

**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK DI RA BAITUL
ISLAH KOTA BENGKULU**

SKRIPSI Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Ilmu Tarbiyah



Oleh:
WEDIA MARYANA
NIM. 1316251526

**PRODI PENDIDIKAN GURU RAUDHATHUL ATHFAL
FAKULTAS TARBİYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2017**



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

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

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Wedia Maryana

NIM : 1316251526

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 : Wedia Maryana

NIM : 1316251526

Judul : Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak
di RA Baitul Islah Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diujikan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih. *Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, September 2016

Mengetahui

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Suherman, M.Pd

NIP. 196802191999031003

Fatrica Syafri, M.Pd. 1

NIP. 198510202011012011



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

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “**Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu**”, yang disusun oleh **Wedia Maryanan, NIM. 1316251526**, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari jum’at tanggal 15 september 2017, dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

Ketua,
Hj. Asiyah, M. Pd
NIP. 196510272003122001

Sekretaris
Ahmad Syarifin, M. Ag
NIP.198006162015031003

Penguji I
Dr. Ali Akbar Jono, M. Pd
NIP. 19750925201121004

Penguji II
fatrima santri syafri, M.Pd. Mat
NIP.198803192015032003

Bengkulu, September 2017

Mengetahui Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



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

MOTTO

"Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah"

*"Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan
bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan
keyakinan yang teguh"*

- Wedia Maryana -

PERSEMBAHAN

(puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya yang mana saya masih di beri kesempatan untuk menyelesaikan kuliah saya. pengorbanan dan doa restu serta Cimpahan dari kasih sayang dari orang-orang teramatlah besar pengaruhnya dalam menyelesaikan study dan skripsi ini untuk itu skripsi saya persembahkan kepada:

kedua orang tua %u ayahanda tercinta (firdaus) dan ibunda tercinta (fatma wati) yang telah Banyak- Berkorban dan Berkerja keras, Berdoa siang dan malam untuk kesuksesanku.

kakak ku tercinta (pirda saputra), (Jftdi eryanto) dan adek ku Ledia maryana kita selalu Berjuang bersama, saling memberi semangat dan motivasi dalam meraih keberhasilan kita, susah senang telah kita lewati untuk jneraih cita-cita masa depan kita, y Saudara iparku (rensi), serta paman, BiBi, nenek, dan seCuruh keluargaku yang telah mendoakanku,

Keponaan ku tersayang (kgyla permata windari), dan adik-adikku (nota, Beta, arief, novita dan melsa).

Para pembimbingku ibu Fatrica syafri, M.Pd.I dan Bapak, suhirman, M.Pd

Teruntuk sahabatku dan teman-temanku Afifa septiana, Cedia maryana, Okta nitasari, icha marsela, miqa lisiana, refti junita, senrilahatih, erin puspa selicita, dan Pugun Suhendar yang telah Banyak- membantuku serta seluruh teman Prodi PGRA seperjuanganku tahun 2013.

Agama, bangsa, almamaterku dan kampus IAIN Bengkulu.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : WEDIA MARYANA

NIM : 1316251526

Jurusan/prodi : Tarbiyah/ PGRA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu”**, adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa Skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, September 2017

Penulis



Wedia Maryana
NIM. 1316251526

ABSTRAK

Wedia Maryana, NIM. 1316251626, 2017 judul Skripsi: “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Di Ra Baitul Islah Kota Bengkulu”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing : 1. Dr. Suhirman, M.Pd, 2. Fatrica Syafri, M.Pd.I

Kata Kunci : *Bermain Peran, Kecerdasan Interpersonal*

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan ini pada : Apakah terdapat pengaruh interaksi antara permainan bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal? Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh interaksi permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah kota Bengkulu.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data penelitian ini adalah melalui teknik dokumentasi, observasi dan *check list*. Adapun teknik analisa data penelitian ini adalah melalui uji normalitas data, uji homogenitas.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh melalui penelitian tentang pengaruh permainan bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu, didapatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kecerdasan interpersonal anak pada kelompok kontrol karena menggunakan permainan bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah -1,667 dengan standar deviasi 11,178 dan t-obtained adalah -0,577 . Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 14. Maka dapat dilihat bahwa *t-obtained* diperoleh nilai lebih rendah dari pada t-tabel. Dapat disimpulkan tidak ada pengaruh penggunaan gambar terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal di RA Baitul Islah Kota Bengkulu”. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW. Penyusunan proposal skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal Jurusan Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis menghaturkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin.M.,M.Ag.,MH. selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memberikan fasilitas untuk menimba ilmu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag.,M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Tadris Institut Agama Islam (IAIN) Bengkulu yang telah memberikan motivasi dan dorongan demi keberhasilan penulis.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai fasilitas ilmu kepada penulis.
4. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I. selaku ketua Ketua PRODI Pendidikan Guru Raudhatul Athfal(PGRA) IAIN Bengkulu dan selaku pembimbing II yang senantiasa sabar dan telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan dan petunjuk serta motivasinya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Suhirman, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikiran dalam memberikan bimbingan, dan petunjuk dari awal pembuatan skripsi.
6. Bapak/Ibu staf Dosen IAIN Bengkulu yang telah memberikan berbagai disiplin ilmu sehingga penulis mampu meraih gelar sarjana pendidikan.

7. Bunda Hj. Kusrianti, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah RA Baitul Islah Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian, beserta Keluarga besar RA Baitul Islah kota Bengkulu yang telah banyak membantu dan bekerja sama dengan penulis selama melakukan penelitian.

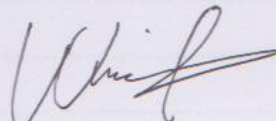
8. Pihak Perpustakaan yang telah membantu dalam penulisan Skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan proposal skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga ini bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

Bengkulu, September 2017



Wedia Maryana
NIM. 1316251526

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Pengertian Kecerdasan dan Kecerdasan Interpersonal	9
a. Pengertian Kecerdasan	9
b. Pengertian Kecerdasan Interpersonal	15
c. Komponen Kecerdasan Interpersonal	17
d. Indikator Kecerdasan Interpersonal	18
e. Sifat-sifat Kecerdasan Interpersonal	19
f. Elemen Kecerdasan Interpersonal	20
2. Pengertian Bermain dan Bermain Peran	22
a. Pengertian Bermain	22
b. Pengertian Bermain Peran	23
c. Fungsi Bermain Peran	25

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Pengertian Kecerdasan dan Kecerdasan Interpersonal	9
a. Pengertian Kecerdasan	9
b. Pengertian Kecerdasan Interpersonal	15
c. Komponen Kecerdasan Interpersonal	16
d. Indikator Kecerdasan Interpersonal	17
e. Sifat-sifat Kecerdasan Interpersonal	20
f. Elemen Kecerdasan Interpersonal	21
2. Metode Bermain Peran.....	23
a. Pengertian Bermain Peran.....	23
b. Peran Dasar dan Ciri Bermain Peran	25
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Role Playing	26

3. Pengertian Bermain dan Bermain Peran	28
a) Pengertian Bermain	28
b) Sejarah Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	29
c) Fungsi Bermain Peran	31
d) Permainan Sosio Drama	35
e) Permainan Tradisional	36
f) Beberapa Teori Intelegensi	38
g) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Intelegensi.....	41
h) Perkembangan Intelegensi	41
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	43
C. Kerangka Berfikir.....	48

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	50
C. Desain Penelitian.....	50
D. Variabel Penelitian	51
E. Populasi, Sampel.....	51
F. Teknik Pengumpulan Data.....	52
G. Teknik Analisa Data.....	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	58
B. Hasil Penelitian	64
C. Pembahasan.....	83

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	85
B. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi penelitian	52
Tabel 4.1. Data Guru RA Baitul Islah.....	60
Tabel 4.2. Data Siswa Tiga Tahun Terakhir	60
Tabel 4.3. Sarana dan Prasarana RA Baitul Islah	61
Tabel 4.4. Pengisian Lembar Observasi Kelas Eksperimen dan Tes.....	64
Tabel 4.5. Kategori Kecerdasan Interpersonal Anak RA Baitul Islah Kota Bengkulu	65
Tabel 4.6. Pengisian Lembar Observasi Kelas eksperimen	65
Tabel 4.7. Kategori Kecerdasan Interpersonal Anka RA Baitul Islah	66
Tabel 4.8. Pengisian Lembar Observasi Kelas Kontrol Pre test	67
Tabel 4.9. Kategori Kecerdasan Interpersonal Anak RA Baitul Islah	68
Tabel 4.10 Pengisian Lembar Observasi Kelas Kontrol Post Test	68
Tabel 4.11 Kategori Kecerdasan Interpersonal Anak	69
Tabel 4.12 Normalitas data pre test.....	70
Tabel 4.13 Normalitas data post tes	71
Tabel 4.14 Normalitas data pre tes.....	71
Tabel 4.15 Normalitas data post test.....	72
Tabel 4.16 Hasil Uji Homogenitas.....	72
Tabel 4.17 Statistik Paired Sample Kelas Eksperimen	73
Tabel 4.18 Statistik Paired Sample Kelas Eksperimen	73
Tabel 4.19 Statistik Paired Samples Kelas Kontrol	74
Tabel 4.20 Statistik Samples Kelas Eksperimen.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Variabel Terikat.....	51
-----------------------------------	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, keerdasan spiritual), sosial emosional sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Berdasarkan Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat bereksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami

¹ Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung :PT. Remaja Rosdakarya, 2014)
h. 23

pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Dalam Al Qur'an surat At Tin Allah SWT Berfirman:

ثُمَّ رَدَدْنَاهُ أَسْفَلَ سَافِلِينَ ﴿٥﴾

Artinya : Kemudian Kami kembalikan Dia ke tempat yang serendah-rendahnya (neraka), (QS. At-Tin, 5).

Setiap anak didunia ini memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda. Hal ini menemukan bahwa semua anak, pada hakikatnya adalah cerdas. Perbedaan tersebut ditentukan oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah rangsangan yang diberikan pada saat anak masih berusia dini.

Perbedaan kecerdasan diantara anak didik menuntut cara berpikir pendidik yang adil pada saat memberikan pengajaran. Pendidik yang baik mampu mendeteksi kecerdasan anak dengan cara mengamati perilaku, kecerdasan, minat, cara dan kualitas pada saat bereaksi terhadap stimulus yang diberikan. Menurut pendekatan psiko motris, kecerdasan dipandang sebagai sifat psikologis yang berbeda setiap individu.

Menurut Gardner dalam suyadi menetapkan ada 9 kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan verbal-linguistik (*Word Smart*) kecerdasan yang berkaitan dengan bahasa, kecerdasan logika-matematika (*Number/reasoning Smart*) kecerdasan untuk mendeteksi pola, berpikir, deduktif, dan berpikir logis, kecerdasan visual-spasial (*Picture Smart*) kecerdasan berpikir secara

visual, mampu memanipulasi dan menciptakan gambar, kecerdasan kinestetik/fisik (*Body Smart*) kecerdasan yang memiliki kecenderungan suka bergerak dan menyentuh serta memiliki kontrol gerakan, kecerdasan musikal (*Musical Smart*) kecerdasan dengan mampu mengubah kata-kata menjadi lagu dan menciptakan lagu berbagai musik, kecerdasan interpersonal (*People Smart*) kecerdasan yang terdapat orang-orang yang mudah untuk memiliki relasi sosial dengan orang lain dan tidak mengalami kesulitan dalam bekerja sama, kecerdasan spiritual (*spiritual intelligence*) kemampuan mengenal dan mencintai ciptaan tuhan, kecerdasan naturalis (*Natural Smart*) kecerdasan yang memiliki ketertarikan yang besar terhadap alam sekitar, dan kecerdasan interpersonal (*self smart*) kecerdasan memiliki pemahaman dan punya kendali yang baik dalam diri sendiri.² Namun, dalam penelitian ini peneliti membatasi penelitian dengan kecerdasan interpersonal.

