda,dkk. 2007. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intellggence*. Depok: Intuisi Press.
- Mansur, 2011, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Mulyani, Novi. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: KALIMEDIA
- Musfiroh, Takdirotun. 2014. *Pengembangan Kecerdasaan Majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas terbuka
- Musfiroh, Takdirotun. 2016. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Pt.Rineka Cipta
- Santoso, Soengeng dan Anne Lies. 2014. *Kesehatan dan Gizi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sugiyono, *Metode Pnelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung:ALFABETA
- Sujiartiningsih. 2015. *Mengembangkan Nilai Luhur dengan Permainan Tradisional*. Tangerang: PT. Pantja Simpati.
- Suryana, Dadan. 2016. *Stimulus dan Aspek Perkembangan Anak*. Jaakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media group.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- T Safari. *Interpersonal Inteliigence (Metode Pengembangan Kecerdasaan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books
- The Trainer, Suzie. 2012. *Panduan Praktis Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT.elex media Komputindo
- Wiyani, Novan Ardy. 2016. *Buku Ajar Penanganan Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media
- Yaumi Muhammad dan Nurdi Ibrahim. 2016. *Pembelajaran Berbasis kcerdasaan Jamak(Multiple Intelligences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*. Jakarta: Prenada Media Group
- Yuliati, Rizky. 2017. *Permainan Tradisional Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa