ISSN : 2085 – 6601

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL PECAH PIRING DAN ULAR NAGA TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI

Rahmi Khairani Nasution[1*)], Nurmaida I. Siregar[1]

[1] Program Studi Magister Psikologi, Program Pascasarjana, Universitas Medan Area

[*)] *E-mail : analitika.jurnal.uma@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional pecah piring dan ular naga terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini. Jenis penelitian adalah kuasi eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group.* Tempat penelitian adalah TK Negeri Pembina Lubuk Pakam. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling* dan menjaring sampel sebanyak 35 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar *checklist* yang digunakan sebagai pedoman observasi terhadap kecerdasan interpersonal anak. Pengamatan pada khususnya dilakukan terkait sensitifitas sosial, kewaspadaan sosial, dan komunikasi sosial anak. Uji statistik yang digunakan untuk menganalisa data adalah *Wilcoxon Signed Ranks* dan *Mann U Whitney.* Analisa data penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pecah piring dan ular naga berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini. Diketahui pula bahwa subyek yang mendapat perlakuan memiliki kecerdasan interpersonal yang lebih tinggi.

Kata Kunci : permainan tradisional pecah piring, ular naga, kecerdasan interpersonal

Abstract

This study aimed to determine the influence of the traditional game called *pecah piring* and *ular naga* on early childhood interpersonal intelligence. This type of research was a quasi-experimental with pretest-posttest control group design. The research location was TK Negeri Pembina Lubuk Pakam. The sample selection was done by using purposive sampling and captured 35 people as samples. The data collection was done by using a checklist sheet that was used to guide the observation of children's interpersonal intelligence. Observation was focused in social sensitivity, social awareness, and social communication of children. The statistical test used to analyze the data were Wilcoxon Signed Ranks and Mann U Whitney. The data analysis showed that the traditional game called *pecah piring* and *ular naga* influenced the early childhood's interpersonal intelligence. It was also found that the subjects who received treatment had a higher interpersonal intelligence.

Keywords: traditional game pecah piring, ular naga, interpersonal intelligence

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi seimbang dan stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut (Sujiono, 2009).

Stimulasi untuk mengoptimalkan potensi yang ada pada anak-anak diberikan melalui pendidikan. Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14 dinyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anwar dan Ahmad, Arsyad (2007) mengemukakan, pendidikan anak usia dini menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, yang sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Ciri perilaku yang menonjol dalam usia dini adalah semakin baiknya penguasaan terhadap tangan dan kakinya, bahkan anak sudah cenderung tetap menggunakan satu tangan untuk melakukan pekerjaan, kemampuan bahasa lebih baik termasuk mengucapkan kata-kata, susunan kalimatnya, dan frekuensi bicaranya (lebih cerewet, disebut usia cerewet atau *chatterbox age*). Pada usia ini, anak juga sudah terlibat dalam permainan-permainan yang lebih berstruktur dengan teman-teman sebayanya.

Farten (1998) dalam teori perkembangan sosial menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi. Dengan bermain kadar interaksi sosial anak akan meningkat. Kadar interaksi sosial tersebut dimulai dari bermain sendiri dan dilanjutkan dengan bermain secara bersama. Oleh sebab itu, dalam konteks ini akan tampak bahwa anak yang dibiasakan bermain akan lebih mudah menerima kehadiran orang lain dan berinteraksi dengan orang lain. Semakin banyak anak disosialisasikan dengan orang lain, maka akan semakin mudah ia berinteraksi dengan dan menerima (kehadiran) orang lain (Steinber & Belsky, 1991). Saat berinteraksi dengan teman sebaya, anak belajar cara mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya secara efektif kepada orang lain. Kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain ini disebut dengan kecerdasan interpersonal.

Kecerdasan interpersonal menurut Agustin (2008) adalah kemampuan mempersepsikan dan membedakan modus, maksud, motivasi dan perasaan tertentu dari orang lain. Dicontohkan dengan kemampuan untuk masuk ke dalam diri orang lain, peka pada ekpresi wajah, suara dan gerakan tubuh orang lain, mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi, mengerti dunia orang lain, mengerti pandangan sikap orang lain dan umumnya dapat memimpin kelompok. Kecerdasan interpersonal ini juga sering disebut sebagai kecerdasan sosial, selain kemampuan menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisir, menangani perselisihan antar teman, memperoleh simpati dari orang lain, dan sebagainya.