Hasil riset yang telah dilakukan oleh Hoerr dalam penelitiannya yang berjudul “Focussing on the personal intelligences as a basic for success” memberikan penekanan pada kecerdasan personal. Ketika melakukan penilaian pada berbagai macam jenis kecerdasan, kecerdasan personal, intrapersonal dan interpersonal, adalah yang paling penting. Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan mengenai mengenai diri sendiri.³

Kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. Hal ini

²Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : PT Indeks, 2009), h. 185

³Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* (Jakarta : Grasindo, Tadkikaroatun 2008), h. 69

mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh: kemampuan untuk membedakan berbagai jenis interpersonal dan kemampuan untuk merespon secara efektif isyarat-isyarat tersebut dalam beberapa cara pragmatis (misalnya untuk mempengaruhi orang agar mengikuti jalur tertentu dari suatu tindakan).⁴

Anak-anak yang memiliki kecerdasan interpersonal cenderung mudah mengalami perasaan orang lain. Mereka saling menjadi pemimpin diantara teman-temannya. Anak yang cerdas dalam interpersonal pandai mengorganisasi teman-teman mereka yang pandai mengkomunikasi keinginan pada orang lain.⁵

Anak-anak yang cerdas dalam interpersonal mempunyai banyak teman. Mereka juga mudah bersosialisasi serta senang terlibat dalam kegiatan atau kerja kelompok. Namun seringkali kecerdasan interpersonal dianggap hal yang biasa bagi orang tua. Pengembangan kecerdasan interpersonal sekarang ini semakin berkurang. Hal ini disebabkan karena banyak fakta-fakta dilapangan khususnya di anak-anak RA Kota Bengkulu banyak yang menggunakan permainan modern seperti permainan elektronik sehingga anak-anak tertarik memainkannya. Padahal permainan modern tersebut dapat menjauhkan anak-anak dari hubungan perkawinan yang personal ke interpersonal. mengingat pentingnya kecerdasan interpersonal yang perlu ditanamkan sejak dini, maka membutuhkan dukungan dari pendidik dan orang tua untuk mempertahankan perkembangan sosial anak.

⁴Thomas Armstrong, Ed al, *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas* (Jakarta : PT Indeks 2013), h. 7

⁵Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain* (Jakarta : PT Grasindo, 2008), h. 55

Menguatnya arus glabalisasi di indonesia yang membawa pola kehidupan dan hiburan baru mau tidak mau memberikan dampak tertentu terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat indonesia, termasuk di dalamnya kelestarian berbagai ragam permainan tradisional anak-anak. Permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat di anggap remeh. Karena, permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari.

Melalui permainan tradisioanal membantu anak menjalin realitas sosial dengan teman sebaya. Permainan tradisional bermain peran menunjukkan peniruan artinya anak-anak melakukan suatu permainan dengan meniru kebiasaan orang tua dalam bekeluarga, mencari nafkah, dan lain-lain. permainan ini menggunakan alat dapur dengan ukuran miniatur.

Dari hasil obeservasi awal yang dilakukan peneliti di RA Baitul Islah Kota Bengkulu menunjukkan bahwa masih banyak anak yang belum begitu maksimal dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Dari pengamatan peneliti belum melihat adanya permainan yang berkenaan dengan bermain peran atau bertukar peran. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat kita sadari bahwa pentingnya permainan tradisional anjang-anjang untuk meningkatkan interaksi dan kecerdasan interpersonal anak. Seorang anak yang memiliki kemampuan kecerdasan interpersonal terlihat ketika anak-anak mampu berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebaya ataupun orang-orang yang ada di sekitarnya.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti bermaksud untuk mengkaji seberapa besar pengaruh permainan tradisional bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya permainan yang secara khusus diberikan pada anak agar mereka bisa bertukar pikiran dengan teman sebayanya.
2. Kurang terkontrolnya kepedulian anak-anak kepada teman sebayanya pada saat anak-anak yang lain mengajak berinteraksi.
3. Orang tua dan guru lebih memfokuskan anak-anak agar bisa menguasai materi pelajaran yang diberikan, dan sedikit mengesampingkan aspek psikologi dan sosiologis anak.
4. Kurangnya media dan sarana bermain anak dalam meningkatkan jiwa sosial anak, metode bermain yang diberikan guru hanya permainan yang sama.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Metode bermain peran dibatasi pada keaktifan anak dalam menerapkan ketrampilan berinteraksi dan bersosialisasi kepada teman sebaya sesuai dengan tokoh yang diperankan, dan ketrampilan berimajinasi anak untuk mengalihkan perhatian dari permainan drama kedalam kehidupan nyata.

2. Kecerdasan interpersonal anak dibatasi pada aspek kepekaan, dan rasa empati anak kepada teman sebayanya yang membutuhkan pertolongan.

D. Rumusan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih terarah, maka penulis membatasi permasalahan ini pada : Apakah terdapat pengaruh interaksi antara permainan bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal di RA Baitul Islah Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk kegiatan pengaruh interaksi permainan tradisional bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Bagi guru

Sebagai alternative bagi guru untuk dalam menyampaikan materi pembelajaran kecerdasan interpersonal anak

- b. Bagi siswa

Untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak

- c. Bagi peneliti

Sebagai salah satu alternative untuk mengembangkan penelitian lain yang menggunakan permainan tradisional bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak

2. Secara Praktis

a. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru untuk dapat mempertimbangkan penerapan permainan tradisional bermain peran dalam pembelajaran kecerdasan interpersonal anak.

b. Bagi sekolah

Untuk menambah pengalaman dan pengetahuan serta meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal anak

c. Bagi peneliti

Untuk menambah wawasan , kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensinya sebagai calon guru

d. Bagi peneliti lain

Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain tentang pengaruh permainan tradisional bermain peran dalam mempengaruhi kecerdasan interpersonal anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Kecerdasan dan kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan menurut Gardner menyatakan bahwa biopsikologi, kecerdasan berbeda dengan bidang pekerjaan dan bidang ilmu yang dikenal masyarakat seperti seni, pertanian, atau kedokteran.⁶ Dapat dipahami bahwa Kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah atau produk yang dibuat dalam satu atau beberapa budaya secara terperinci. Kecerdasan dapat didefinisikan sebagai :

1. Kemampuan untuk menyelesaikan masalah.
2. Kemampuan untuk mengatasi persoalan-persoalan baru untuk diselesaikan.
3. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang akan menimbulkan penghargaan dalam seseorang.

Pokok-pokok pikiran yang dikemukakan Gardner adalah :

1. Manusia mempunyai kemampuan meningkatkan dan memperkuat kecerdasannya.
2. Kecerdasan selain dapat berubah dapat pula diajarkan kepada orang lain.

⁶ Tadkiroatun Musfiroh, *Kecerdasan Melalui Bermain*, (Jakarta : Grasindo, 2008), h. 36

3. Kecerdasan merupakan realitas majemuk yang muncul dibagian-bagian yang berbeda pada sistem otak atau pikiran manusia.
4. Pada tingkat tertentu, kecerdasan ini merupakan satu kesatuan yang utuh.

Artinya dalam memecahkan masalah atau tugas tertentu, seluruh macam kecerdasan manusia bekerja sama-sama, kompak dan terpadu.⁷ Setiap kecerdasan didasarkan pada potensi biologis, yang kemudian diekspresikan dari hasil faktor-faktor genetik dan lingkungan yang saling mempengaruhi. Secara umum, individu normal mampu menunjukkan bauran beberapa kecerdasan-kecerdasan tidak pernah dijumpai dalam bentuk murni. Pengertian kecerdasan menurut para ahli :

1. Anita E. Woolfolk

Kecerdasan adalah kemampuan untuk belajar, keseluruhan pengetahuan yang diperoleh, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan situasi baru atau lingkungan pada umumnya.

2. C. P. Chaplin

Kecerdasan adalah kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara tepat dan efektif.

⁷Tadkiroatun Musfiroh, *Kecerdasan Melalui Bermain*, (Jakarta : Grasindo, 2008), h. 38

3. Gregory

Kecerdasan adalah kemampuan atau keterampilan untuk memecahkan masalah atau menciptakan produk yang bernilai dalam satu atau lebih bangunan budaya tertentu.⁸

4. Goleman

Kecerdasan emosional adalah kemampuan lebih yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mengendalikan emosi dan menunda kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa. Dengan kecerdasan emosional tersebut seseorang dapat menempatkan emosinya pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati.

5. Howes dan Herald

Kecerdasaan emosional merupakan komponen yang membuat seseorang menjadi pintar menggunakan emosi. Lebih lanjut dijelaskan bahwa emosi manusia berada di wilayah dari perasaan lubuk hati, naluri yang tersembunyi, dan sensasi emosi yang apabila diakui dan dihormati, kecerdasan emosional menyediakan pemahaman yang lebih mendalam dan lebih utuh tentang diri sendiri dan orang lain. Kecerdasan seseorang itu berkembang mengikuti umur kronologisnya. Seorang bayi mampu kecerdasannya belum berkembang karena belum mampu melakukan proses berpikir yang mendalam. Pada masa kanak-

⁸Hamzah dan Masri, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran* (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2009), h. 13

kanak tingkat kemampuan kecerdasannya mulai berkembang, demikian pula pada masa anank-anak, masa remaja, dan seterusnya kemampuan kecerdasannya semakin berkembang.⁹

Kecerdasan menurut Jean Piaget salah seorang ahli psikologi yang menonjol peranannya dalam teori tentang perkembangan kecerdasan adalah Jean Piaget yang berkebangsaan Swiss. Piaget merumuskan tingkat-tingkat perkembangan manusia sebagai berikut :

a. Sensorimotor.

Pada tahap ini perkembangan kecerdasan masih berbentuk koordinasi tindakan perspsi yang bersifat primer, dan sedikit perkembangan bahasa. Ini berlangsung kira-kira pada usia 0 s.d. 1,5 tahun.

b. Pre operational atau pre konseptual.

Pada tahap ini individu sudah mampu mengenal berbagai macam obyek. Namun belum mampu mengklasifikasi obyek-obyek itu berdasarkan konsep, atau melihat hubungan antara berbagai obyek. Tingkat kecerdasan ini berlangsung pada usia 1,5 s.d. 6 tahun.¹⁰

c. Operasional konkret.

Pada tahap ini individu mulai dapat membuat klasifikasi berbagai obyek berdasarkan obyek tertentu, juga dapat melihat

⁹Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), h. 69

¹⁰Ruswandi, *Psikologi Pembelajaran* (Bandung: cv. Cipta Pesona sejahtera, 2013), h.163

hubungan antara berbagai macam obyek. Namun demikian kemampuannya terbatas pada obyek yang nyata atau yang dapat dibayangkan dengan mudah. Ini berlangsung pada usia 6-7 s.d. 10-11 tahun.

d. Operasional formal.

Pada tingkat operasi formal individu sudah mampu menggunakan simbol berpikir (tingkat berpikir yang lebih tinggi), dan melihat hubungan abstrak antara berbagai obyek. Ini berlangsung pada usia 10-11 tahun dan seterusnya.¹¹

Pentahapan kecerdasan tadi berlaku secara umum dan tidak mempersoalkan derajat kecerdasan yang dimiliki. Individu yang mempunyai derajat kecerdasan yang tinggi, kemampuan berdasarkan tahapan kecerdasan akan dimiliki meskipun usia kronologis belum mencapai tingkatan.¹²

Oleh karena itu, untuk memperoleh pengertian yang lebih jelas tentang intelegensi, berikut ini dikemukakan beberapa definisi yang telah dirumuskan oleh para ahli.

1. Edward Thordike. Menurutnya, *intelligence is demonstrable in ability of the individual to make good responses from the stand point of truth or fact.* Artinya, intelegensi merupakan kemampuan individu untuk

¹¹Hamzah dan Masri, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, h. 4-5

¹²Hamzah dan Masri, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, h. 5

memberikan respons yang tepat terhadap stimulus yang diterimanya.

2. Witherington. Menurutnya, intelegensi bukan suatu kekuatan, bukan suatu daya, bukan suatu sifat. Intelegensi adalah suatu konsep, suatu pengertian.
3. Wiliam stren intelegensi dapat dipahami bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menghadapi kesulitan dengan berpikir cepat dan tepat.
4. Bigot-kohstamm. Intelegensi adalah suatu kemampuan untuk melakukan perbuatan jiwa dengan cepat.¹³

Kepemilikan individu terhadap kecerdasan (intelegensi) tersebut, menurut arah atau hasilnya, dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu :

- a. *Intelegensi praktis*, yaitu intelegensi untuk mengatasi situasi yang sulit dalam suatu kerja, yang berlangsung secara cepat dan tepat.
- b. *Intelegensi teoretis*, yaitu intelegensi untuk bisa mendapatkan suatu pikiran yang penyelesaian masalah dengan cepat dan tepat.