Lwin, Khoo, Lyen dan Sim (2008) mengungkapkan bahwa anak dengan kecerdasan intrapersonal tinggi pada umumnya berteman dan berkenalan dengan mudah, suka berada di sekitar orang lain, mau berbagi mainan dan makanan. Sementara anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah dapat memunculkan konflik interpersonal karena anak tidak suka bermain dengan anak-anak lain, suka menarik diri bahkan merebut dan mengambil mainan serta memukul, menendang dan terlibat dalam perkelahian. Jika hal ini dibiarkan terus-menerus akan berakibat buruk pada masa yang akan datang.

Mengingat pentingnya kecerdasan interpersonal, maka kecerdasan ini perlu untuk dikembangkan oleh anak dari sejak dini. Adapun prinsip pembelajaran yang digunakan pada dunia pendidikan terutama pada pendidikan anak usia dini menurut Kuntjojo (2010) yaitu (1) berorientasi pada kebutuhan anak, (2) berorientasi pada

perkembangan anak, (3) stimulasi terpadu, bermain sambil belajar atau belajar, (4) menggunakan pendekatan tematik, lingkungan kondusif, (5) menggunakan berbagai sumber media dan sumber belajar, (6) pemanfaatan teknologi informasi, (7) pembelajaran bersifat demokratis, (8) mengembangkan kecakapan hidup, serta (9) aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan.

Salah satu pendidikan anak usia dini yang memakai prinsip pembelajaran yang dituliskan di atas adalah TK Negeri Pembina Lubuk Pakam, yang merupakan satu-satunya TK Negeri yang berada di wilayah kecamatan Lubuk Pakam. Jumlah siswa 110 orang. Dari hasil observasi awal peneliti pada bulan Januari, dilihat bahwa salah satu prinsip pembelajaran yaitu bemain sambil belajar, banyak digunakan hanya di dalam kelas. Padahal anak-anak membutuhkan tempat di luar kelas untuk dapat bereskplorasi lebih banyak. Permainan yang sarat dengan interaksi dan kegembiraan di luar ruangan salah satunya adalah permainan tradisional.

Kurniati (2006) mengemukakan, permainan tradisional membantu anak menjalin relasi sosial, baik dengan teman sebaya (*peer group*) maupun dengan teman yang usianya lebih muda atau lebih tua. Kendala anak dalam melakukan permainan tradisional adalah terbatasnya lapangan di kota-kota besar, sementara banyak permainan yang memerlukan area yang luas. Kendala besar lainnya adalah karena larangan orangtua. Mereka takut anak-anak mereka terluka, kotor atau kulit anak menjadi terbakar karena bermain di lapangan terbuka. Hasilnya, banyak orang tua yang memberikan mainan elektronik yang disukai anak. Padahal permainan ini relatif mahal dan cenderung membuat anak sulit bersosialisasi sehingga anak menjadi pemalu, penyendiri dan bersifat individual, serta banyak anak yang menjadi obesitas karena kurang bergerak.

Beberapa permainan tradisional yang mampu membantu mengembangkan aspek perkembangan interpersonal anak yaitu permainan pecah piring dan ular naga. Pada permainan ular naga, anak-anak berbaris bergandeng memegang 'buntut', yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di mukanya. Seorang anak yang lebih besar atau paling besar bermain sebagai "induk" dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai "gerbang", dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. "Induk" dan "gerbang" biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan. Barisan akan bergerak melingkar kian kemari seperti ular naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari "gerbang" yang berdiri di tengah-tengah halaman sambil menyanyikan lagu (Bukuwiki, 2011).

Sementara itu, permainan pecah piring dilakukan dengan membagi anak menjadi 2 kelompok yang masing-masing menjaga/tahan dan main. Sebelumnya yang main harus memecahkan posisi susunan tempurung yang diibaratkan sebagai “piring”, setelah pecah yang main berusaha menyusun kembali dengan tantangan dilempari dengan sebuah bola. Jika terkena bola maka kesempatan untuk menyusun gagal. Jadi kelompok yang main harus bisa menyelesaikan misi menyusun kembali tempurung tadi. Jika gagal merekalah yang akan menjaga/yang tahan selanjutnya (Mursyal, 2012).