Contoh intelegensi praktis adalah seorang anak naik sepeda motor atau pengemudi mobil di jalan yang ramai. Ini sangat memerlukan intelegensi praktis. Demikian pula seorang

¹³ Baharuddin, *psikologi pendidikan* (yogyakarta: Ar-Ruzz Medunia, 2009), h. 125

tentara yang sedang bertempur, mengerahkan kemampuan intelegensi ini. Sedangkan intelegensi teoretis berlaku dalam bidang ilmu pengetahuan, baik ilmu pengetahuan alam, sosial maupun teknologi.¹⁴

b. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah berfikir lewat berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Adapun kegiatan ini mencakup kecerdasan ini adalah memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbicara, bersosialisasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, klub, teman-teman, kelompok, dan kerjasama.¹⁵

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membaca tanda dan isyarat sosial, komunikasi verbal dan non-verbal dan mampu menyesuaikan komunikasi secara tepat.¹⁶

Kecerdasan interpersonal adalah melibatkan banyak kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain. Kecerdasan ini melibatkan banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati, dan pada orang lain, organisasi, sekelompok orang menuju ke tujuan suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau menjalin kontak.¹⁷

¹⁴ Baharuddin, *psikologi pendidikan*, h. 126

¹⁵ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (jakarta : PT Indeks, 2010), h. 61

¹⁶ Muhammad yaumi , *Kecerdasan Jamak* (jakarta: kencana, 2013), h. 153

¹⁷ Takdiroatum Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 75

Kecerdasan interpersonal dibangun antara lain, oleh kemampuan inti untuk mengenali perbedaan, khususnya perbedaan besar dalam suasana hati, temperamen, motivasi, dan intensi (maksud). Bidang pengembangan ini bertujuan meningkatkan kepekaan individu terhadap ekspresi wajah, suara, bahasa tubuh orang lain. bagi anak pra sekolah, kemampuan memahami perasaan dan keinginan orang lain masih sebatas pengenalan. Sehubungan dengan perkembangan emosi anak yang belum matang.¹⁸

Menurut Sujiono menguraikan bahwa cara mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak yakni, (1) Mengembangkan dukungan kelompok, (2) Menetapkan peraturan tingkah laku, (3) Memberi kesempatan bertanya jawab dirumah, (4) Bersama-sama menyelesaikan konflik, (5) Melakukan kegiatan sosial di lingkungan.

c. Komponen Kecerdasan Interpersonal

Komponen inti dari kecerdasan interpersonal adalah sebagai berikut:

- a. kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan, dan keinginan orang lain.
- b. kemampuan bekerja sama.
- c. kepekaan terhadap lingkungan.
- d. kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap maksud, motivasi, suasana hati, perasaan, dan gagasan orang lain.

¹⁸ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, h. 66

- e. memiliki kecerdasan interpersonal sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak isyarat.
- f. Mereka juga mampu membedakan berbagai macam tanda interpersonal, seperti tanda kesedihan, isyarat didengarkan, keinginan untuk dihargai.¹⁹

Campbell dan Dickinson menjelaskan bahwa tujuan materi program dalam kurikulum dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal antara lain : belajar kelompok, mengerjakan suatu proyek, resolusi konflik, mencapai konsensus, tanggung jawab pada diri sendiri, berteman dalam kehidupan sosial, dan atau pengenalan terhadap ekspresi dan emosi orang lain.

d. Indikator kecerdasan Interpersonal

Dimensi dan Indikator kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini:

Tabel 2.1
Indikator kecerdasan Interpersonal²⁰

Dimensi	Tiga-empat tahun	Empat-lima tahun	Lima tahun-Enam tahun
Interpersonal	1. Mulai bermain pura-pura dalam kelompok yang kecil (dua-tiga orang) 2. Mencari kedekatan dengan figur lekatnya (orang dewasa) 3. Mulai senang dengan	1. Bermain bersama-sama dan berinteraksi dengan sebayanya 2. Mulai berkonsentrasi dalam permainan dramatis sesuai dengan perincian , waktu dan tempat 3. Mulai bermain dengan menghias diri	1. Bermain bersama-sama dan berinteraksi (bermain pura-pura) dengan pembagian peran 2. Berkonsentrasi dalam permainan sesuai dengan perincian, waktu dan tempat. 3. Bermain dengan

¹⁹ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang sujiono, *Bermain kreatif Berbasis kecerdasan jamak*, h. 61

²⁰ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2011), h. 77

	<p>teman untuk berdekatan dalam bermain, meskipun mainnya tetap sendiri (<i>parallel play</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Mulai memahami bahwa tingkah laku seseorang dipengaruhi oleh perasaannya 5. Memilih tingkah laku yang dapat menimbulkan perhatian orang lain 6. Mulai mengenal jenis kelaminnya sendiri 	<p>(berdandan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Mulai menunjukkan minat untuk mengetahui tentang perbedaan jenis kelamin 5. Bergabung dengan satu atau dua orang 6. Mulai menyukai permainan dengan yang lain 7. Mulai mau mempertunjukkan peran sederhana di depan orang yang baru dikenal, bergurau, dan menggoda untuk mencari perhatian orang walau terkadang mereka malu-malu dengan dukungan lingkungan (<i>associative play</i>) 8. Mulai timbul perasaan rindu dengan sebayanya 9. Menyadari adanya pengucilan dan akan menolak orang yang tidak disukai 10. Gembira bila melakukan sesuatu yang baik 11. Mulai mengenal jenis kelaminnya sendiri dari tampilan (pakaian) 12. Mulai menerapkan peran-peran yang stereotif gender. 13. Menunjukkan tingkah laku agresi secara fisik 	<p>menghias diri (berdandan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Menunjukkan minat untuk mengetahui tentang jenis kelamin 5. Bergabung menyukai dengan satu atau dua orang teman khusus 6. Menyukai permainan peran dengan yang lain 7. Mempertunjukkan peran tertentu peran di depan orang yang baru dikenal, bergurau, dan menggoda untuk mencari perhatian orang walau kadang-kadang mereka malu-malu 8. Menjaga persahabatan dan selalu rindu dengan sebayanya 9. Menyadari adanya pengucilan dan akan menolak orang yang tak disukainya 10. Berpihak pada seseorang atau sesuatu 11. Berbagi peran 12. Mengenal hak atau menghargai pendapat orang lain 13. Gembira bila melakukan suatu yang baik 14. Menunjukkan tingkah laku agresi dalam bentuk verbal.
--	---	---	---

Cara belajar terbaik bagi anak yang cerdas interpersonal adalah melalui interaksi dengan orang lain. Anak dengan kecerdasan ini akan tampak sebagai individu yang manis, baik hati dan suka perdamaian, oleh karena itu mereka disukai banyak orang. Untuk mengembangkan kecerdasan ini, pendidik perlu memberikan tugas-tugas yang menarik yang harus diselesaikan anak secara berpasangan dan berkelompok.

Kegiatan bermain bersama dibawah pengawasan pendidik sangat disarankan. Kecerdasan semacam ini juga sering disebut sebagai kecerdasan sosial, yang selain kemampuan menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisasi, menangani perselisihan antara teman, simpati dari peserta didik yang lain, dan sebagainya.

e. Sifat-sifat Kecerdasan Interpersonal

Humphrey mengatakan bahwa kegunaan kreatif dari pikiran manusia yang paling besar adalah mengadakan cara untuk mempertahankan sosial manusia secara efektif. Banyak orang mampu memikirkan semua konsekuensi apa yang telah mereka perbuat, mengantisipasi tingkah laku orang lain. ciri-ciri orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang bagus antara lain :

1. Terikat dengan orang tua dan berinteraksi dengan orang lain.
2. Membentuk dan menjaga hubungan sosial.
3. Mengetahui dan menggunakan cara-cara yang beragam dan berhubungan dengan orang lain.

4. Berpartisipasi dalam kegiatan kolaboratif dan menerima bermacam peran.
5. Merasakan perasaan, pikiran, motivasi, tingkah laku dan gaya hidup Mempengaruhi pendapat dan perbuatan orang lain.
6. Memahami dan berkomunikasi secara efektif, baik dengan cara verbal maupun non verbal.
7. Mempelajari ketrampilan yang berhubungan dengan penengah sengketa (mediator).²¹

f. Elemen kecerdasan interpersonal

Kita menyadari bahwa, membangun keomunikasi dengan orang lain bukanlah suatu pekerjaan yang mudah karena dibutuhkan kesabaran, ketabahan, dan ketrampilan khusus untuk menggunakan pendekatan tertentu. Selain itu, keberagaman, pendapat, persepsi, dan perspektif menjadi elemen utama yang sering membuat orang berbeda walaupun berada dalam suatu domain kerja yang sama. Setidaknya ada empat elemen penting dalam kecerdasan interpersonal :

a. Membaca isyarat sosial

Memerhatikan penuh bagaimana orang lain berkomunikasi, memahami komunikasi verbal dan non verbal

1. Memberikan empati

Mencoba memosisikan diri pada perspektif orang lain ketika berdiskusi tentang sesuatu khususnya jika ingin

²¹Linda Campell, Dkk. Et al, *Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan* (Depok : I. Inisiasi Press, 2002), h. 172-173

berkolaboratif dengan orang tersebut, membuat keputusan atau menyelesaikan konflik.²²

2. Mencoba memosisikan diri

Pada perspektif orang lain ketika berdiskusi tentang sesuatu khususnya jika ingin berkolaboratif dengan orang tersebut, membuat keputusan atau menyelesaikan konflik, mengajukan pertanyaan untuk mengetahui apa sebenarnya yang diinginkan oleh orang tersebut dalam suatu situasi.

3. Mengontrol emosi

Jika merasa sedikit panas atau tegang tentang topik yang sedang dibicarakan, sebaiknya melangkah sedikit kebelakang untuk mendinginkan suasana, kemudian melanjutkan pembicaraan.

4. Mengekspresikan emosi pada tempatnya

Mengetahui kapan saatnya mengungkapkan rasa iba dan kasih sayang, hubungan emosional, atau mengungkapkan emosi yang positif.

Kesimpulan kecerdasan interpersonal adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang terutama anak-anak dalam berkomunikasi dengan orang lain dengan efektif atau secara tepat dan dalam berinteraksi dengan orang lain dan mampu memahami keadaan atau suasana yang dirasakan oleh orang

²² Linda Campbell, Dkk. Et al, *Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan*, h. 172-173

sekitarnya, karena ia memiliki kepekaan terhadap lingkungan dan kemampuannya dalam melihat tanda dan isyarat yang di terimanya. Kecerdasan interpersonal dapat dilihat dari beberapa aspek, (1). Kemampuan bekerjasama, (2). Kepekaan, (3). Kemampuan memotivasi dan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap maksud, motivasi, suasana hati, perasaan, dan gagasan orang lain.

2. Pengertian Bermain dan ciri-ciri Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dari pihak luar. Sebagian orang mengatak bahwa bermain sama fungsinya dengan bekerja.²³

Bermain secara garis besar dapat dibagi kedalam dua kategori, aktif dan pasif (hiburan). Bermain aktif adalah bermain yang kegembirannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri. Kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk bermain aktif, tetapi banyaknya waktu yang digunakan dan banyaknya kegembiraan yang akan diperoleh dari setiap permainan sangat bervariasi. Hiburan

²³ Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, h. 1

merupakan bentuk bermain pasif, tempat anak memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan orang lain.²⁴

Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif dan orientasi tujuan. Bermain sangat penting bagi anak, penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal.

Menurut Moritz Lazarus anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan sehari-hari. Lebih lanjut Karl Groos, anak bermain karena perlu belajar merespon dan belajar peran-peran tertentu dalam kehidupan seperti: peran dokter, tentara, pedagang.²⁵

b. Ciri-ciri Bermain

Kegiatan bermain mengandung unsur : (1) Menyenangkan dan mengembirakan bagi anak. (2) Dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain. (3) Anak melakukan karena spontan dan sukarela. (4) Semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing. (5) Anak berlaku pura-pura, atau memerankan

²⁴Elizabet B. Hurlock, Et al, *Perkembangan Anak* (Jakarta : Erlangga, 1978), h. 320

²⁵Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*, h. 9-10

sesuatu. (6) Anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru. (7) Anak berlaku aktif, mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan dan tidak sekedar melihat. (8) Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain.²⁶

3. Permainan Tradisional

Kata tradisional memiliki arti sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun jadi permainan tradisional adalah sesuatu yang di dimainkan atau yang berpegang teguh pada norma dan kebiasaan yang ada secara turun temurun.