Banyak manfaat yang bisa diambil dari permainan-permainan tradional dimana anak jadi pintar berhitung, berolahraga dan menghilangkan kemungkinan obesitas, mengasah ketelitian dan kepekaan, melatih kesabaran dan melatih ingatan (Iswinarti, Suminarti dan Sulismadi, 2008). Karena permainan ini dilaksanakan secara berkelompok, maka dapat menggali aspek-aspek kecerdasan interpersonal, seperti sensitivitas sosial, kewaspadaan sosial, dan komunikasi sosial. Oleh karena itu, stimulasi ini jika dilakukan dengan tepat akan sangat membantu perkembangan anak dengan optimal dan dapat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pelaksanaannya dilakukan di luar ruang kelas agar anak bermain sambil belajar. Anak-anak merasa

lebih senang karena tempat belajarnya lebih luas dan merasa tidak cepat bosan karena mereka bermain seraya belajar.

Penelitian Susanti, Siswati, Widodo (2010) membuktikan pengaruh permainan tradisional terhadap kecerdasan interpersonal dengan teman sebaya pada siswa SD. Hasil penelitian eksperimen ini menunjukkan kondisi *pretest* p=0.924, sementara hasil *posttest* p=0.000. Hasil ini menunjukkan perubahan signifikan permainan tradisional terhadap kecerdasan interpersonal dengan teman sebaya pada siswa SD.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan Maryam (2010) menunjukkan bahwa penggunaan bermain peran (pasar-pasaran) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Berdasarkan lembar observasi pada siklus I, kelompok B pada penelitian Maryam (2010) menunjukkan bahwa terdapat 8 anak bintang dua dan 12 anak bintang tiga dalam hal kecerdasan interpersonal. Siklus II menunjukkan bahwa 10 anak bintang tiga sudah mencapai kecerdasan interpersonal dan 10 anak mencapai bintang empat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran (pasar-pasaran) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Berangkat dari latar belakang masalah pentingnya permainan tradisional dalam menggambarkan kecerdasan anak maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian tentang pengaruh permainan tradisional pecah piring dan ular naga terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini di TK Negeri Pembina Lubuk Pakam. Diharapkan melalui hasil penelitian ini akan semakin jelas dilihat pengaruh permainan tradisional terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak setelah penelitian ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi eksperimen (*quasi experimental research*). Penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design* dimana sampel dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok pertama mendapatkan perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok kedua sebagai kontrol (kelompok kontrol). Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut dengan *Pre-Test* ($O_{1,3}$), sedangkan observasi yang dilakukan setelah eksperimen disebut dengan *Post-Test* ($O_{2,4,5}$). Perbedaan antar $O_{1,3}$ dan $O_{2,4}$,5, yakni $O_{1,3}$-$O_{2,4,5}$ diasumsikan sebagai efek *treatment* atau eksperimen.

Tabel 1. Desain Pola Penelitian Eksperimen

	Pre-Test	Eksperimen	Post-Test
EG1	O_1	X_1	O_2
EG2	O_3	X_2	O_4
CG	O_5		O_6

Keterangan:
$O_{1,3,3}$ = Pre-test sebelum di berikan perlakuan
X_1 = Perlakuan, dalam hal ini di berikan permainan tradisional pecah piring
X_2 = Perlakuan, dalam hal ini di berikan permainan tradisional ular naga
$O_{2,4,}$ = Post-test setelah di berikan perlakuan

Tempat penelitian adalah TK Negeri Pembina Lubuk Pakam yang beralamat di Jalan Tirta Deli No. 1 Kecamatan Lubuk Pakam Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Pengambilan sampel dengan teknik *purposive sampling* dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

1. Siswa/i TK Pembina Negeri Lubuk Pakam yang berusia 5-6 tahun
2. Taraf perkembangan kecerdasan interpersonal berada pada kategori sedang dan rendah, dari lima kategori yang ditentukan yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pengumpulan data dilakukan dengan studi dokumen yaitu melihat catatan harian siswa yang dimiliki oleh guru.