Menurut Sukirman permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari.

Menurut Yunus permainan tradisional umumnya bersifat rekreatif, karena banyak memerlukan kreasi anak. Permainan ini biasanya merekonstruksi berbagai kegiatan dalam masyarakat, seperti : pasar yang menirukan kegiatan jual beli.²⁷

Di sini setiap jenis permainan tradisional anak tersebut perlu di deskripsikan lagi dengan melihat aspek-aspek yang ada di dalamnya. Untuk menampilkan identitas masing-masing jenis permainan tradisional

²⁶Takdiratun Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*), h. 7-8

²⁷ Sukirman, *Permainan Tradisional* (Yogyakarta : Kepel Press, 2005), h. 29

anak yang cukup variatif ini, tentunya diperlukan pengategorisasian jenis permainan anak dengan melihat esensi dari cara-cara permainannya, yaitu dengan mengasumsikan bahwa dalam cara bermain ada muatan yang tersembunyi, yaitu yang mengandung nilai-nilai positif.

Misalnya saja permainan yang dilakukan dengan disertai nyanyian dan atau dengan dialog diantara pemain akan mempunyai makna dan nilai-nilai yang berbeda dengan jenis permainan yang sifatnya kompetitif yang memerlukan olah pikir, kreatif dan kecerdikan, dengan demikian juga dengan jenis permainan yang didominasi kekuatan fisik.²⁸

Kesimpulan permainan tradisional adalah sesuatu kebiasaan yang berasal dari leluhur dengan unsur-unsur kebudayaan yang dianggap remeh, karena permainan ini memberikan banyak pengaruh perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Dengan berpegang teguh kepada kebiasaan yang ada secara turun temurun.

4. Permainan Anjang-anjangan

Istilah permainan ini diambil dari kata anjang (bahasa Sunda) yang berarti berkunjung ke rumah orang lain. Anjang-anjangan menunjukkan peniruan artinya anak-anak melakukan suatu permainan dengan meniru kebiasaan orang tua, dalam berkeluarga, mencari nafkah, dan lain-lain. Permainan ini menggunakan peralatan berdagang, perabot dapur, dan lain-lain dengan ukuran miniatur. Anjang-anjangan pada umumnya

²⁸Sukirman, *Permainan Tradisional*, h. 30

dilakukan oleh anak perempuan berusia antara 7 hingga 12 tahun di halaman atau teras rumah.

Ada dua cara permainan anjang-anjangan yaitu yang pertama adalah dengan memakai alat masak-masakan mainan atau barang tiruan lainnya seperti kompor dan lain-lain. Bisa juga berupa kerajinan yang dibuat sendiri. Jadi cara pertama itu sama saja melakukan permainan seperti dalang.²⁹

Cara yang kedua yaitu seperti main sinetron atau sandiwara, ada yang menjadi bapak, ibu dan juga anaknya dan berlagak seperti peran tersebut. Barang-barang yang digunakan yang ada di rumah masing-masing saja. Manfaat dari permainan ini yaitu bermain peran seperti main masak-masakan yang dimaksud adalah permainan yang biasa dilakukan anak-anak hasil dari pengamatan mereka terhadap suatu aktivitas, pekerjaan atau peran tertentu dan mereka lakukan sesuai dengan interpretasi mereka. Kadang dalam permainan ini anak membutuhkan alat bantu, seperti boneka, tenda, kompor-komporan, berbagai jenis pakaian dan sebagainya.

Permainan sederhana ini memberi banyak manfaat, antara lain anak mengembangkan kemampuannya berfantasi, mengasah kognitif, emosi dan sosialisasinya, serta mengembangkan berbagai kemampuannya. Misalnya kemampuan sosial saat mencoba berkomunikasi pada waktu bermain, kemampuan mengolah emosi, contohnya dengan bermain

²⁹Sukirman, *Permainan Tradisional*, h. 35

dokter-dokteran anak belajar untuk ‘berdamai’ dengan peran dokter yang ia takuti sebelumnya, mengasah kreatifitas dan daya imajinasinya, misalnya dengan menggunakan benda-benda sederhana untuk bermain sesuai dengan imajinasinya, seperti menggunakan sarung untuk dijadikan tenda dan sebagainya.

Permainan anjang-anjangan adalah permainan anak-anak sunda yang meniru seolah-olah mereka sudah berumah tangga. biasanya dilakukan oleh perempuan tapi kadang anak laki-laki pun sering ikut memainkannya. Ada yang berperan sebagai Ayah, Ibu, anak, tetangga, tukang dagang, dokter dan lain sebagainya dalam permainan ini, mereka harus menghayati peran masing-masing. Kadang ada juga anak yang menjadi ‘sutradara’ dalam permainan ini. Dia mengatur skenario permainan ini agar tetap ramai.³⁰

Orang tua adalah aspek kepribadian yang merupakan asumsi dan perilaku yang kita terima dari orang tua kita atau orang yang kita anggap orang tua kita. Anak adalah unsur kepribadian yang diambil dari perasaan dan pengalaman kanak-kanak dan mengandung potensi intuisi, spontanitas, kreativitas, dan kesenangan. Dalam hubungan interpersonal, kita menampilkan salah satu aspek kepribadian (orang tua dan anak), dan orang lain membalasnya dengan aspek tersebut juga.³¹

³⁰http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan/1527/permainan_anjang-anjangan diakses tanggal 25 januari 2017

³¹Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 123

5. Beberapa teori intelegensi

a. Teori faktor (charles spearman)

Teori faktor berusaha mendiskripsikan struktur intelegensi, yang terdiri atas dua faktor utama, yakni faktor “g” (*general*) yang mencakup semua kegiatan intelektual yang dimiliki oleh setiap orang dalam berbagai derajat tertentu, dan faktor “s” (*specific*) yang mencakup berbagai faktor khusus yang relevan dengan tugas tertentu. Kedua faktor ini kadang-kadang tumpang – tindih, tetapi juga sering berbeda. Faktor ‘g’ lebih banyak memiliki segi genetis dan faktor “s” lebih banayak diperoleh melalauai latihan dan pendidikan.

b. Teori struktur intelegensi (Guilford)

Struktur kemampuan intelektual terdiri atas 150 kemampuan dan memiliki tiga parameter, yaitu operasi, produk, dan konten. parameter operasi terdiri atas evaluasi, produksi, konvergen, produksi,divergen, memori, dan kognisi. Parameter produk terdiri atas unit, kelas, relasi, sistem, transformasi, dan implikasi. Parameter konten terdiri atas figurasi, simbolis, semantik, dan perilaku.³²

c. Teori Multiple Intelligence (gardner)

Intelegensi manusia memiliki tujuh dimensi yang semiotonom, yaitu linguistik, matematik logis, visual spesial, kenestetik fisik, sosisl interpersonal dan intrapersonal. Setiap deminsi tersebut, merupakan kompetensi yang eksistensinya berdiri sendiri dalam sistem *neuron*.

³² Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2011), h. 135

Artinya memiliki organisasi *neurologis* yang terdiri sendiri dan bukan hanya terbatas kepada yang bersifat intelektual.³³

d. Teori uni faktor (wilhelm strens)

Intelegensi merupakan kapasitas atau kemampuan umum. Oleh karena itu, cara kerja intelegensi juga bersifat umum. Reaksi atau tidaknya seseorang dalam menyesuaikan diri terhadap lingkungan atau dalam memecahkan masalah, bersifat umum pula. Kapasitas itu timbul akibat pertumbuhan fisiologis ataupun akibat belajar.³⁴

e. Teori multifaktor (E.F. Thorndike)

Intelegensi terdiri atas bentuk hubungan neural antara stimulus dengan respons. Hubungan neural khusus inilah, yang mengarahkan tingkah laku individu. manusia diperkirakan memiliki tiga belas miliar urat saraf, sehingga memungkinkan adanya hubungan neural yang banyak sekali. Jadi, intelegensi menurut teori ini adalah jumlah koneksi aktual dan potensial di dalam sistem saraf.

f. Teori Primary Mental Ability (Thursstone)

Teori ini mencoba menjelaskan tentang organisasi intelegensi abstrak, dengan membagi intelegensi menjadi kemampuan primer, yang terdiri atas kemampuan *numerical* / matematis, verbal atau berbahasa, abstraksi, berupa visualisasi atau berpikir, membuat

³³Hamzah dan Masri, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, h. 11

³⁴Suyadi. *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta: Pedagogia, 2010), h. 170

keputusan, induktif maupun deduktif, mengenal atau mengamati, dan mengingat.³⁵

Menurut teori *Primary Mental Ability* masing-masing dari kemampuan primer tersebut adalah independen serta menjadikan fungsi pikiran yang berbeda atau berdiri sendiri-sendiri. Oleh karena itu, para ahli yang lain menilai bahwa teori ini mengandung kelemahan, karena kemampuan individu itu pada hakekatnya saling berhubungan antara integratif.

g. Teori sampling (Godfrey H. Thomson)

Intelegensi merupakan berbagai kemampuan sampel. Dunia berisikan berbagai bidang pengalaman dan kegiatan terkuasai oleh pikiran manusia. Masing-masing bidang hanya terkuasai sebagian saja, dan ini mencerminkan kemampuan mental manusia. Intelegensi beroperasi dengan terbatas pada sampel dari berbagai kemampuan atau pengalaman dunia nyata.³⁶

h. *Entety Theory*

Menurut teori ini, intelegensi atau kecerdasan adalah kesatuan yang tetap dan tidak berubah-ubah.

i. *Incremental Theory*

Menurut teori ini, seseorang dapat meningkatkan intelegensi/ kecerdasannya melalui belajar.³⁷

³⁵ Muhammad Yaumi, *Kecerdasan Jamak*, h. 129-133

³⁶ Suyadi. *Psikologi Belajar PAUD*, h. 171

³⁷ Muhammad Yaumi, *Kecerdasan Jamak*, h. 135

6. Faktor yang mempengaruhi intelegensi

Intelegensi orang satu dengan yang lain cenderung berbeda-beda. Adapun faktor yang mempengaruhi intelegensi antara lain sebagai berikut:

Faktor pembawaan, di mana faktor ini ditentukan oleh sifat yang dibawa sejak lahir. Faktor minat dan pembawaan yang khas, di mana minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu.

- a. Faktor minat dan pembawaan yang khas, di mana minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu.
- b. Faktor pembentukan, di mana pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi.
- c. Faktor kematangan, di mana tiap organ dalam tubuh manusia dalam mengalami pertumbuhan dan perkembangan.
- d. Faktor kebebasan, yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

7. Perkembangan intelegensi

Pengaturan kegiatan kognitif merupakan suatu kemahiran tersendiri, orang yang memiliki kemampuan kognitif tinggi ini akan mampu mengontSasaran belajar adalah pengaturan kegiatan kognitif dalam sistematika arus pikiran sendiri dan sisitematisasi proses belajar dalam

diri sendiri.³⁸ Adapun fase-fase jalur belajar pengaturan kegiatan kognitif adalah sebagai berikut :

a. Fase motivasi

Untuk mendapat motivasi siswa harus memeras otaknya sendiri, jika motivasi lemah, anak akan membiarkan problem tetap menjadi problem dan terlalu susah untuk memikirkan.

b. Fase konsentrasi

Anak harus mengamati dengan cermat, jika penyelesaian masalah memerlukan pengamatan.

c. Fase pengolahan

Anak harus menggali dari ingatannya terhadap siasat yang pernah digunakan untuk mengatasi hal serupa, yang cocok untuk suatu problem.

d. Fase umpan balik

Konfirmasi tepat dan tidaknya penyelesaian yang ditempuh. Konfirmasi ini bisa meningkatkan dan melemahkan motivasi anak untuk memeras otak lagi pada kesempatan yang akan datangrol dan menyalurkan aktivitas kognitif yang berlangsung dalam dirinya sendiri.³⁹

e. Kerangka berfikir dan pengajuan Hipotesis

Dalam penelitian ini menggunakan teori kecerdasan ganda yang dikembangkan oleh Howard Gerdner sejak tahun 1970an, baru pada

³⁸ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, h. 66-77

³⁹ Masri Kuadrat, *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, h. 73-75

tahun 1983 melalui bukunya *frames of mind*. Teori kecerdasan ganda sebenarnya merupakan suatu teori yang berusaha membantu guru dalam menyampaikan atau melaksanakan pembelajaran, kedalam suatu kegiatan, Belajar yang banyak melibatkan perasaan siswa. Banyak siswa yang selama ini sudah di didik dengan berbagai pelajaran, namun kesadaran akan pentingnya apa yang dipelajari itu belum muncul dari siswa. Untuk itu, pembelajaran yang melibatkan kecerdasan ganda berusaha bagaimana guru membangun semua potensi siswa sehingga siswa. Keberbakatan yang merupakan variabel internal karena siswa dapat dikembangkan.⁴⁰

f. Perumusan Hipotesis

Kecerdasan secara umum dipahami sebagai kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam menyelesaikan segala persoalan yang dihadapi. Misalnya, mengambil keputusan dan untuk memecahkan masalah. Dan dalam konteks ini seseorang membutuhkan kemampuan yang matang untuk meenetapkan pilihan yang terbaik. Kecerdasan dipahami juga sebagai kemampuan untuk menyesuaikan dengan situasi tertentu. Dan yang ingin dilihat dalam penelitian ini ialah bagaimana anak-anak melakukan interaksi dengan teman-temannya melalui sebuah permainan, Permainan ini adalah permainan kelompok. Dengan permainan kelompok sudah pasti adanya interaksi antar anak untuk menyelesaikan permainan yang diberikan.

⁴⁰ Takdiroatum Musfiroh, *pengembangan kecerdasan majemuk* (Jakarta : Grasindo, 2008), h. 65

B. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang ditulis oleh Parastyana Cahyaningtyas, dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2013/2014.⁴¹

Penelitian ini dilatarbelakangi karena pentingnya kecerdasan interpersonal yang perlu di tanamkan sejak dini. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seorang anak untuk peka terhadap perasaan orang lain. Maka cenderung memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah dalam bersosialisasi dengan lingkungan disekelilingnya. Pengembangan Kecerdasan interpersonal semakin berkurang karena banyak fakta-fakta di lapangan yang memunculkan berbagai macam bentuk mainan (*toys*) dan permainan (*game*) yang berasal dari luar negeri yang dapat dikategorikan sebagai permainan modern. Karena permainan tersebut menjauhkan anak-anak dari hubungan perkawanan yang personal ke impersonal atau membuat tipisnya kecerdasan interpersonal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B di TK Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu tahun ajaran 2013/2014.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan one-group pretest-posttest design. Subyek penelitian ini adalah TK kelompok B sejumlah 30 anak. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data

⁴¹ Parastyana Cahyaningtyas, dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2013/2014

mengenai kecerdasan interpersonal anak yang didapatkan melalui observasi partisipan.⁴²

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah dengan uji paired sample test. Pengujian paired sample test menghasilkan nilai terhitung -14,005 yang berada pada H_0 ditolak dengan probabilitas sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan hasil ini, maka keputusan hasil uji hipotesisnya menolak H_0 yang berarti bahwa ada pengaruh permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B di TK Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu tahun ajaran 2013/2014.

2. Selanjutnya skripsi yang di tulis Nadia Silvina, yang berjudul Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini (Studi Quasi Eksperimen terhadap Anak kelompok B TK 0604534).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya mengembangkan kecerdasan interpersonal anak sejak usia dini. Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang harus dimiliki oleh anak. Sering kali kecerdasan interpersonal dianggap hal yang biasa oleh orang tua. Pengembangan kecerdasan interpersonal sekarang ini semakin berkurang. Hal ini disebabkan karena banyak fakta-fakta di lapangan yang memunculkan berbagai macam bentuk mainan (toys) dan permainan

⁴²Parastyana Cahyaningtyas, dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu Tahun Pelajaran 2013/2014

(game) yang berasal dari luar negeri yang dapat dikategorikan sebagai jenis permainan modern.⁴³

Jenis permainan ini serba elektronik dan telah memberikan tawaran bermain yang lebih canggih kepada anak-anak yang semakin menjauhkan anak-anak pada hubungan perkawanan sehingga pengembangan kecerdasan interpersonal anak terabaikan dan kurang diperhatikan. Padahal kecerdasan interpersonal sangat penting dan dapat mempengaruhi aspek lainnya seperti aspek perkembangan bahasa anak, perkembangan motorik anak, dan perkembangan sosial anak.

Proses pengembangan kecerdasan interpersonal anak tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran yang mendukung dalam mewujudkan suasana pembelajaran diantaranya: guru, media pembelajaran, metode pembelajaran, sumber belajar, fasilitas pembelajaran, dan lain sebagainya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode pre-eksperimen.⁴⁴

Penelitian pre-eksperimen ini terdiri pre test dan post test yang dimaksudkan untuk membandingkan tingkat kecerdasan interpersonal anak antara sebelum dan sesudah diberikan stimulasi permainan tradisional anjang-anjangan. Deskripsi hasil penelitian sebelum diberikan stimulasi

⁴³Selanjutnya skripsi yang di tulis Nadia Silvina, yang berjudul *Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini* (Studi Quasi Eksperimen terhadap Anak kelompok B TK 0604534)

⁴⁴Selanjutnya skripsi yang di tulis Nadia Silvina, yang berjudul *Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini* (Studi Quasi Eksperimen terhadap Anak kelompok B TK 0604534)

permainan tradisional anjang-anjangan tingkat kecerdasan interpersonal anak beradaa pada kategori sedang.

Hasil akhir kecerdasan interpersonal anak setelah pemberian permainan tradisional anjang-anjangan pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan, Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah anak-anak di kelompok B TK Al-Irsyad satya Islamic School yang berjumlah 13 orang anak.

Adapun saran bagi guru TK adalah hendaknya seorang guru memilih media pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dalam proses belajar mengajar, salah satunya bermain anjang-anjangan.

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengangkat kembali permasalahan yang ada tetapi dengan metode, teknik, strategi, dan media yang lain serta tindakan yang berbeda agar dapat memberi masukan atau temuan-temuan baru khususnya dalam meningkatkan kecerdasan intertpersonal anak sehingga dapat mengembangkan potensi anak secara optimal.⁴⁵

Persamaan dan perbedaan penelitian di atas dan penelitian ini adalah : persamaannya penelitian ini dan penelitian di tas membahas tentang kecerdasan interpersonal dan menggunakan permainan anjang-anjangan atau permainan bermain peran. Sedangkan letak perbedaannya dengan penelitian ini adalah pada tempat penelitian dan objek penelitian,

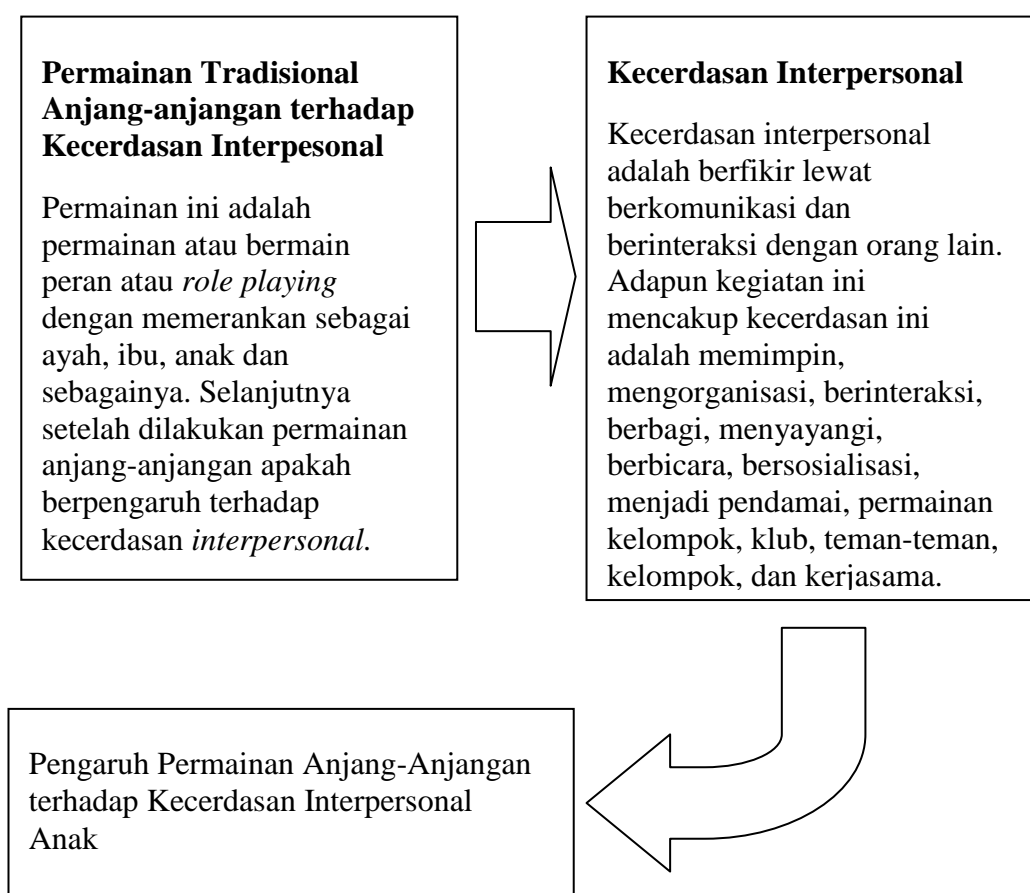
⁴⁵ Selanjurta skripsi yang di tulis Nadia Silvina, yang berjudul *Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini* (Studi Quasi Eksperimen terhadap Anak kelompok B TK 0604534)

pada penelitian yang di tulis oleh Prastyana Cahyaningtyas objek penelitian berjumlah 30 anak dan dilaksanakan pada 2013/2014.

Pada penelitian yang di tulis oleh Nadia Silvina berjumlah 13 anak dan dilaksanakan pada 2013/2014, sedangkan pada penelitian ini objek penelitian berjumlah 10 anak dan dilaksanakan pada tahun 2016/2017.

C. Kerangka Berfikir

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di lihat melalui bagan berikut:



Gambar 2.1
Kerangka berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian yang akan dibuktikan melalui pengujian adalah :

H₀: tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

H_a: terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan tradisional anjang-anjangan terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif . Kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah diterapkan.⁴⁶

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan.⁴⁷

B. Tempat dan Waktu Penelitian

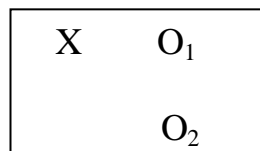
Dalam penelitian ini dilakukan di RA Baitul Islah , yang berada di jalan Hibrida 12 RT. 17, RW. 03 Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Gading Cempaka. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

⁴⁶Sugioyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2010),h. 14

⁴⁷Sugioyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*,h. 107

C. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan desain Intact-Group Comparison. Desain ini terdapat kelompok digunakan untuk penelitian, dimana kelompok pertama yang diberikan perlakuan kelompok eksperimen yaitu B1 dan kelompok kedua disebut kelompok kontrol yaitu kelas B2. Paradigma penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut.



Ket :

O₁ : hasil post test untuk kelas eksperimen

O₂ : hasil post test untuk kelas kontrol

D. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek-objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan”.⁴⁸ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

⁴⁸ Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), h. 297.

NO	KELAS EKSPERIMEN	KELAS KONTROL
1	20	20

E. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. pengambilan sampel dalam penelitian ini yang berdasarkan pada tujuan tertentu adalah kelas B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol.

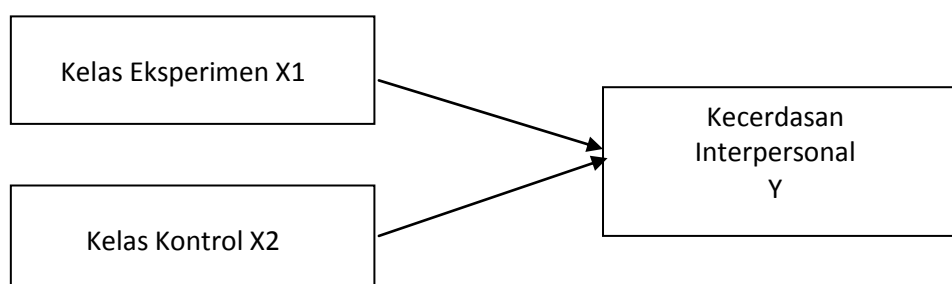
F. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

“Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya/timbulnya variabel dependen (terikat)”.⁴⁹ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel bebas yaitu permainan anjangan-anjangan kelas eksperimen sebagai X1 dan kelas kontrol sebagai X2.