Berdasarkan kriteria sampel, subyek yang berhasil dipilih sesuai dengan kriteria kecerdasan interpersonal yang sedang dan rendah adalah sebanyak 35 orang. Sedangkan yang menjadi sampel adalah sebanyak 30 orang anak yang disebar pada kelompok eksperimen satu (EG1), 10 orang pada kelompok eksperimen dua (EG2),dan 10 orang dalam kelompok kontrol (CG) sesuai dengan rancangan penelitian *pretest-pos test control group design.*

 ISSN : 2085 – 6601

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian adalah lembar *checklist* yang digunakan sebagai pedoman observasi terhadap kecerdasan interpersonal anak. Instrumen ini berisi 30 item perilaku yang akan tampak sebagai kemampuan kecerdasan interpersonal. Secara khusus data yang akan dikumpulkan adalah sensitifitas sosial, kewaspadaan sosial dan komunikasi sosial anak. Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan data yang diperoleh melalui lembar *checklist* pedoman observasi kecerdasan interpersonal anak. Hasilnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan perhitungan statistik. Uji statistik yang digunakan adalah uji nonparametrik dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks* untuk mengetahui analisis perbandingan *posttest* terhadap *pretest,* sedangkan untuk membandingkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol digunakan *Mann U Whitney* dengan bantuan program SPSS versi 17 *for windows.*

HASIL PENELITIAN

1. Uji hipotesis pengaruh permainan tradisional pecah piring terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini

Hasil uji analisis statistik dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan nilai pecah piring sign = 0.005, nilai p < 0.05, maka hipotesa diterima. Ini berarti permainan tradisional pecah piring berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini TK Negeri Pembina Lubuk Pakam.

Tabel 2. Hasil *Wilcoxon Signed Ranks* Kecerdasan Interpersonal Pecah Piring

	Pecah Piring post – pre
Z	-2.814[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

Dilihat dari nilai *mean,* diketahui bahwa *mean* tertinggi diperoleh dari hasil *posttest* pecah piring (19,80) daripada hasil *pretest* (11.20). Hasil ini mendukung hipotesa yang didapat yang menyatakan bahwa permainan tradisional pecah piring berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini TK Negeri Pembina Lubuk Pakam.

2. Uji hipotesis pengaruh permainan tradisional ular naga terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini

Hasil uji analisis statistik dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Ranks Test* menunjukkan nilai ular naga sign = 0.012, nilai p < 0.05 maka hipotesa diterima, berarti permainan tradisional ular naga berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini TK Negeri Pembina Lubuk Pakam.

Tabel 3. Hasil *Wilcoxon Signed Ranks* Kecerdasan Interpersonal Ular Naga

	Ular Naga post – pre
Z	-2.514[a]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.012

Dilihat dari nilai *mean,* diketahui bahwa *mean* tertinggi di peroleh dari hasil *posttest* ular naga (15.90) dari hasil *pretest* (10.40). Hasil ini mendukung hipotesa yang didapat yang menyatakan bahwa permainan tradisional pecah piring dan ular naga berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini TK Negeri Pembina Lubuk Pakam.

3. Hasil kecerdasan interpersonal kelompok eksperimen pecah piring dan kelompok kontrol

Selain untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional pecah piring dan ular naga terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini, dilihat juga perbedaan anatara kelompok ekperimen pecah piring terhadap kelompok kontrol dalam penelitian.

Berdasarkan tabel 4 diketahui bahwa hasil *pretest* menunjukkan sign = 0.079. nilai p > 0.05, ini berarti tidak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana keadaan kedua kelompok adalah sama. Sementara nilai *posttest* menunjukkan sign = 0.000, nilai p < 0.05 maka ada perbedaan signifikan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan. Subyek yang mendapat perlakuan memiliki kecerdasan interpersonal yang lebih tinggi ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor *posttest* pada kelompok ekperimen.

Tabel 4. Hasil *Mann Whitney* Kecerdasan Interpersonal Kelompok Eksperimen Pecah Piring dan Kelompok Kontrol

	prePPK	postPPK
Mann-Whitney U	27.000	.000
Wilcoxon W	82.000	55.000
Z	-1.757	-3.804
Asymp. Sig. (2-tailed)	.079	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.089[a]	.000[a]
Exact Sig. (2-tailed)	27.000	.000

Sementara itu, dilihat dari nilai *mean*, didapatkan hasil bahwa nilai *pretest* kelompok pecah piring (11.20) lebih tinggi dari kelompok kontrol (9.50). Nilai ini membuktikan bahwa kelompok pecah piring lebih baik dibandingkan oleh kelompok kontrol. Sedangkan nilai *posttest* kelompok pecah piring (19.80) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (9.80). Nilai ini membuktikan kembali bahwa kelompok pecah piring lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol.