2. Variabel Terikat

“Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas”.⁵⁰ Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kecerdasan interpersonal siswa (Y).



⁴⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), h. 208

⁵⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), h. 61

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi observasi

1. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk (1) memperoleh data tentang profil sekolah RA Baitul Islah Kota Bengkulu, (2) memperoleh data tentang nama-nama siswa yang akan menjadi sampel penelitian, dan (3) mendapatkan data tentang nilai tes siswa.

2. Observasi

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan sering dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat an sangat canggih.

Observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung ke tempat penelitian menggunakan daftar check list (\checkmark) pada kolom yang sesuai ketentuannya yaitu: berkembang sangat baik diberi skor 4, berkembang sesuai harapan diberi skor 3, mulai berkembang diberi skor 2, belum berkembang diberi skor 1.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Instrumen

Tes yang sudah dibuat harus diujicoba untuk mengetahui soal tersebut layak untuk diujikan atau tidak, ciri-ciri tes yang baik harus memenuhi persyaratan: (1) validitas atau kesahihan, (2) reliabilitas atau keterandalan, (3) objektivitas atau ketetapan pada penskoran, (4) praktikabilitas atau praktis (5) ekonomis.⁵¹

Uji coba tes dilakukan pada subjek di luar sampel tetapi tetapi mempunyai kategori yang sepadan dengan sampel penelitian. Hasil dari uji coba kemudian dianalisis dan tes siap digunakan untuk mengukur kecerdasan interpersonal siswa dari subjek penelitian.

2. Analisis Data

a) Uji Prasyarat Analisis Data

Pada penelitian, sebelum sampel diberikan perlakuan, perlu dianalisis dahulu melalui uji normalitas dan homogenitas sehingga penelitian benar-benar berangkat dari awal yang sama.

b) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan statistik yang akan digunakan dalam mengolah data. Data yang akan diuji normalitasnya adalah data nilai post-test siswa kelas B1,B2 RA Baitul Islah Kota

⁵¹Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).

Bengkulu . Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan uji Chi-Kuadrat (X^2). Rumus yang digunakan adalah: ⁵²

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 = Chi-Kuadrat

O_i = Frekuensi pengamatan

E_i = Frekuensi yang diharapkan

Jika $X^2 < X^2_{tabel}$, maka data berdistribusi normal sehingga dapat digunakan statistik parametris dalam menganalisis data.

c) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kelompok data yang diperoleh mempunyai varian homogen atau tidak. Pengujian homogenitas varian terlebih dahulu dilakukan dengan uji F dengan rumus sebagai berikut :⁵³

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

⁵² Sudjana Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), h. 24

⁵³ Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). h. 276

“Jika harga F hitung lebih kecil dari F tabel untuk kesalahan 5% dan 1% ($F_h < F_{t(5\%)} < F_{t(1\%)}$), maka data yang akan dianalisis homogen untuk tingkat kesalahan 1% maupun 5%”.

d) Uji Analisis Data dan Kriteria Pengujian

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik anava satu jalan. Analisis ini dapat disajikan dalam tabel :⁵⁴

Sumber Variasi	Dk	Jumlah Kuadrat	MK	Fh	Ftab	Keputusan
Total	N – 1	Jktot	-			Fh > Ftab
Antar Kelompok	m – 1	Jkant	MKant	$\frac{MK_{ant}}{MK_{dal}}$	Lihat tabel untuk 5% dan 1%	Ha diterima
Dalam Kelompok	N - m	Jkdal	MKdal			

dengan :

N = jumlah seluruh anggota sampel

m = jumlah kelompok sampel

$$Jk_{tot} = \sum X_{tot}^2 - \frac{(\sum X_{tot})^2}{N}$$

⁵⁴ Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D), h. 279.

$$JK_{\text{ant}} = \frac{(\sum X_1)^2}{n_1} + \frac{(\sum X_2)^2}{n_2} + \frac{(\sum X_3)^2}{n_3} - \frac{(\sum X_{\text{tot}})^2}{N}$$

$$JK_{\text{dal}} = JK_{\text{tot}} - JK_{\text{ant}}$$

$$MK_{\text{ant}} = \frac{JK_{\text{ant}}}{m - 1}$$

$$MK_{\text{dal}} = \frac{JK_{\text{dal}}}{N - m}$$

$$F_h = \frac{MK_{\text{ant}}}{MK_{\text{dal}}}$$

Jika harga F_h lebih kecil dari harga F_t baik untuk kesalahan 1% maupun 5%, maka H_a ditolak (tidak ada perbedaan). Sebaliknya jika F_h lebih besar dari harga F_t baik untuk kesalahan 1% maupun 5%, maka H_a diterima (terdapat perbedaan).

Apabila hasil pengujian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, maka perlu dilanjutkan dengan uji perbedaan antara X_1 dengan X_2 , X_1 dengan X_3 , dan X_2 dengan X_3 menggunakan uji t dengan rumus :⁵⁵

X_1 dengan X_2

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

⁵⁵ Sugiyono. *Metode Penelitian Bisnis* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). h.

X_1 dengan X_3

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_3}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_3 - 1)S_3^2}{n_1 + n_3 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_3} \right)}}$$

X_2 dengan X_3

$$t = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_3}{\sqrt{\frac{(n_2 - 1)S_2^2 + (n_3 - 1)S_3^2}{n_2 + n_3 - 2} \left(\frac{1}{n_2} + \frac{1}{n_3} \right)}}$$

Selanjutnya t hitung tersebut dibandingkan dengan t tabel ($dk = n_1 + n_2 - 2$, taraf kesalahan 5%). Jika t_h lebih kecil atau sama dengan t_t , maka H_a ditolak (tidak ada perbedaan). Jika t_h jauh lebih besar dari t_t , maka H_a diterima (dengan taraf signifikansi perbedaan tinggi). Jika t_h lebih besar dari t_t , tetapi tidak terpaut jauh, maka H_a diterima (dengan taraf signifikansi perbedaan rendah).

I. Instrumen Penelitian

Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi, instrumen penelitian adalah suatu alat yang dibendakan untuk mengukur variabel dan reabilitas.⁵⁶

⁵⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung : Alfabeta,2011), h. 102

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian yang akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti. Bila jumlah variabelnya 5 maka jumlah instrumen yang akan digunakan juga lima. Instrumen-instrumen penelitian yang sudah ada yang dibakukan tetapi masih ada yang dibuat sendiri. Karena instrumen penelitian akan digunakan untuk melakukan pengukuran dengan tujuan untuk menghasilkan data kuantitatif yang akurat, maka setiap instrume harus mempunyai skala.

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut jika digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif dan dapat dinyatakan dengan bentuk angka, sehingga akan lebih akurat, efisien, dan komunikatif.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Profil Sekolah

Raudhatul Athfal Baitul Islah terletak di jalan Hibrida XII RT 17 RW 03 kelurahan Sidomulyo kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu. Yayasan masjid Baitul Islah berdiri pada tahun 2008. Yayasan ini berdiri di Jalan Hibrida XII Rt 17 Rw 03 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Gading Cempaka Kota Bengkulu.

Yayasan ini memiliki kepengurusan yaitu terdiri dari:

Pembina : H. Maizil BA

Dr.H.Budi Kisworo,M.A

Hj. Nurlela

Pengawas : Poniman,M.Hum Dan Pa'im Seraif

Ketua : Ir. Nursyah Effendi

Sekretaris : Drs. H. M.Ch Naseh M.Ed

Wakil : Ashadi

Bendahara : Syarifudin SE

Yayasan Masjid Baitul Islah Ini mempunyai organisasi didalamnya yaitu TPQ,majelis Taklim,dan Raudhatul Athfal (Baitul Islah).

Untuk TPQ dilaksanakan setiap sore Ba'da Asar sedangkan Majelis Taklim setiap hari Jumat Ba'da sholat Jumat, sedangkan yang aktif setiap hari dan dinaungi oleh Kementerian Agama provinsi Bengkulu yaitu Raudhatul athfal Baitul Islah.

RA baitul islah ini berdiri setahun setelah berdirinya yayasan masjid baitul islah yaitu pada tahun 2009. RA baitul islah ini dipimpin oleh kepala sekolah yaitu Hj.Kusrianti, S.Pd.I dengan jumlah guru 4 orang jumlah kelas 3 kelas dengan jumlah murid 36 anak. RA baitul islah ini melaksanakan KBM Setiap hari senin – sabtu.

2. Visi, Misi dan Arti Lambang

a. VISI

MEWUJUDKAN GENERASI ISLAM YANG MANDIRI,
BERAKHALAK MULIA, SEHAT, KREATIF DAN
BERKUALITAS SERTA KOMPETITIF.

b. MISI

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang islami.
- 2) Menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan
- 3) Meningkatkan kualitas kerja dan mutu pendidikan sesuai dengan kurikulum pendidikan.
- 4) Melatih dan mengembangkan potensi/ kemandirian anak.
- 5) Melatih anak untuk bertanggung jawab, berakhlak dan kreatif
- 6) Mendidik anak sehingga mampu bersaing.



c. Arti Lambang

- 1) Warna hijau melambangkan kedamaian, kesejukan dan keharmonisan.
- 2) Warna putih melambangkan keikhlasan dan kesucian.
- 3) Perisai segi lima melambangkan rukun islam yang lima
- 4) Bintang melambangkan cita-cita yang tinggi.
- 5) Kubah mesjid melambangkan selalu ingat kepada Allah SWT.
- 6) Buku melambangkan kecerdasan.
- 7) Dua tangan melambangkan kemandirian dan kompetitif.
- 8) Pita melambangkan selalu menjalin ukhuwah islamiyah dan silaturahmi.

3. Keadaan Guru

Guru RA Baitul Islah di tunjang dengan guru-guru yang telah berpengalaman dibidangnya dan siap untuk mencetak generasi-generasi muda dengan dibekali berbagai keterampilan sejak dini serta berakhlak mulia. Adapun data guru RA Baitul Islah dapat dilihat pada tabel berikut

:

Tabel 4.1

Data Guru RA Baitul Islah

N C	Nama (Lengkap Dengan Gelar)	TTL	L / P	Lama Mengajar Pada Satmikal ini (Tahun)
1	KUSRIANTI,S.PD.I	PEMALANG 27-07-1970	P	8 TAHUN
2	FITRI YULIANTI,SH.I	RANTAU PANJANG, 02-07-1984	P	8 TAHUN
3	ASWITA,S.PD.I	PINANG JAWA, 25-MARET-1978	P	8 TAHUN
4	APRIYANTI,S.Pd.I	CURUP, 15 APRIL 1989	P	6 TAHUN 2 BULAN
5	ENI SATRIA, S.PD	KEPAHIANG, 10-Oktober-1986	P	TAHUN

Sumber: Dokumentasi RA Baitul Islah tahun 2017

4. Data siswa dalam tiga tahun terakhir

Tabel 4.2

Data siswa dalam tiga tahun terakhir

Tahun Ajaran	Kelompok Bermain		Kelas A		
	Jml Si s	Jml Ro mb	Jml Si s	Jml Ro mb	

	wa	el	wa	el	
1	2	3	4	5	
2013/2014	3	1	6	1	
2014/2015	-	-	3	1	
2015/2016	1	1	5	1	
2016/2017	5	1	10	1	
2017/2018	5	1	6	1	

Sumber: Dokumentasi RA Baitul Islah tahun 2017

5. Data Sarana Prasarana

Tabel 4.3

Sarana dan prasarana RA Baitul Islah

No	Jenis Prasarana	Jmlah Ruang	Jumlah ruang kondisi baik	Jumlah ruang kondisi rusak	Kategori Kerusakan		
					Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat
1	Ruang Kelas	1					
2	Ruang bermain	1					
3	Ruang Guru	1					
4	Ruang TU	-					
5	Tempat Beribadah	1					
6	Jamban	1					

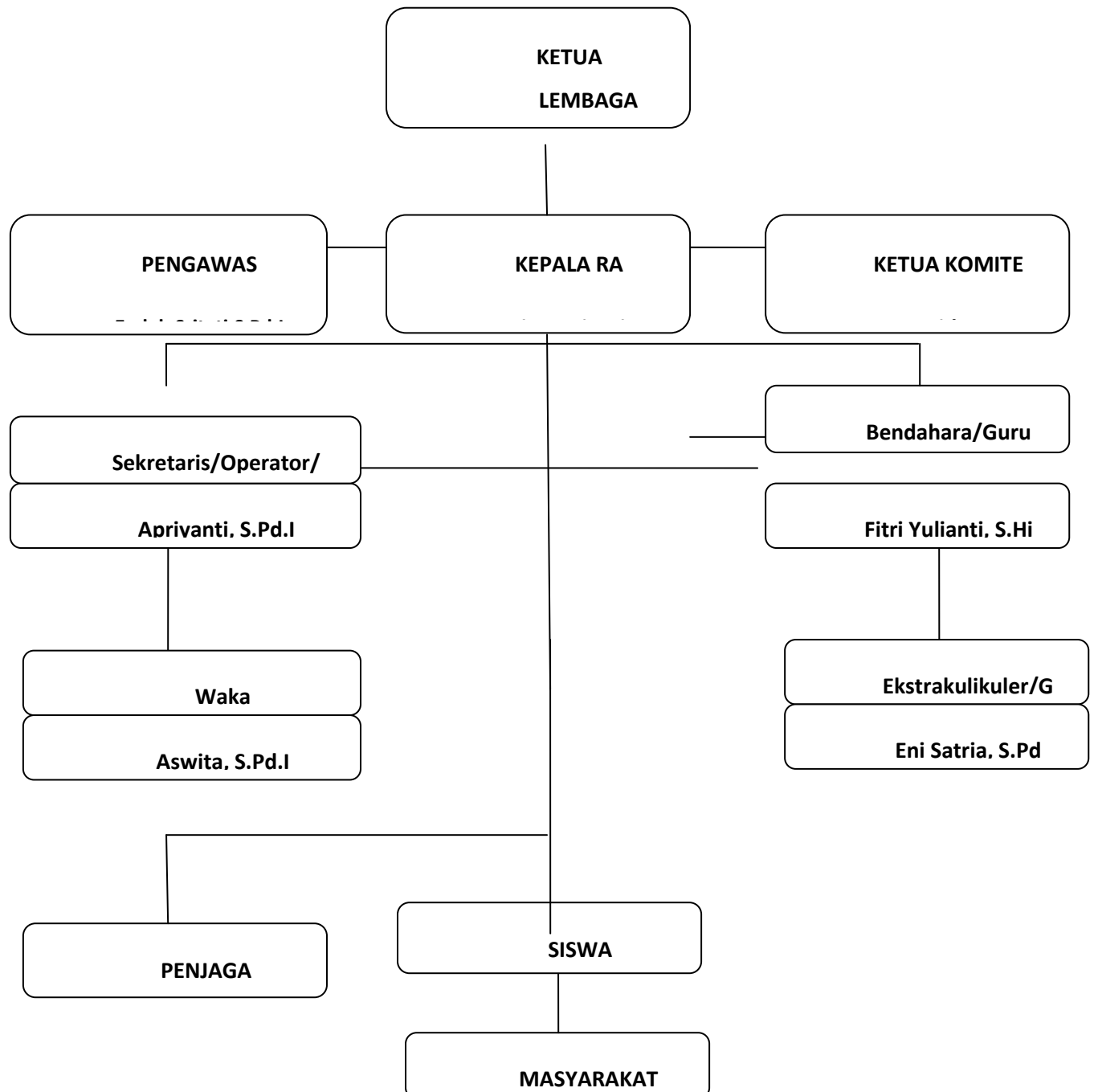
7	Gudang	1					
8	Sarana Berm ain	1					
9	Alat Perag a	8					
10	Kompute r dan LCD	-					
11	Alat Perm mainan Educa tion	5					
12	Alat Penun jang Lainn ya	5					

Sumber: Dokumentasi RA Baitul Islah tahun 2017

6. Struktur Organisasi

Adapun kepengurusan RA Baitul Islah adalah sebagai berikut :

**STRUKTUR ORGANISASI
RAUDHATUL ATHFAL (RA) BAITUL ISLAH**



B. Hasil Penelitian

Dalam penelitian pengaruh permainan bermian peran terhadap kecerdasan interpersonal anak. Dengan sampel kelas AI sebagai kelas kontrol dan kelas A II sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan selama 3 minggu. Sebelum melakukan penelitian di sekolah, penulis terlebih dahulu melakukan observasi guna mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran yang berlangsung.

Dalam proses pengambilan data, teknik yang pertama kali digunakan adalah pengujian Test, test tersebut terdiri dari dua jenis *pretest* dan *posttest* yang di dalamnya terkandung materi pembelajaran yang akan diujikan untuk menunjukkan hasil belajar baik dari kelas kontrol maupun eksperimen. Setelah itu data diedit dan ditabulasikan untuk selanjutnya dihitung.

Langkah selanjutnya adalah menganalisa dan menginterpretasikan data yang diperoleh. Data dari hasil penelitian yang di analisis adalah skor hasil belajar pada aspek kognitif yang terdiri dari skor *pretest* dan *posttest* dari kelompok kontrol dan eksperimen. Data hasil belajar tersebut diperoleh dari 30 siswa kelas kontrol dan 30 kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan observer dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

Pada kegiatan awal sudah dilaksanakan dengan sangat baik dan sangat memperhatikan siswa, pada kegiatan inti setiap langkah-langkah permainan bermian peran yang dilakukan sesuai apa yang dilaksanakan sebagaimana apa yang telah diamati serta dapat menghasilkan proses belajar

yang menyenangkan dan yang terakhir tahapan kesimpulan yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai apa yang ada pada lembar observasi, melakukan dengan baik dan menyimpulkan guna mencapai hasil yang baik terealisasikan pada proses hasil belajar yang meningkat pada materi perilaku menyimpang.

1. Hasil pengisian lembar observasi kelas eksperimen pre test

Tabel 4.4

Pengisian lembar observasi kelas eksperimen pre test

No Responden	Hasil	Kategori
1	13	Belum Berkembang
2	10	Belum Berkembang
3	15	Belum Berkembang
4	17	Mulai Berkembang
5	10	Belum Berkembang
6	15	Belum Berkembang
7	25	Berkembang Sesuai Harapan
8	20	Mulai Berkembang
9	10	Belum Berkembang
10	40	Berkembang Sangat Baik
11	25	Berkembang Sesuai harapan
12	37	Berkembang Sangat Baik
13	33	Berkembang Sesuai Harapan
14	25	Berkembang Sesuai Harapan
15	17	Mulai berkembang
□	312	
Rata-rata	20,8	Mulai Berkembang

Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Berdasarkan hasil penelitian ini akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

$$\begin{aligned} \text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{Jumlah kategori}} \\ &= \frac{40 - 10}{4} \\ &= 7,5 \end{aligned}$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5

Kategori Kecerdasan imterpersonal anak RA Baitul Islah Kota Bengkulu

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	2	13,3	Berkembang Sangat Baik
25 – 34	4	26,7	Berkembang Sesuai Harapan
16 – 24	3	20	Mulai Berkembang
10 -15	6	40	Belum Berkembang

2. Hasil pengisian lembar observasi kelas eksperimen post test

Tabel 4.6

Pengisian lembar observasi kelas eksperimen

No Responden	Hasil	Kategori
1	25	Berkembang Sesuai Harapah
2	30	Berkembang Sesuai Harapan
3	24	Mulai Berkembang
4	30	Berkembang Sesuai Harapan
5	36	Berkembang Sangat Baik
6	37	Berkembang Sangat Baik
7	40	Mulai Berkembang
8	25	Berkembang Sesuai Harapan
9	20	Mulai Berkembang
10	40	Berkembang Sangat Baik
11	30	Berkembang Sesuai Harapan
12	37	Berkembang sangat baik
13	35	Berkembang Sangat Baik
14	30	Berkembang Sesuai Harapan
15	25	Berkembang sesuai Harapan
□	464	Berkembang Sangat Baik
Rata-rata	30,97	Berkembang Sesuai Harapan

Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Berdasarkan hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{Jumlah kategori}} \\
 &= \frac{40 - 10}{4} \\
 &= 7,5
 \end{aligned}$$

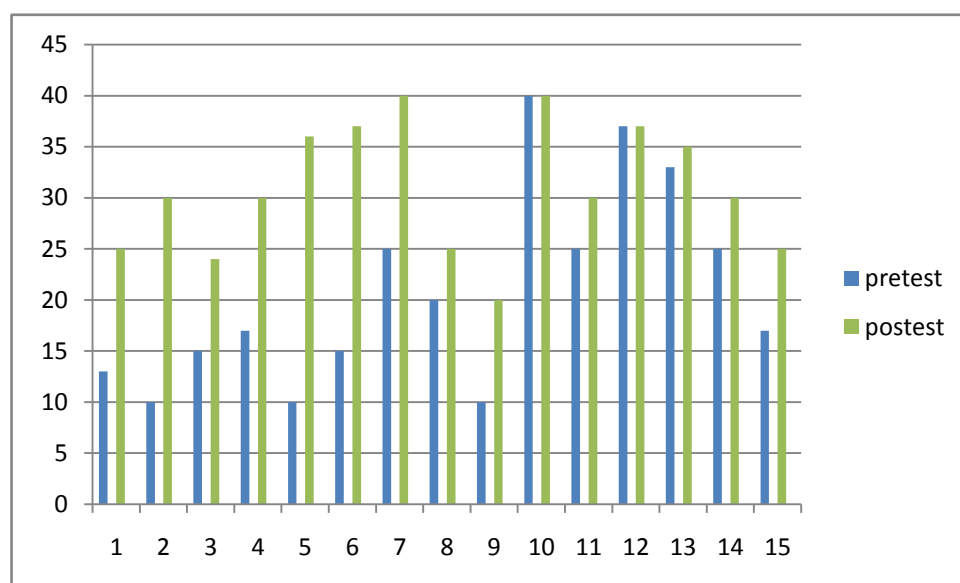
Dari data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7

Kategori Kecerdasan interpersonal anak RA baitul islah Kota Bengkulu

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	6	40	Berkembang Sangat Baik
25 – 34	7	46,6	Berkembang Sesuai Harapan
16 – 24	2	13,3	Mulai Berkembang
10 – 15	0	-	Belum Berkembang

Untuk lebih jelasnya, data pada tabel di atas dapat dilihat dari grafik di bawah ini:



3. Hasil Pengisian Lembar Observasi Kelas Kontrol

Tabel 4.8

Pengisian lembar observasi kelas kontrol *pre test*

No	Hasil	Kategori
----	-------	----------

Respon den		
1	17	Mulai Berkembang
2	15	Belum Berkembang
3	20	Mulai Berkembang
4	30	Berkembang Sesuai Harapan
5	24	Mulai Berkembang
6	15	Mulai Berkembang
7	10	Belum Berkembang
8	13	Belum Berkembang
9	25	Berkembang Sesuai Harapan
10	37	Berkembang Sangat
11	10	Belum Berkembang
12	24	Mulai Berkembang
13	15	Belum Berkembang
14	40	Berkembang Sangat Baik
15	33	Berkembang Sesuai Harapan
□	328	Berkembang Sesuai Harapan
Rata-rata	21,87	Mulai Berkembang

Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Dari hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

$$\text{Rentang setiap kategori} = \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{Jumlah kategori}}$$

$$= \frac{40 - 10}{4}$$

$$= 7,5$$

Berdasarkan data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.9

**Kategori Kecerdasan interpersonal anak RA Baitul islah Kota
Bengkulu**

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 - 40	2	10	Berkembang Sangat Baik
25 - 34	6	30	Berkembang Sesuai Harapan
16 - 24	6	30	Mulai Berkembang
10 - 15	6	30	Belum Berkembang