4. Hasil kecerdasan interpersonal kelompok eksperimen ular naga dan kelompok control

Tabel 5. Hasil *Mann Whitney* Kecerdasan Interpersonal Kelompok Eksperimen Ular Naga dan Kelompok Kontrol

	preUNK	postUNK
Mann-Whitney U	38.000	2.000
Wilcoxon W	93.000	57.000
Z	-.923	-3.656
Asymp. Sig. (2-tailed)	.356	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.393[a]	.000[a]
Mann-Whitney U	38.000	2.000
Wilcoxon W	93.000	57.000
Z	-.923	-3.656

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil *pretest* menunjukkan sign = 0.393. nilai p > 0.05 maka tidak ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dimana keadaan kedua kelompok sebelum perlakuan adalah sama. Sementara nilai *posttest* menunjukkan sign = 0.000, nilai p < 0.05 maka ada perbedaan signifikan hasil antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberi perlakuan. Subyek yang mendapat perlakuan memiliki kecerdasan interpersonal yang lebih tinggi ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor *posttest* pada kelompok ekperimen.

Sementara itu, dilihat dari nilai *mean*, didapatkan hasil bahwa nilai *pretest* kelompok ular naga (10.40) lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (9.50). Nilai ini membuktikan bahwa kelompok ular naga lebih baik dibandingkan kelompok kontrol. Sedangkan nilai *posttest* kelompok ular naga (15.90) juga lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (9.80). Nilai ini kembali membuktikan bahwa kelompok ular naga lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol.

5. Data aspek kecerdasan interpersonal sebelum dan sesudah permainan pecah piring

Analisis data menunjukkan bahwa sensitifitas dan kewaspadaan anak sebelum permainan pecah piring tidak ada yang berada di kategori baik dan ada 40% anak yang berada di kategori kurang. Hal serupa juga terjadi pada komunikasi sosial dimana tidak ada anak yang berada di kategori baik dan ada 30% anak yang berada di kategori kurang. Ketika sesudah diberikan permainan tradisional pecah piring, pada aspek sensitiftas dan kewaspadaan sosial, tidak ada

 ISSN : 2085 – 6601

lagi anak yang berada di kategori kurang. Namun pada aspek komunikasi sosial ada 10% anak yang berada di kategori kurang. Peningkatan terjadi dimana kategori baik terjadi pada sensitifitas sosial (40% anak), kewaspadaan sosial (70% anak) maupun komunikasi sosial (50% anak).

6. Data aspek kecerdasan interpersonal sebelum dan sesudah permainan ular naga

Pada grafik di atas dapat dilihat bahwa sensitifitas, kewaspadaan anak dan komunikasi sosial sebelum permainan pecah piring, tidak ada yang berada di kategori baik. Aspek sensitiftas sosial semua anak berada di kategori kurang. Ketika sesudah di berikan permainan tradisional ular naga, kategorik kurang masih menampakkan hasil pada aspek sensitiftas sosial 20% anak dan kewaspadaan sosial 30% anak. Namun pada aspek komunikasi sosial tidak ada lagi anak yang berada di kategori kurang. Peningkatan muncul dimana kategori baik berada pada aspek sensitiftas sosial 20% anak, kewaspadaan sosial 30% anak maupun komunikasi sosial sebesar 40% anak.

DISKUSI

Kecerdasan Interpersonal dihubungkan dengan kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya. Kegiatan sosialisasi anak dengan lingkungan sekelilingnya dapat dilakukan pada saat bermain. Bermain adalah dikaitkan dengan kegiatan yang dilakukan secara menyenangkan, motivasi instrinsik, spontan dan sukarela serta memiliki hubungan sistematik.

Dalam permainan pecah piring, selain setiap anggota kelompok harus dapat bekerja sama dengan baik, timbul juga adanya rasa senang, bebas bermain dan senang berteman. Ditambah lagi, mereka juga harus patuh terhadap peraturan, saling membantu dan berkomunikasi agar dapat memenangkan permainan. Kesemua rasa yang timbul akibat permainan pecah piring ini termasuk ke dalam aspek kecerdasan interpersonal.

Permainan tradisional ular naga juga dilakukan secara berkelompok. Permainan ini bermanfaat untuk memunculkan rasa senang, bebas, memupuk kepemimpinan, bermain bersama, kepatuhan terhadap peraturan dan pemecahan masalah. Kesemua manfaat ini juga termasuk ke dalam aspek kecerdasan interpersonal.

Kecerdasan interpersonal anak perlu distimulasi karena perkembangan anak akan lebih cepat dibandingkan dengan anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi. Selain itu, stimulasi juga berfungsi sebagai penguat yang bermafaat bagi perkembangan anak pada masa depannya nanti. Banyak faktor yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal seperti faktor genetik dan lingkungan. Faktor genetik/keturunan adalah faktor yang berasal dari fungsi kerja otak dan bawaan lahir. Sementara itu, faktor lingkungan terdiri dari empat hal yang mempengaruhi perkembangan potensi kecerdasan interpersonal anak yaitu : lingkungan rumah (pola asuh, stimulasi, dan lain-lain), pengajaran, kecukupan nutrisi, serta pendidikan di sekolah. Salah satu faktor lingkungan yaitu pendidikan di sekolah terutama di taman kanak-anak mengajarkan bermain sambil belajar. Permainan membuat potensi anak menjadi terangsang dengan seimbang karena anak merasa senang sambil belajar, tidak merasa kesulitan dalam belajar dan tidak cepat bosan.

Jenis permainan ada modern dan tradisional. Permainan tradisional memiliki nilai positif, dimana anak akan bersosialisasi dengan orang lain karena permainan dimainkan oleh minimal 2 anak. Selain itu, dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim. Permainan tradisional pecah piring dan ular naga akan berkembang lebih optimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal.

Oleh karena itu, jika permainan ini distimulasi dengan optimal dan tepat akan sangat membantu perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan optimal. Dengan permainan tradisional pecah piring dan ular naga ini maka kecerdasan interpersonal akan berkembang dengan baik.

KESIMPULAN

Analisa data penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional pecah piring dan ular naga berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini. Diketahui pula bahwa subyek yang mendapat perlakuan memiliki kecerdasan interpersonal yang lebih tinggi. dengan demikian, permainan tradisional ini dapat dipertimbangkan untuk digunakan sebagai salah satu media melatih kecerdasan interpersonal anak. Lingkungan sekitar anak juga perlu lebih memperhatikan aspek-aspek kecerdasan interpersonal yang dimiliki anak, baik sensitifitas sosial (yakni empati dan prososial), kewaspadaan sosial (meliputi kesadaran diri, pemahaman situasi sosial dan etika sosial serta pemecahan masalah), serta komunikasi sosial (komunikasi efektif dan mendengarkan efektif) sehingga dapat menunjang pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, Mubair. (2008). *Mengenali dan Mengembangkan Potensi kecerdasan Jamak Anak Usia Taman Kanak-Kanak/Raudhatul Athfal*. Bandung : RIZQIPRESS.

Anwar dan Ahmad, Arsyad. (2007). *Pendidikan Anak Dini Usia*. Bandung : Alfabeta.

Gardner, Howard. (2002). *Kecerdasan Majemuk Teori dan Praktek*. Jakarta : Indonesia

Maryam. (2010). Penggunaan Bermain Peran (Pasar-Pasaran) dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Skripsi* (*Tidak Diterbitkan).* UMS.

Masitoh dkk. (2005). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : 2005.

Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan Kreativitas (Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti.

Safaria, T. (2005) *Interpersonal Intelligence : Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak.* Yogyakarta : Amara Books.

Semiawan, Cony. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta:Indeks.

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

Susanti, Fitria; Siswati dan Widodo, Prasetyo Budi. (2010). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya pada Siswa SD (Studi Eksperimental pada Siswa Kelas 3 SDN Srondol Wetan 04-09 dan SDN Srondol Wetan 05-08). *Jurnal Psikologi Undip*. Vol. 8, No.2.

Tedjasaputra, M. (2005). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : PT Grasindo.