Tabel 4.10

Pengisian lembar observasi kelas kontrol *post test*

No Respon den	Hasil	Kategori
1	15	Belum Berkembang
2	17	Mulai Berkembang
3	30	Berkembang Sesuai Harapan
4	20	Mulai Berkembang
5	15	Belum Berkembang
6	24	Mulai Berkembang
7	13	Belum Berkembang
8	10	Belum Berkembang
9	37	Berkembang Sangat Baik
10	25	Berkembang Sesuai Harapan
11	24	Mulai Berkembang
12	10	Belum Berkembang
13	40	Berkembang sangat Baik
14	33	Berkembang Sesuai Harapan
15	40	Berkembang sangat Baik
□	353	Berkembang Sangat Baik
Rata-rata	23,53	Mulai Berkembang

Sumber: Hasil Pengisian Lembar Observasi

Dari hasil penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

Rentang setiap kategori

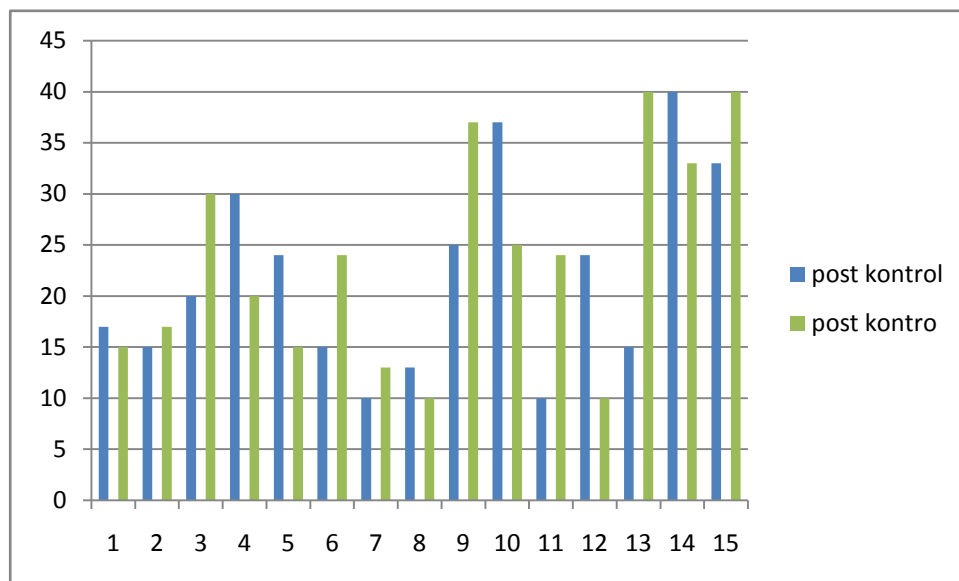
$$\begin{aligned} \text{Rentang setiap kategori} &= \frac{\text{skor maksimum} - \text{skor minimum}}{\text{Jumlah kategori}} \\ &= \frac{40 - 10}{4} \\ &= 7,5 \end{aligned}$$

Dari data diatas, maka dapat dikategorikan kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.11

Kategori Kecerdasan Interpersonal anak RA Baitul Islah Kota Bengkulu

Hasil	Frekuensi	Persentase	Kategori
35 – 40	3	20	Berkembang Sangat Baik
– 34	4	26,7	Berkembang sesuai Harapan
- 24	4	26,7	Belum Berkembang
– 15	4	26,6	Belum Berkembang



4. Normalitas data

a. Kelompok Eksperimen

Sebelum menganalisis data, homogenitas dan normalitas data harus diukur. Untuk mengukur itu, peneliti menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*

1) Normalitas data pre test

Tabel 4.12

Normalitas data *pre test*

		Pretest Kelas Eksperimen
N		15
Normal Parametersa	Mean	20,80
	Std. Deviation	9,785
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,687

Hasil uji kolmogorov smirnov dari nilai pre test kelas eksperimen menunjukkan bahwa signifikansi 0,687 dapat dilihat bahwa lebih

tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai post test dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

2) Normalitas data post test

Tabel 4.13

Normalitas data *post test*

		Post Test Kelas Eksperimen
N		15
Normal Parameters	Mean	30,97
	Std. Deviation	6,307
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,838

Hasil uji *kolmogorov smirnov* dari nilai pre test kelas eksperimen menunjukkan bahwa signifikansi 0,838 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai post test dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Kelompok Kontrol

Sebelum menganalisis data, homogenitas dan normalitas data harus diukur. Untuk mengukur itu, peneliti menggunakan *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*.

1) Normalitas data *pre test*

Tabel 4.14

Normalitas data *pre test*

		Pretest Kelas Kontrol
Normal Parameters^a	Mean	21,87

	l. Deviation	9,620
ymp. Sig. (2-tailed)		0,824

Hasil uji kolmogorov smirnov dari nilai *pre test* kelas kontrol menunjukkan bahwa signifikansi 0,824 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai *post test* dari kelas kontrol berdistribusi normal.

2) Normalitas data post test

Tabel 4.15

Normalitas data *post test*

		Posttest Kelas Kontrol
N		15
Normal Parametersa	Mean	23,53
	Std. Deviation	10,474
Asymp. Sig. (2-tailed)		0,956

Hasil uji *kolmogorov smirnov* dari nilai *pre test* kelas kontrol menunjukkan bahwa signifikansi 0,956 dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 yang berarti bahwa nilai *post test* dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

5. Hasil Homogenitas

Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.16

Hasil Uji Homogenitas

	vene Statistic	1	2	3.
lai <i>pretest</i>	2,917	2	9	0,083
lai <i>Posttest</i>	1,032	3	6	0,443

Uji homogenitas varians pada nilai *pretet* menunjukkan bahwa nilai signifikasi adalah 0,083 Dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data homogen. Uji homogenitas varians pada nilai *posttest* menunjukkan bahwa nilai signifikasi adalah 0,443 Dapat dilihat bahwa lebih tinggi dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data homogen.

6. Statistik Hasil Analisis

a. Analisis Paired sampel t-test

Analisis statistik mengenai hasil *pre test* dan *post test* kelas eksperimen

Tabel 4.17

Statistik Paired Samples Kelas Eksperimen

	Mean	N	Std. Deviation	Std. error Mean
Pair 1 Pre- test	20,80	15	9,785	2,526
Post- test	30,93	15	6.307	1,629

Berdasarkan statistik *Paired Samples* kelas eksperien, rata-rata *pretest* hasil penelitian di kelas eksperimen adalah 20,80

dan standar deviasinya adalah 9,785 Rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen adalah 30,93 dan standar deviasinya adalah .

Tabel 4.18

Statistik Paired Samples Kelas Eksperimen

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test eksperimen - Post Test eksperimen	-10.133	7.396	2.049	-14.528	-5.738	-4.945	14	.000

Hasil *paired sampel t-test*, rata-rata antara *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol adalah -10.133 dengan standar deviasi 7.396 dan *t-obtained* adalah -4.945. Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 14. Dapat dilihat bahwa *t-obtained* diperoleh nilai lebih tinggi daripada *t-tabel*. Dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan gamelan mini terhadap kecerdasan

Paired Samples Test

	Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Paired Sample 1 Pretest kontrol - Posttest kontrol	-1.667	11.178	2.886	-.7857	4.524	-.577	14	.573

Hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah -1,667 dengan standar deviasi 11,178 dan t-obtained adalah -0,577 . Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 14. Maka dapat dilihat bahwa *t-obtained* diperoleh nilai lebih rendah dari pada t-tabel. Dapat disimpulkan tidak ada pengaruh penggunaan gambar terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

C. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dapat membuktikan bahwa permainan bermian peran berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak. Hal ini dimungkinkan karena model permainan bermian peran lebih menekankan kepada cara belajar siswa aktif dengan memperhatikan proses pencapaian kecerdasan interpersonal anak.

Setelah kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda, yang mana kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan permainan bermian peran dan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat diketahui bahwa terdapat perubahan hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest* baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Pada tabel data diketahui bahwa rata-rata nilai kemampuan awal siswa yang dipeoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama tidak jauh berbeda, populasi berdistribusi normal, dan homogen. Demikian juga pengujian hasil pengujian perbedaan rata-rata dengan nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan tidak adanya perbedaan yang signifikan. Hal ini menunjukkan kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang relatif sama karena sekolah tidak membuat pengelompokkan khusus ataupun aturan tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah -1,667 dengan standar deviasi 11,178 dan t-obtained adalah -0,577 . Pada

tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 14. Maka dapat dilihat bahwa *t-obtained* diperoleh nilai lebih rendah dari pada *t-tabel*. Dapat disimpulkan tidak ada pengaruh penggunaan gambar terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan demikian permainan bermian peran terdapat pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh melalui penelitian tentang pengaruh permainan bermian peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu, didapatkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada rata-rata kecerdasan interpersonal anak pada kelompok kontrol karena menggunakan permainan bermian peran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil paired sampel t-test, rata-rata antara pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah -1,667 dengan standar deviasi 11,178 dan t-obtained adalah -0,577 . Pada tingkat signifikan 0,05 derajat kebebasan 14. Maka dapat dilihat bahwa *t-obtained* diperoleh nilai lebih rendah dari pada t-tabel. Dapat disimpulkan tidak ada pengaruh penggunaan gambar terhadap kecerdasan interpersonal anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu.

B. Saran

Berdasarkan tindak lanjut dari penelitian ini terdapat beberapa saran, diantaranya sebagai berikut :

1. Lembaga sekolah

Hendaknya lebih memperhatikan proses belajar mengajar dan meningkatkan potensi guru dan siswa sehingga output yang dihasilkan adalah output yang mampu berkompetensi dalam dunia pendidikan.

2. Guru

Hendaknya melakukan inovasi baru dalam pembelajaran, baik dalam penggunaan model, strategi, metode dan teknik. Dengan adanya inovasi tersebut maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah agar lebih baik lagi.

3. Siswa

Bagi siswa diharapkan untuk dapat aktif dalam belajar dan siswa harus lebih serius dalam belajar kelompok untuk mengikuti pelajaran dengan tertib.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong Thomas, Ed al, 2013 *Kecerdasan Multipel di Dalam Kelas* (Jakarta : PT Indeks)
- Bahri Syaiful Djamarah, 2011 *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta)
- Baharuddin, 2009 *psikologi pendidikan* (yogyakarta: Ar-Ruzz Medunia)
- Cahyaningtyas Parastyana, 2013/2014 dengan judul Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Gedongan 1 Colomadu Tahun Pelajaran
- Campell Linda, 2002 Dkk. Et al, *Metode Terbaru Melesatkan Kecerdasan* (Depok : I. Inisiasi Press)
- Djaali, 2013 *Psikologi Pendidikan* (jakarta: Bumi Aksara)
- Hurlock B. Elizabeth, 2002 Et al, *Perkembangan Anak* (Jakarta : Erlangga)
- <http://kebudayaanindonesia.net/kebudayaan/1527/permainan-anjang-anjangan> diakses tanggal 25 januari 2017
- Masri dan Hamzah, 2014 *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara)
- Moh. Nazir, 2005 *Metode Penelitian*. (Ghalia Indonesia. Bogor)
- Musfiroh Tadkiroatun, 2008 *Kecerdasan Melalui Bermain*, (Jakarta : Grasindo)
- _____, 2008 *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Jakarta: Grasindo)
- Musfiroh Tadkiroatun , 2008 *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* (Jakarta : Grasindo)
- Nuraini Yuliani Sujiono dan Bambang sujiono, 2010 *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta : PT Indeks)
- Nuraini Yuliani Sujiono, 2010 *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta : PT Indeks)
- Rakhmat Jalaluddin, 2009 *Psikologi Komunikasi* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya)
- Ruswandi, 2013 *Psikologi Pembelajaran* (Bandung: CV. Cipta Pesona sejahtera)

- Silyina Nadia , 2014/2015 dengan berjudul *Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini* (Studi Quasi Eksperimen terhadap Anak kelompok B TK 0604534)
- Sugiyono, 2010 *Metode Penelitian* (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). (Bandung: Alfabeta)
- Sudjana Nana, 2006 *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya)
- Sukirman, 2005 *Permainan Tradisional* (yogyakarta : Kepel Press)
- Suyadi, 2014 *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung :PT. Remaja Rosdakarya)
- _____, 2010 *Psikologi Belajar PAUD* (Yogyakarta: Pedagogia)
- Yaumi Muhammad , 2013 *Kecerdasan Jamak* (jakarta: kencana)
- Yus Anita, 2011 *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana)