

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL MAKASSAR
(TOKOTOKODIANG DAN MALLOGO) TERHADAP KECERDASAN
INTERPERSONAL PADA ANAK KELOMPOK B1 USIA 5-6 TAHUN
DI TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI GALESONG
KABUPATEN TAKALAR**



*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Melakukan Penelitian pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan*

Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

HIJRIAH

10545 11052 16

30/08/2021

1 rep
Snb-Alumni

R210040/PAUP/21g

HIJ

P¹

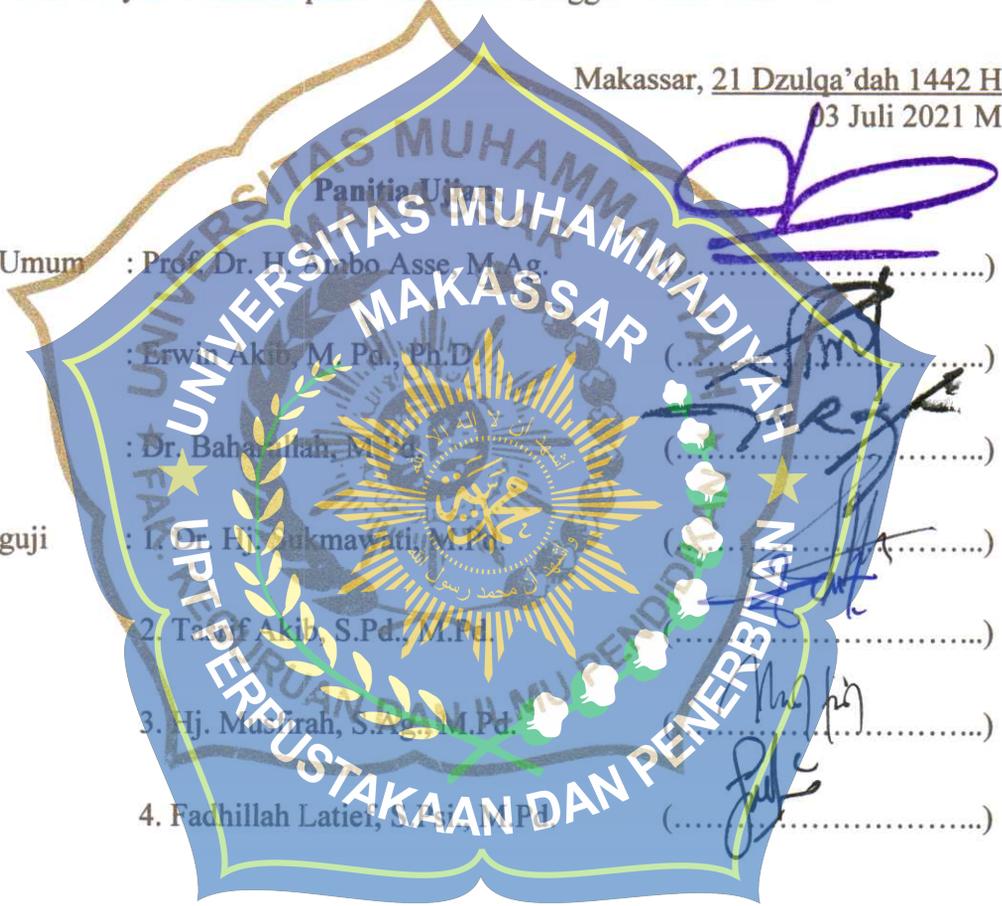
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
2021**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
LEMBAR PENGESAHAN

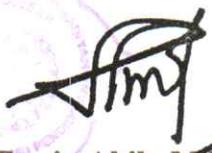
Skripsi atas nama **Hijriah**, NIM: **10545 11052 16**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 294 Tahun 1442 H / 2021 M, Pada Tanggal 21 Dzulqa'dah 1442 H / 02 Juli 2021 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Sabtu Tanggal 03 Juli 2021 M.

Makassar, 21 Dzulqa'dah 1442 H
03 Juli 2021 M



- Panitia Ujian
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Jambo Asse, M. Ag. (.....)
 2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. (.....)
 3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M. Pd. (.....)
 4. Dosen Penguji :
 1. Dr. Hj. Sukmawati, M. Pd. (.....)
 2. Taufik Akib, S. Pd., M. Pd. (.....)
 3. Hj. Masrah, S. Ag., M. Pd. (.....)
 4. Fachillah Latief, S. Ag., M. Pd. (.....)

Disahkan Oleh,
Dekan FKIP Unismuh Makassar


Erwin Akib, M. Pd., Ph.D
NBM : 860 934



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Makassar (Tokotokodiang dan Mallogo) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelompok B1 Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama : Hijriah
NIM : 10545 11052 16
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 03 Juli 2021

Disetujui Oleh,

Pembimbing I

Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd

NIDN. 0007105501

Pembimbing II

Fadhillah Latief, S.Psi., M.Pd

NIDN. 0908108701

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D

NBM : 860 934

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru PAUD

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd

NBM : 951 830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hijriah
NIM : 105451105216
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelompok B1 Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 09 April 2021

Yang Membuat Pernyataan


Hijriah



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hijriah
NIM : 105451105216
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 09 April 2021

Yang Membuat Perjanjian

Hijriah

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Tasrif Akid, S.Pd., M.Pd

NBM : 951 830

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO:

“Teruslah berjalan ke depan dan jangan pernah ada kata lelah karena lelah hanya untuk orang-orang yang tidak mau berusaha.”

Hijriah



PERSEMBAHAN:

Kupersembahkan karya ini kepada:

“Kedua orang tuaku, Bapak Baso dan Ibu Darma, keluargaku serta sahabatku yang senantiasa memberiku semangat, dukungan dan doa untukku.”

ABSTRAK

Hijriah. 2021. *Pengaruh Permainan Tradisional Makassar (Tokotokodiang dan Mallogo) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelompok B1 Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar*. Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hidayah Quraisy dan Pembimbing II Fadhillah Latief.

Masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pengaruh Permainan Tradisional Makassar (*Tokotokodiang dan Mallogo*) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelompok B1 Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecerdasan interpersonal anak usia dini pada kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional dan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini pada kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong.

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen metode *pre-eksperimental design* yang menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada *Pretest* diperoleh skor 5,64 dan pada saat *Posttest* nilai rata-rata diperoleh 10. Kemudian didukung pula dengan hasil perhitungan dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* pada program *SPSS* diperoleh nilai *Asymp sig (2-tailed)* sebesar 0,001 disini didapat probabilitas dibawah 0,05 atau $p < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak atau tidak terdapat pengaruh. Sesuai dengan jika probabilitas (*Asymp.sig*) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima atau terdapat pengaruh permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang dan Mallogo*).

Kata Kunci : *permainan tradisional dan kecerdasan interpersonal*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelompok B1 Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar” dapat terselesaikan. Shalawat dan salam kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW yang telah membawahkan rahmat bagi sekalian.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk dapat mencapai Gelar Sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna oleh karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis dapatkan, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mohon maaf atas segala kekurangan.

Penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa ada bantuan dan kerjasama dari pihak lain. Oleh karena itu pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendorong terwujudnya skripsi ini. Khususnya kepada kedua orang tua saya Ayahanda Baso dan Ibunda Darma yang telah membesarkan, mendidik, meridhoi dan senantiasa mendoakan penulis dalam segala hal. Kepada seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan motivasi dan bantuan untuk

penulis. Kepada Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd sebagai pembimbing satu dan Fadhillah Latief, S.Psi., M.Pd pembimbing dua, yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih kepada: Prof. H. Ambo Asse, M.Ag Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, dan Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.



Makassar, April 2021

Hijriah

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Persetujuan Pembimbing	iii
Surat Pernyataan	iv
Surat Perjanjian	v
Moto dan Persembahan	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	8
2. Permainan.....	10
3. Permainan Tradisional.....	14

4. Jenis Permainan Tradisional	18
5. Kecerdasan Interpersonal.....	21
B. Kerangka Pikir.....	25
C. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Rancangan Penelitian	27
B. Populasi dan Sampel	28
C. Devinisi Operasional Variabel	29
D. Instrument Penelitian.....	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan.....	41
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	46
A. Simpulan.....	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA.....	47
LAMPIRAN.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Sampel Penelitian.....	28
4.1 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Anak Mampu Bekerjasama dengan Teman dalam Melakukan Permainan.....	35
4.2 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Anak Mampu Bermain dengan Teman Sebaya	36
4.3 Deskripsi Hasil <i>Pretest</i> Anak Mampu Menunjukkan Ekspresi Emosi Saat Bermain.....	36
4.4 Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> Anak Mampu Bekerjasama dengan Teman dalam Melakukan Permainan.....	37
4.5 Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> Anak Mampu Bermain dengan Teman Sebaya.....	38
4.6 Deskripsi Hasil <i>Posttest</i> Anak Mampu Menunjukkan Ekspresi Emosi Saat Bermain.....	38
4.7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kecerdasan Interpersonal.....	39
4.8 Hasil Analisis SPSS (<i>Ranks</i>).....	41
4.9 Hasil Analisis SPSS (<i>Test Statistics</i>).....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir.....	25



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I.....	50
1. Kisi-kisi Instrumen Sebelum Uji Coba.....	51
2. Kisi-kisi Instrumen Setelah Uji Coba.....	52
3. Instrumen Lembar Observasi Anak Sebelum Uji Coba	53
4. Instrumen Lembar Observasi Anak Setelah Uji Coba.....	54
5. Instrumen Lembar Observasi Guru.....	55
6. Rubrik Penilaian.....	56
7. Hasil Observasi Anak Sebelum dan Setelah Uji Coba.....	57
8. Hasil Observasi Guru.....	85
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	86
10. Daftar Anak Didik.....	98
Lampiran II Dokumentasi.....	99
Lampiran III.....	106
1. Keterangan Validasi.....	107
2. Surat Pengantar Dari TU.....	108
3. Surat Izin Penelitian dari LP3M.....	109
4. Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal, Pelayanan Terpadu Satu Pintu, Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten Takalar.....	110
5. Kartu Kontrol Penelitian.....	111
6. Surat Selesai Penelitian TK Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar.....	112
7. Kartu Kontrol Bimbingan Skripsi.....	113
8. Hasil Turnitin.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak didik untuk memperoleh pendidikan dalam mendapatkan suatu pengetahuan, dalam mengembangkan potensi diri seseorang untuk menuju kehidupan yang lebih lanjut sesuai dengan minat dan bakatnya.

Pendidikan anak usia dini berawal dari orang tua, keluarga, lingkungan sekitar baik itu lingkungan masyarakat maupun lingkungan sekolah, sehingga anak dapat berkembang secara optimal dan sesuai dengan harapan. Anak usia dini yaitu anak yang berumur 0-6 tahun, dimana masa ini yaitu *golden age* atau masa keemasan bagi anak untuk pertumbuhan dan perkembangan anak yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya, diberikan stimulus untuk proses perkembangan anak selanjutnya.

Ingsih, dkk (2018: 3) Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 butir 14 dinyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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”.

Pendidikan anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan perkembangan anak selanjutnya. Perkembangan ini dilakukan untuk memberikan rangsangan serta stimulus bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Di masa anak usia dini inilah masa keemasan bagi anak. Stimulus juga harus diberikan dengan cara yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik.

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh dalam mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak. Anak usia dini memiliki keunikan masing-masing serta karakteristik yang berbeda-beda pada setiap anak didik.

Pendidikan yang tepat sejak anak usia dini akan membawa dampak baik bagi perkembangan anak baik itu perkembangan nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional, perkembangan bahasa dan perkembangan seni. Begitu pun sebaliknya, perlakuan perkembangan yang kurang tepat akan membawa kerugian bagi perkembangan anak didik.

Aspek perkembangan sosial emosional adalah salah satu aspek perkembangan yang harus di kembangkan pada anak usia dini. Menurut Nurjannah (2017: 52) bahwa:

“Sosial emosional anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak bagaimana berinteraksi dengan orang lain sesuai dengan aturan sosial yang ada dan anak lebih mampu untuk mengendalikan perasaan-perasaannya yang sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaan tersebut”.

Perkembangan sosial yaitu suatu proses yang muncul dalam diri seseorang tentang bagaimana seseorang dapat berhubungan serta berkomunikasi dengan teman yang satu dengan teman yang lain. Sedangkan perkembangan emosional yaitu perasaan yang muncul dalam diri seseorang baik itu bersifat positif ataupun bersifat negatif dan bagaimana seseorang dapat mengontrol dirinya terhadap kondisi yang mereka rasakan untuk menemukan rasa nyaman.

Dalam membantu aspek perkembangan anak, dapat dilakukan dengan cara memberikan permainan yang menarik terhadap anak. Tilong (2016: 113) “Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Melalui permainan dapat memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya”. Dalam permainan, anak dapat mengeksplere berbagai bentuk ekspresinya yang sedang ia alami maupun yang sedang ia rasakan dalam melakukan suatu permainan yang dimainkannya.

Permainan tradisional adalah suatu budaya warisan dari nenek moyang yang perlu dilestarikan, karena permainan ini memberikan pengaruh yang tidak kecil

terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak di kemudian hari. Permainan tradisional dapat dimainkan oleh anak-anak, dewasa maupun orangtua, baik itu perempuan maupun laki-laki, kaya maupun miskin dengan tidak ada bedanya. Permainan tradisional dapat dimainkan oleh semua kalangan umum tanpa dibedakan satu sama lain dan permainan tradisional dapat memberikan kebugaran bagi tubuh serta melatih otot-otot tubuh kita dalam melakukan suatu permainan tradisional.

Melalui permainan tradisional membantu anak menjalin hubungan sosial dengan teman sebaya. Permainan tradisional yang terdapat di Indonesia diantaranya seperti permainan ular naga dan tempurung kelapa. Permainan ini, dapat bermanfaat untuk melatih kecerdasan interpersonal pada anak usia dini serta dapat melatih hubungan sosial anak.

Menurut Gardner (Musfiroh, 2014: 12) "Kecerdasan dalam *multiple intelligences* meliputi kecerdasan verbal-linguistik (cerdas kata), kecerdasan logis-matematis (cerdas angka), kecerdasan visual-spasial (cerdas gambar-warna), kecerdasan musikal (cerdas musik-lagu), kecerdasan kinestetik (cerdas gerak), kecerdasan interpersonal (cerdas sosial), kecerdasan intrapersonal (cerdas diri), kecerdasan naturalis (cerdas alam), kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat). Setiap kecerdasan dalam *multiple intelligences* memiliki indikator tertentu".

Kecerdasan interpersonal memiliki peranan penting bagi kehidupan, seperti halnya dengan kecerdasan lainnya. Rahman (2019: 26) "Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Pengertian lainnya yaitu kepekaan mencerna dan merespons secara tepat susana hati, temperamen,

motivasi, dan keinginan orang lain. Kecerdasan ini ditunjukkan melalui kemampuan bergaul dengan orang lain, kepekaan sosial yang tinggi, bekerja sama, dan punya empati yang tinggi”. Dimana berhubungan dengan orang lain ini seseorang dapat berinteraksi dengan orang lain, dapat melakukan kerjasama dalam melakukan sesuatu hal, dan peka terhadap lingkungan sekitar. Sehingga dapat mejalin hubungan yang baik terhadap keluarga serta lingkungan sekitar.

Dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini sebaiknya guru atau pendidik dapat memberikan stimulasi terhadap anak, melakukan bercakap-cakap, bercerita, serta melalui bermain, bermain disini sangat dibutuhkan karena dunia anak adalah dunia bermain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di kelompok B1 Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar pada tanggal 6 sampai 9 Agustus 2020 bahwa dalam kegiatan kecerdasan interpersonal masih rendah. Hal ini terlihat pada saat guru meminta anak untuk melempar dan menangkap bola, masih banyak anak yang belum bisa melempar bola kepada temannya dengan benar dan anak juga belum mampu menangkap bola dengan tepat karena kurangnya suatu hubungan interaksi yang baik dengan teman sebayanya, misalnya anak belum mampu mengikuti aturan main pada saat melakukan permainan yang dimainkan dan masih banyak anak-anak yang kurang mampu bekerjasama dalam melakukan suatu kegiatan tersebut. Hal tersebut disebabkan oleh karena masih jarang diterapkan permainan sehingga kecerdasan interpersonal anak tidak dapat berkembang dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas B1 TK Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar mengatakan bahwa di TK ini permainan

tradisional jarang digunakan karena kurang diminati oleh sebagian besar anak disebabkan anak merasa asing dengan permainan tradisional dimana sekarang anak didik lebih senang dengan permainan seperti lego, balok, dan lain-lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelompok B1 Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah penelitian ini yaitu “Bagaimana pengaruh permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) terhadap kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B1 usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar?”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) terhadap kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B1 usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat bermanfaat bagi semua pihak, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi di bidang pendidikan pada anak usia dini, terutama dalam hal

pengembangan minat belajar anak tentang permainan tradisional terhadap kecerdasan interpersonal.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi tentang perkembangan kecerdasan interpersonal anak.

b. Bagi Anak

Anak dapat berkembang sesuai dengan harapan yang akan menjadi bekal untuk menuju jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat meningkatkan profesionalisme guru sehingga akan semakin berkembang program pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hasil Penelitian yang Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Waluyo (2017) yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional”

Berdasarkan hasil penelitian kecerdasan interpersonal melalui permainan tradisional berlangsung meningkat, sebelum diberikan tindakan persentase rata-rata kelas pada kondisi awal sebesar 26%, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 58%, siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu 86%. Adapun persamaan penelitian Waluyo dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti permainan tradisional terhadap kecerdasan interpersonal pada anak.

Sedangkan perbedaan penelitian Waluyo dengan penelitian yang akan dilakukan adalah: (a) Metode penelitian yang digunakan Waluyo adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen, (b) Waktu, tempat, populasi dan sampel berbeda, (c) Indikator penelitian yang berbeda.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Saputra dan Yun Nina Ekawati (2017) yang berjudul “Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak”

Berdasarkan hasil penelitian permainan tradisional memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan dasar anak dan juga dapat menumbuhkan nilai-

nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Permainan tradisional mudah dilakukan baik dalam cara bermain, maupun membuat alat permainannya. Adapun persamaan penelitian Saputra dan Yun Nina Ekawati dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti permainan tradisional.

Sedangkan perbedaan penelitian Saputra dan Yun Nina Ekawati dengan penelitian yang akan dilakukan adalah: (a) Jenis penelitian yang digunakan Saputra dan Yun Nina Ekawati adalah jenis penelitian kualitatif sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen, (b) Waktu, tempat, populasi dan sampel berbeda, (c) Indikator penelitian yang berbeda.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Aziz dkk (2018) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Demonstrasi Pada Kelompok B di TK Putri Listio T.A 2017/2018"

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kecerdasan interpersonal anak meningkat setelah adanya tindakan melalui metode demonstrasi. Adapun persamaan penelitian Aziz dkk dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama meneliti permainan tradisional terhadap kecerdasan interpersonal pada anak.

Sedangkan perbedaan penelitian Aziz dkk dengan penelitian yang akan dilakukan adalah: (a) Jenis penelitian yang digunakan Aziz dkk adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, (b) Waktu, tempat, populasi dan sampel berbeda, (c) Indikator penelitian yang berbeda.

2. Permainan

a. Pengertian Permainan

Mulyani (2016: 46) Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam KBBI, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang dipergunakan untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipertainkan, perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.

Menurut Paul Henry Mussen (Fadlillah, dkk, 2016: 26) “ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. Pertama, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. Kedua, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subjektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. Ketiga, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. Keempat, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain”. Adapun menurut Santrock (Fadlillah, dkk, 2016: 26) mengatakan bahwa “permainan ialah kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri”.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan kegiatan menyenangkan dan menggembirakan yang dilakukan oleh anak secara spontan untuk kegiatan itu sendiri.

b. Jenis Permainan

Hurlock (Fadlillah, dkk, 2016: 37) menggolongkan menjadi dua jenis permainan, yaitu:

- 1) Bermain aktif, ialah bermain yang kegembiraannya 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.
- 2) Bermain pasif, yaitu permainan yang bersifat hiburan semata. Artinya, anak tidak ikut secara aktif dalam proses permainan. Dalam hal ini, kegembiraan anak diperoleh dengan memerhatikan aktivitas orang lain.

Bermain memerlukan permainan yang menarik sehingga anak tertarik dan aktif dalam bermain. Bermain merupakan salah satu stimulus kebutuhan dasar bagi anak untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal.

c. Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Fadlillah, dkk (2016: 38-39) Dalam bermain anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya:

- 1) Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti olahraga. Adapun anak yang kekurangan tenaga (tidak sehat) lebih menyukai hiburan
- 2) Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu

permainannya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

- 3) Intelegensi. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan
- 4) Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lebih (ada hal-hal sederhana dan kelembutan).
- 5) Lingkungan. Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat memengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak anak.
- 6) Status sosial-ekonomi. Anak dari kelompok sosial-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal. Adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sangat sederhana.
- 7) Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Artinya, anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat memanfaatkannya untuk bermain. Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan

bermainnya sangat kurang. Sebab, ia sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkannya.

- 8) Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak memengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.

d. Alat Permainan

Menurut Oppenheim (Mulyani, 2018: 152-153), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih alat permainan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Jumlah dan jenis alat permainan harus disesuaikan dengan rentang perhatian anak. Pemberian alat permainan yang terlalu banyak, justru akan mengganggu konsentrasi anak dan anak tidak akan tuntas bermain dengan satu alat permainan, sehingga tidak mendapat manfaat dari alat permainan tersebut.
- 2) Setiap alat permainan mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Ada yang memang membutuhkan pemecahan masalah yang relatif tinggi, tetapi ada pula yang relatif mudah untuk dimainkan. Semakin tinggi tingkat kesulitan suatu alat permainan, maka semakin membutuhkan kemampuan berfikir yang tinggi.
- 3) Alat permainan yang mempunyai banyak kegunaan dan variasi cara bermain, seperti alat permainan edukatif (balok-kubus, menggunting, dan menempel), akan lebih meningkatkan minat bermain anak-anak, daripada

alat permainan yang hanya bisa dimainkan dengan satu cara saja, seperti mobil-mobilan yang digerakkan dengan baterai.

- 4) Alat permainan mempunyai daya tahan yang tidak sama. Alat permainan yang mudah rusak atau pecah akan mengurangi minat anak-anak untuk bermain, karena ia harus berhati-hati memainkannya supaya tidak rusak. Hal ini dapat menyebabkan kesenangan anak akan berkurang. Oleh karena itu, pilihlah alat permainan yang mempunyai daya tahan lama dan tidak mudah rusak.

- 5) Alat permainan yang dirancang dengan bagus, akan menarik minat anak-anak dibandingkan dengan alat permainan yang tidak dirancang dengan baik. Dalam hal ini, bentuk dan warna alat permainan sangat memegang peranan penting dalam menarik perhatian anak-anak.

- 6) Tidak semua alat permainan menyenangkan bagi anak-anak. Ada alat permainan yang justru menimbulkan rasa takut pada usia-usia tertentu.

Alat permainan yang digunakan oleh anak perlu diperhatikan untuk kesehatan anak serta keamanan bagi anak saat bermain dan permainan yang digunakan juga harus menarik sehingga anak tertarik dan nyaman pada saat anak bermain.

3. Permainan Tradisional

Menurut Mulyani (2016: 47-48) “Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak”.

Menurut Sukirman (Hasanah, 2016: 10) bahwa “permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial”.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan yang berasal dari nenek moyang yang mengandung nilai-nilai budaya dan dapat dimainkan oleh anak-anak, remaja, hingga orang tua.

a. Manfaat Permainan Tradisional

Menurut Subagiyo (Mulyani, 2016: 49-52) permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut ini.

- 1) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang, benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar.
- 2) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak. Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak.
- 3) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak.
- 4) Mengembangkan kecerdasan emosi interpersonal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok, anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain, nyaman, dan terbiasa dalam kelompok.

- 5) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
 - 6) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemain untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya.
 - 7) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Banyak alat-alat permainan yang dibuat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam.
 - 8) Mengembangkan kecerdasan spasial anak.
 - 9) Mengembangkan kecerdasan musikal anak.
 - 10) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak. Dalam permainan tradisional mengenal konsep menang dan kalah. Namun, menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau rendah hati.
- b. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional**

Menurut Nugroho (Mulyani, 2016: 55-57) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai Demokrasi. Nilai demokrasi dalam permainan tradisional sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara

sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan hompimpah ataupun suit.

- 2) Nilai Pendidikan. Permainan tradisional baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian. Misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri.
- 3) Nilai Kepribadian. Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain, anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari.
- 4) Nilai Keberanian. Pada dasarnya, setiap permainan tradisional dituntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan.
- 5) Nilai Kesehatan. Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak.
- 6) Nilai Persatuan. Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan.
- 7) Nilai Moral. Anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya.

4. Jenis Permainan Tradisional

a. Permainan Tradisional Ular Naga (*Tokotokodiang*)

Menurut Mulyani (2016: 106) “Permainan ular naga merupakan salah satu permainan tradisional di Indonesia. Pada permainan ini anak-anak berbaris berpegangan pada “buntut”, yakni ujung baju atau pinggang anak di depannya. Seorang anak yang paling besar bermain sebagai “induk” dan berada paling depan di barisan. Selain itu, terdapat dua anak yang berperan sebagai “gerbang” dengan berdiri saling berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala.

1) Manfaat Permainan Tradisional Ular Naga (*Tokotokodiang*)

Lebih lanjut Mulyani (2016: 109) menjelaskan bahwa “permainan ular naga melatih kemampuan emosi dan sosial anak. Cara anak bisa menempatkan diri dalam kelompok, membangun sebuah persahabatan, berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya. Selain itu, keterampilan berbahasa juga dapat dirangsang melalui permainan ini. Misalnya kosakata atau perbendaharaan anak bertambah ketika mendengarkan si induk dan gerbang saling berbantahan”.

2) Cara Bermain Permainan Tradisional Ular Naga (*Tokotokodiang*)

Menurut Mulyani (2016: 107-109) cara bermain permainan tradisional ular naga, yaitu:

- a) Anak-anak berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di depannya.

- b) Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai induk dan berada paling depan dalam barisan. Dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai gerbang, dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala.
- c) Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai ular naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari gerbang yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu.
- d) Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan ditangkap oleh gerbang.
- e) Setelah itu, si induk dengan semua anggota barisan berderet di belakangnya, akan berdialog dan berbantah-bantahan dengan kedua gerbang perihal anak yang ditangkap. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih di antar dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya, ditempatkan di belakang salah satu gerbang.
- f) Permainan akan dimulai kembali. Dengan terdengarnya nyanyi, ular naga kembali bergerak dan menerobos gerbang, lalu ada lagi seorang anak yang ditangkap. Perbantahan lagi. Demikian berlangsung terus, hingga induk akan kehabisan anak dan permainan selesai.

b. Permainan Tradisional Tempurung Kelapa (*Mallogo*)

Menurut Sumilih (2016: 21) Permainan tradisional ini merupakan permainan etnis Bugis. “*Mallogo*” atau “*allogo*” (Bugis) berasal dari kata “*logo*” yang berarti tempurung kelapa kering yang dibentuk segitiga. Sebagaimana namanya, maka permainan ini menggunakan alat berupa

tempurung kelapa kering (disebut *logo*) dan tongkat pemukul yang terbuat dari bambu (disebut *paccampaq*). *Logo* terdiri dari: sebuah *logo* besar (berdiameter + 15 cm) dan 6-8 buah *logo* kecil (berdiameter + 7-8 cm). Tempat yang dibutuhkan untuk permainan ini tidak terlalu luas.

1) Peraturan Permainan Tradisional Tempurung Kelapa (*Mallogo*)

Peraturan permainan ini sangat sederhana, yaitu: (a) pemain dinyatakan menang jika dapat menjatuhkan semua *logo* kecil dan pemain tersebut dapat memukul kembali, (b) jika pemain/kelompok pertama tidak berhasil menjatuhkan semua *logo* kecil maka permainan *mallogo* atau *allogo* ini berpindah ke kelompok lawan, dan (c) nilai pemenang ditentukan oleh jumlah *logo* kecil yang berhasil dijatuhkan.

2) Cara Bermain Permainan Tradisional Tempurung Kelapa (*Mallogo*)

Menurut Sumilih (2016: 21-22) cara bermain *mallogo* atau *allogo* ini adalah sebagai berikut:

- a) Para pemain terdiri dari minimal dua orang menancapkan *logo* kecil ke dalam tanah.
- b) Atur jarak antar *logo* kecil selebar + 10 cm. Letakkan *logo* besar pada titik lokasi tempat memukul. Jarak tempat memukul *logo* kecil sesuai kesepakatan antarpemain.
- c) Tentukan urutan bermain dengan cara mengundi.
- d) Pemain yang mendapat giliran pertama (disebut *olo*) memukul *logo* besar dengan sasaran *logo*-*logo* kecil dengan posisi jongkok/duduk, sedangkan pemain yang tidak mendapat giliran (disebut *boko*) mengamati *olo*.

e) Pemenang ditentukan oleh jumlah *logo* kecil yang berhasil jatuh. Jumlah terbanyak adalah pemenang.

5. Kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Menurut Fadlillah (2018: 143) menjelaskan bahwa “kecerdasan interpersonal merupakan bentuk kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi dengan orang lain, baik verbal maupun non verbal”. Sedangkan Helmawati (2018: 152) mengemukakan bahwa “kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk berhubungan, berinteraksi, atau berkomunikasi dengan orang lain”. Selain itu, Oetomo (2012: 62) memaparkan bahwa “kecerdasan Interpersonal adalah kecerdasan dalam pergaulan dan memiliki kemampuan melakukan komunikasi yang efektif dan dapat diterima serta dimengerti orang lain”.

Mork (Yaumi dan Nurdin Ibrahim, 2016: 129) menjelaskan bahwa “kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membaca tanda dan isyarat sosial, komunikasi verbal dan non-verbal, dan mampu menyesuaikan gaya komunikasi secara tepat”. Adapun menurut Rusdarmawan (2009: 127) menjelaskan bahwa “kecerdasan ini berhubungan dengan penguasaan anak dalam mengkomunikasikan sesuatu kepada orang lain, dan mengorganisasikan orang lain”. Selain itu, menurut Agustin (Nasution, dkk, 2013: 19) memaparkan bahwa “kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mempersepsikan dan membedakan modus, maksud, motivasi dan perasaan tertentu dari orang lain”.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang dalam melakukan suatu hubungan, kerjasama dengan orang lain, serta komunikasi yang efektif secara verbal maupun non verbal.

b. Elemen Kecerdasan Interpersonal

Mork (Yaumi dan Nurdin Ibrahim, 2016: 130-131) menekankan pada empat elemen penting dari kecerdasan interpersonal yang perlu digunakan dalam membangun komunikasi, yaitu:

1) Membaca isyarat sosial

Memerhatikan penuh bagaimana orang lain berkomunikasi, memahami komunikasi verbal dan nonverbal yang digunakan dalam berinteraksi, memerhatikan keberhasilan dan ketidakberhasilan komunikasi untuk menentukan apa yang sesungguhnya membuat komunikasi berjalan atau tidak berjalan dengan baik.

2) Memberikan empati

Mencoba memposisikan diri berada pada perspektif orang lain ketika berdiskusi tentang sesuatu khususnya jika 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 ke belakang 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.

c. Strategi Kecerdasan Interpersonal

Adapun strategi menurut Yaumi dan Nurdin Ibrahim (2016: 134) dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal sebagai berikut: a) Jigsaw. Jigsaw adalah salah satu tipe belajar kooperatif yang menekankan kerja sama dan membagi tanggung jawab dalam kelompok, b) Mengajar teman sebaya, c) Bekerja tim, d) Mengidentifikasi kerja kelompok dan tim, e) Jenis kerja sama, f) Diskusi kelompok, g) Praktik empati, h) Memberi umpan balik, i) Simulasi, j) Membuat dan melakukan wawancara, k) Membuat dan melakukan observasi, l) menebak karakter orang lain.

Strategi dalam pengembangan kecerdasan interpersonal yang dimiliki anak didik, dapat dilihat kecerdasannya melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan anak didik.

d. Indikator Perkembangan Kecerdasan Interpersonal

Indikator kecerdasan interpersonal pada kelompok B mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu:

- 1) Bersikap kooperatif dengan teman
- 2) Bermain dengan teman sebaya
- 3) Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih- antusias dsb)

B. Kerangka Pikir

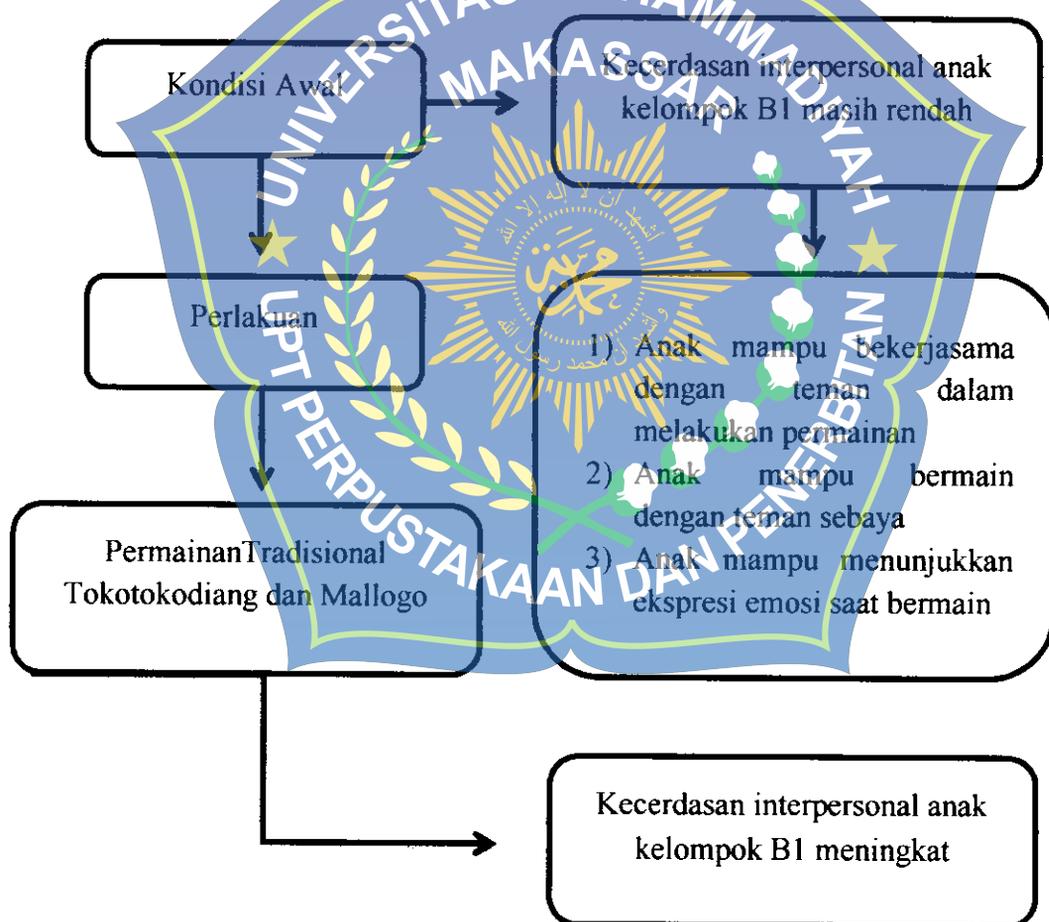
Penelitian ini bertujuan mengkaji tentang pengaruh permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) terhadap kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B1 usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar. Salah satu bidang pengembangan kecerdasan yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak adalah kecerdasan interpersonal anak.

Secara umum diketahui bahwa setiap anak terlahir dengan tingkat kecerdasan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh anak ialah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan dalam berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan ini merupakan salah satu kecerdasan yang amat penting untuk dikembangkan pada anak. Hal tersebut disebabkan karena kecerdasan ini mencakup dalam hal berinteraksi dengan dunia luar atau dunia sosial. Seperti yang kita ketahui, manusia merupakan makhluk sosial yang artinya makhluk yang tidak dapat hidup sendiri. Maka dari itu, untuk dapat bertahan hidup seseorang harus mampu berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya.

Kecerdasan interpersonal pada anak dapat berkembang dengan baik dengan adanya dukungan atau stimulasi yang diberikan oleh orang tua maupun guru serta orang terdekat yang ada disekitar lingkungan anak. Salah satu stimulasi yang dapat diberikan oleh guru untuk dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak ialah dengan memberikan kesempatan

kepada anak melakukan kegiatan permainan. Adapun permainan tradisional yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak yaitu permainan ular naga (*Tokotokodiang*) dan tempurung kelapa (*Mallogo*).

Permainan tradisional ular naga (*Tokotokodiang*) dan tempurung kelapa (*Mallogo*) merupakan salah satu permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) yang dimainkan oleh anak yang dapat melatih hubungan sosial anak dengan teman yang satu dengan teman yang lainnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat kerangka pikir di bawah ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) mempengaruhi kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B1 usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan desain Pra Eksperimen (*pre-eksperimental design*). Menurut Sugiyono (2018: 112) bahwa “alasan menggunakan desain Pra Eksperimen (*pre-eksperimental design*) karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh”. Penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design* dengan tujuan untuk membandingkan keadaan sebelum perlakuan dengan keadaan setelah perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



$O_1 \quad X \quad O_2$

Keterangan:

O1 = Nilai Pretest (Kecerdasan interpersonal anak sebelum dilaksanakan kegiatan permainan tradisional)

X = Perlakuan menggunakan kegiatan permainan tradisional

O2 = Nilai Posttes (Kecerdasan interpersonal anak setelah dilaksanakan kegiatan permainan tradisional).

2. Waktu dan Tempat

Penelitian ini akan dilakukan di kelas B1 Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong yang bertempat di Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar pada semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Zuriyah (2009: 116) menjelaskan populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah anak didik Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kec. Galesong Kab. Takalar dengan jumlah 70 orang anak didik pada kelompok A, kelompok B1 dan kelompok B2.

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2018: 131) mengemukakan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik penarikan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik *random sampling*. Menurut Zuriyah (2009: 123) teknik *random sampling* adalah pengambilan sampling secara random atau tanpa pandang bulu.

Sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B1 dengan jumlah anak didik 29 orang anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

Kelompok	Jumlah Sampel
B1	14

Tabel 3.1
Sampel Penelitian

C. Definisi Operasional Variabel

Ada dua variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang berpengaruh yaitu permainan tradisional dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi yaitu kecerdasan interpersonal.

Untuk tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti, maka perlu diberikan definisi operasional yaitu:

1. Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah suatu permainan yang berasal dari nenek moyang yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang wajib dan perlu dilestarikan.

Prosedur perlakuan dalam proses kegiatan permainan tradisional dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Perlakuan diberikan dengan mengacu pada aturan dan teknik permainan tradisional yang berlaku dan disesuaikan dengan kemampuan anak dalam permainan tradisional. Sebelum pelaksanaan penelitian, guru yang melakukan perlakuan pada Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar terlebih dahulu disosialisasikan aturan, langkah-langkah dan penjelasan mengenai pembelajaran ketika kegiatan permainan tradisional berlangsung. Pemberian penjelasan mengenai langkah-langkah permainan tradisional yang dijadikan peneliti sebagai acuan dalam pemberian kegiatan permainan yang diambil berdasarkan kesimpulan dari beberapa teori yang telah dikaji. Kemudian,

pemberian penjelasan mengenai pembelajaran yakni pemberian penjelasan mengenai hal-hal apa saja yang akan dilakukan oleh guru ketika pemberian perlakuan berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan permainan tradisional, guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan sesuai dengan tema, selanjutnya guru menyiapkan alat dan bahan permainan tradisional dan menjelaskan bagaimana aturan serta cara memainkannya. Setelah itu, guru memilih beberapa orang anak yang akan menjadi peserta dalam kegiatan permainan tradisional dan beberapa orang anak yang akan menjadi penonton. Kemudian, kegiatan permainan tradisional dimainkan sesuai dengan rencana.

c. Tahap Akhir Perlakuan

Pada tahap akhir perlakuan, guru mengevaluasi kegiatan permainan tradisional yang telah dilakukan oleh anak. Pada tahap ini guru menjelaskan mengenai apa kekurangan dari permainan tradisional dan apa yang seharusnya dilakukan oleh anak untuk memperbaikinya. Setelah melakukan evaluasi, guru kemudian menjelaskan pesan dan kesimpulan dari kegiatan permainan tradisional yang telah dilakukan.

2. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang dalam menjalin suatu hubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal ini sangat diperlukan karena memiliki pengaruh yang sangat penting untuk psikologi anak. Seseorang yang memiliki tingkat kecerdasan interpersonal yang tinggi, cenderung akan lebih

mudah beradaptasi dan pandai berkomunikasi, anak juga dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan yang baik, menyesuaikan diri dan dapat memahami tingkah lakunya sendiri.

D. Instrument Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data lebih sistematis sehingga mudah diolah berdasarkan teknik pengumpulan data yang digunakan, maka pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes perlakuan dan lembar observasi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes perlakuan dan observasi. Adapun penjelasan teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tes Perlakuan

Teknik pengumpulan data tes dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kecerdasan interpersonal anak sebelum dan sesudah diterapkannya permainan tradisional.

2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung sebagai berikut:

- a. Mengamati kecerdasan interpersonal anak sebelum melakukan kegiatan permainan tradisional dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrumen yang digunakan.

- b. Mengamati kecerdasan interpersonal anak sesudah melakukan kegiatan permainan tradisional dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori perkembangan pada instrumen yang digunakan.

No	Indikator Kecerdasan Interpersonal	Kriteria			
		1	2	3	4
1.	Bersikap kooperatif dengan teman				
2.	Bermain dengan teman sebaya				
3.	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb)				

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data yang diperoleh sebelum dan sesudah melakukan kegiatan permainan tradisional selanjutnya dianalisis data menggunakan 2 teknik, yaitu:

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal anak didik antara sebelum dan sesudah dilakukan permainan tradisional. Dan untuk memperoleh gambaran umum mengenai karakteristik distribusi nilai pencapaian hasil belajar anak didik sebagai berikut:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

2. Analisis Statistik Non Parametrik

Analisis statistik non parametrik digunakan untuk menganalisis data yang berskala nominal atau ordinal. Data berjenis nominal dan ordinal tidak menyebar normal. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik nonparametrik yaitu dengan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* (Uji Peringkat Bertanda *Wilcoxon*). Hurriyati & Gunarto (2019: 56) mengemukakan bahwa prosedur uji *Wilcoxon Signed Rank Test* yaitu:

- a. Menentukan hipotesis. Hipotesis yang ditentukan dalam pengujian *Wilcoxon Signed Rank Test* ini adalah sebagai berikut, H_a : Ada peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak setelah diberikan *treatment* permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kec. Galesong Kab. Takalar, dan H_o : tidak ada peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak setelah diberikan *treatment* permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kec. Galesong Kab. Takalar.
- b. Pengujian hipotesis dengan taraf signifikan yang digunakan 0,05 atau 5%.
- c. Kriteria penguji. Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak H_o pada uji *Wilcoxon Signed Rank Test* adalah sebagai berikut. Jika probabilitas (*Asymp.Sig*) $< 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima dan jika probabilitas (*Asymp.Sig*) $> 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak.
- d. Penarikan kesimpulan berdasarkan pengujian hipotesis, pengujian statistik akan menggunakan program IBM SPSS 25.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong yang terletak di Desa Galesong Baru Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Taman Kanak-kanak ini memiliki 5 pegawai yang terdiri dari kepala sekolah Ibu Hj. Nurhayati, S.Pd, dan 4 orang guru. Jumlah anak didik di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong tahun ajaran 2020/2021 yaitu sebanyak 70 anak didik.

Memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong memiliki ruang belajar yang terdiri dari 3 ruangan kelas untuk kelompok A, B1, dan B2. Selain itu juga, memiliki 1 ruangan kepala sekolah, 1 Wc. Program pendidikan di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong mengacu pada kurikulum 2013 yang dipadukan dengan materi sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini. Proses pembelajaran yang terlaksana di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong sesuai dengan RPPH dan RPPM dengan tema pada semester 1 yaitu tema diri sendiri, lingkunganku, kebutuhan, binatang, dan tanaman. Sedangkan untuk semester 2 yaitu kendaraan, pekerjaan, air, udara dan api, alat komunikasi, tanah airku dan alam semesta.

2. Hasil Analisis Deskriptif

a. Deskriptif Hasil *Pretest*

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan melalui pemantauan kegiatan pembelajaran anak didik pada kelompok B1. Maka, hasil yang kami peroleh yaitu kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B1 masih rendah. Setelah mengetahui kondisi tersebut, selanjutnya kami melakukan *pretest* terlebih dahulu sebelum menerapkan *treatment* yakni permainan tradisional. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mendapatkan penilaian awal mengenai aspek yang ingin dikembangkan dalam kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar. Adapun indikator *pretest* yang digunakan pada penelitian ini adalah: (1) Anak mampu bekerjasama dengan teman dalam melakukan permainan, (2) Anak mampu bermain dengan teman sebaya, (3) Anak mampu menunjukkan ekspresi emosi saat bermain.

Hasil analisis deskriptif *pretest* tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Anak mampu bekerjasama dengan teman dalam melakukan permainan

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	5	35,7
Mulai Berkembang	7	50
Berkembang Sesuai Harapan	2	14,2
Berkembang Sangat Baik	0	0,0
Total	14	100

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan hasil *pretest* kemampuan bekerjasama dengan teman dalam melakukan permainan, dapat dilihat dari 14 anak didik terdapat 5 orang yang

tingkat kemampuannya belum berkembang (35,7%), 7 orang (50%) yang mulai berkembang dan 2 orang (14,2%) berkembang sesuai harapan.

Tabel 4.2
Anak mampu bermain dengan teman sebaya

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	1	7,1
Mulai Berkembang	11	78,5
Berkembang Sesuai Harapan	2	14,2
Berkembang Sangat Baik	0	0,0
Total	14	100

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui distribusi responden berdasarkan hasil *pretest* kemampuan bermain dengan teman sebaya, dapat dilihat dari 14 anak didik terdapat 1 orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (7,1%), 11 orang (78,5%) yang tingkat kemampuannya mulai berkembang, dan 2 orang (14,2%) yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan.

Tabel 4.3
Anak mampu menunjukkan ekspresi emosi saat bermain

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	3	21,4
Mulai Berkembang	11	78,5
Berkembang Sesuai Harapan	0	0,0
Berkembang Sangat Baik	0	0,0
Total	14	100

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui distribusi responden berdasarkan hasil *pretest* kemampuan bermain dengan teman sebaya, dapat dilihat dari 14 anak didik terdapat 3 orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (21,4%), 11 orang (78,5%) yang tingkat kemampuannya mulai berkembang.

Analisis deskriptif hasil *pretest* kemampuan kecerdasan interpersonal anak usia dini dalam permainan tradisional anak mampu bekerjasama dengan teman

dalam melakukan permainan, dapat dilihat dari 14 anak didik 5 orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (35,7%) 7 orang (50%) yang tingkat kemampuannya mulai berkembang dan 2 orang (14,2%) berkembang sesuai harapan. Untuk anak mampu bermain dengan teman sebaya, dapat dilihat dari 14 anak didik terdapat 1 orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (7,1%) 11 orang yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (78,5%) dan 2 orang (14,2%) yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan. Dan anak mampu menunjukkan ekspresi emosi saat bermain, dapat dilihat dari 14 anak didik terdapat 3 orang yang tingkat kemampuannya belum berkembang (21,4%) 11 orang (78,5%) yang tingkat kemampuannya mulai berkembang.

b. Deskripsi Hasil *Posttest*

Setelah dilakukan *pretest* pada anak, selanjutnya diberikan tindakan (treatment) yaitu permainan tradisional yang diawali dengan memberikan penjelasan serta arahan dalam melakukan kegiatan tersebut. Bentuk kegiatan yang dilakukan sama dengan kegiatan yang diberikan pada saat melakukan *pretest*. Adapun hasil analisis *posttest* tersebut dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4

Anak mampu bekerjasama dengan teman dalam melakukan permainan

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	0	0,0
Mulai Berkembang	2	14,2
Berkembang Sesuai Harapan	6	42,8
Berkembang Sangat Baik	6	42,8
Total	14	100

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa distribusi responden berdasarkan hasil *posttest* kemampuan bekerjasama dengan teman dalam

melakukan permainan, dapat dilihat dari 14 anak didik terdapat 2 orang yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (14,2%) 6 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (42,8%) dan 6 orang (42,8%) yang berkembang sangat baik.

Tabel 4.5
Anak mampu bermain dengan teman sebaya

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	0	0,0
Mulai Berkembang	0	0,0
Berkembang Sesuai Harapan	6	42,8
Berkembang Sangat Baik	8	57,1
Total	14	100

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui distribusi responden berdasarkan hasil *posttest* kemampuan bermain dengan teman sebaya, dari 14 anak didik terdapat 6 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (42,8%), dan 8 orang (57,1%) yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik.

Tabel 4.6
Anak mampu menunjukkan ekspresi emosi saat bermain

Tingkat Kemampuan	N	%
Belum Berkembang	0	0,0
Mulai Berkembang	1	7,1
Berkembang Sesuai Harapan	10	71,4
Berkembang Sangat Baik	3	21,4
Total	14	100

Berdasarkan tabel 4.6 dapat diketahui distribusi responden berdasarkan hasil *posttest* anak mampu menunjukkan ekspresi emosi saat bermain dilihat dari 14 anak didik terdapat 1 orang yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (7,1%) 10 orang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (71,4%) dan 3 orang (21,4%) yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik.

Analisis deskriptif hasil *posttest* kemampuan kecerdasan interpersonal anak usia dini dalam permainan tradisional untuk kemampuan bekerjasama dengan teman dalam melakukan permainan, dapat dilihat dari 14 anak didik 2 orang yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (14,2%) 6 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (42,8%) dan 6 orang (42,8%) yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik. Anak mampu bermain dengan teman sebaya, dapat dilihat dari 14 anak didik terdapat 6 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (42,8%) dan 8 orang (57,1%) yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik. Dan anak mampu menunjukkan ekspresi emosi saat bermain, dapat dilihat dari 14 anak didik terdapat 1 orang yang tingkat kemampuannya mulai berkembang (7,1%) 10 orang yang tingkat kemampuannya berkembang sesuai harapan (71,4%) dan hanya 3 orang (21,4%) yang tingkat kemampuannya berkembang sangat baik.

c. Deskripsi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kecerdasan Interpersonal

Data dari skor *pretest* kemudian akan dibandingkan dengan data skor *posttest* untuk melihat selisih nilai (skor) data sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Peningkatan skor anak didik terhadap kecerdasan interpersonal sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan permainan tradisional Makassar dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.7

Hasil *pretest* dan *posttest* Kecerdasan Interpersonal

NO	SUBJEK PENELITIAN	SKOR PRETEST	SKOR POSTTEST	HASIL NILAI PENINGKATAN
1	ARY	6	10	4
2	DTZ	5	8	3
3	FF	4	8	4

4	SA	5	10	5
5	MAG	8	11	3
6	AAQ	4	9	5
7	NP	5	10	5
8	SK	6	11	5
9	LH	6	11	5
10	DIH	7	10	3
11	MS	5	9	4
12	AF	6	11	5
13	APR	7	12	5
14	AMB	5	10	5
Jumlah		79	140	61
Rata-rata		5,64	10	4,35

Dari tabel diatas menunjukkan 14 subjek penelitian mengalami peningkatan kecerdasan interpersonal setelah diberikan permainan tradisional Makassar. Skor terendah anak didik kelompok B1 saat *pretest* adalah 5,64, setelah diberikan perlakuan skor *posttest* tertinggi 10. Berdasarkan data hasil penelitian dapat diketahui bahwa anak didik dikempok B1 mengalami perubahan.

3. Analisis Statistik Nonparametrik

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat hasil kecerdasan interpersonal anak sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Pada analisis ini menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Wilcoxon Signed Rank Test digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang ditimbulkan dari pemberian permainan tradisional Makassar terhadap kecerdasan interpersonal anak. Berikut hasil pengujian Hipotesis dari uji Wilcoxon Signed Rank Test. Pelaksanaan uji Wilcoxon untuk menganalisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji melalui program SPSS.

Tabel 4.8
Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	14 ^b	7.50	105.00
	Ties	0 ^c		
	Total	14		

- a. Post Test < Pre Test
- b. Post Test > Pre Test
- c. Post Test = Pre Test

Tabel 4.9
Test Statistics^a

	Post Test - Pre Test	
Z		-3.373 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)		.001

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks

B. Pembahasan

Permainan tradisional merupakan permainan zaman dahulu yang berasal dari nenek moyang yang dimainkan secara tradisional. Permainan tradisional yang dimainkan berupa permainan tradisional ular naga (*Tokotokodiang*) dan permainan tradisional tempurung kelapa (*Mallogo*) dengan jumlah sampel 14

anak didik pada kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

Hasil penelitian dengan menggunakan permainan tradisional berdasarkan uji Wilcoxon terdapat perbedaan signifikan kecerdasan interpersonal anak sebelum dan sesudah diterapkan permainan tradisional. Dalam hal ini, rata-rata skor kecerdasan interpersonal anak sesudah diterapkan permainan tradisional lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata skor kecerdasan interpersonal anak sebelum diterapkan permainan tradisional. Hal ini disebabkan karena permainan tradisional membuat peserta didik tertarik dan senang dengan permainan yang dimainkan bersama teman serta dapat memberikan suasana yang berbeda terhadap pembelajaran pengembangan kecerdasan interpersonal.

Permainan tradisional diberikan sebagai perlakuan (*treatment*). Menurut Sukirman (Hasanah, 2016: 10) "Permainan tradisional adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Selain itu, permainan tradisional juga dikenal dengan permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial".

Berdasarkan hasil penelitian kecerdasan interpersonal anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional menunjukkan hasil yang baik, sehingga dapat dikatakan bahwa dengan perlakuan menggunakan permainan tradisional terhadap kecerdasan interpersonal mengalami peningkatan. Dimana anak sudah mampu bekerjasama dengan teman dalam melakukan permainan, anak mampu bermain dengan teman sebaya, dan anak mampu

menunjukkan ekspresi emosi saat bermain. Adanya perbedaan kecerdasan interpersonal anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan permainan tradisional menunjukkan bahwa adanya pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak dapat dilihat dari rata-rata hasil *pretest* terdapat 5,64 dan rata-rata hasil *posttest* terdapat 10.

Permainan tradisional berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak karena pada permainan tradisional anak mampu bekerjasama, beradaptasi, dan berekspresi. Dalam permainan tradisional juga dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan lainnya seperti pada aspek sosial emosional dalam permainan anak didik mampu bekerjasama dengan temannya serta melatih kesabaran dan mengontrol emosi menjadi stabil, aspek fisik motorik dimana anak didik mampu mengkoordinasi tubuh seperti tangan dan kaki sehingga anak didik lebih terampil dalam motorik halus maupun kasar, aspek kognitif dimana anak dapat memecahkan masalah saat melakukan permainan, aspek bahasa dimana anak melakukan komunikasi antar teman saat sedang berlangsung permainan, dan aspek seni dimana anak melakukan permainan dengan nyanyian.

Pada observasi awal saat *pretest* yang dilakukan beberapa anak belum mampu bekerjasama dengan teman, dimana anak lebih sering melakukan suatu kegiatan pembelajaran dengan sendiri, bermain dengan teman sebaya serta menunjukkan ekspresi anak didik cenderung diam. Hal ini terjadi karena kurang menariknya pembelajaran atau permainan yang diberikan oleh guru dan permainan tradisional masih jarang dilakukan di sekolah tersebut sehingga anak didik merasa asing dalam melakukan permainan tradisional.

Pada saat observasi akhir saat *posttest*, setelah anak didik diberikan perlakuan berupa permainan tradisional, maka kecerdasan interpersonal anak mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari kemampuan anak pada saat bekerjasama dengan temannya dalam hal ini anak sudah mampu melakukan kerjasama yang baik dengan sesama temannya, dalam melakukan suatu kegiatan permainan. Bermain dengan teman sebaya dimana anak sudah mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan. Dan anak mampu menunjukkan ekspresi emosi saat bermain dimana anak sudah mampu mengontrol emosi saat sedang atau sesudah dilakukan permainan dan menerima dengan lapang dada baik itu menang maupun kalah.

Manfaat permainan tradisional menurut Subagiyo (Mulyani, 2016: 49-52) yaitu “anak menjadi lebih kreatif, bisa digunakan terapi terhadap anak, mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak, mengembangkan kecerdasan logika anak, mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, mengembangkan kecerdasan natural anak, mengembangkan kecerdasan spasial anak, mengembangkan kecerdasan musikal anak, dan mengembangkan kecerdasan spiritual anak”.

Pada permainan tradisional ular naga (*Tokotokodiang*) terdapat manfaat yang dapat diperoleh bagi anak didik Mulyani (2016: 109) yakni “anak mampu menempatkan diri dalam kelompok, membangun sebuah persahabatan, berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebaya”. Adapun kaitan manfaat permainan tradisional dengan indikator kecerdasan interpersonal seperti anak mampu bekerjasama dengan kelompok. Hal ini senada dengan manfaat dari

permainan tradisional anak membangun sebuah persahabatan dalam hal ini anak diharapkan mampu bekerjasama dengan baik, berempati dan mampu berkomunikasi dengan baik.

Adapun teori yang mendukung hasil penelitian ini menurut Waluyo (2017: 88-89) “Permainan tradisional memiliki banyak keunggulan yaitu selain meningkatkan kecerdasan interpersonal, permainan tradisional juga bisa melatih motorik anak, bekerja sama, disiplin, kekompakan, konsentrasi dan berkoordinasi. Selain itu, dengan bermain permainan tradisional dapat mengenalkan kepada anak tentang budaya bangsa dan permainan tradisional sejak dini”.

Dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai significancy 0,001 ($p < 0,05$), dengan demikian disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) terhadap kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B1 di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar.



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan rumusan masalah dapat disimpulkan pada hasil penelitian berdasarkan observasi setelah pemberian perlakuan, kecerdasan interpersonal anak menunjukkan hasil yang baik. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah persentase yang terjadi pada kategori belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Dengan uji Wilcoxon diperoleh nilai signficancy 0,001 ($p < 0,05$), dengan demikian disimpulkan ada pengaruh permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) terhadap kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B1 usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong Kabupaten Takalar.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dijelaskan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, penerapan permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) dalam pembelajaran perlu ditingkatkan, dikarenakan selain mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak.
2. Bagi peneliti, diharapkan dapat melakukan penelitian yang lebih lanjut tentang permainan tradisional Makassar (*Tokotokodiang* dan *Mallogo*) terhadap kecerdasan interpersonal pada anak, dilakukan penelitian ulang dengan harapan dapat menyelesaikan masalah dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, Muhammad, dkk. 2018. *Jurnal Raudhah. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak melalui Metode Demonstrasi Pada Kelompok B di TK Putri Lustio.* (Online). Vol. 6, No. 1. (<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>, diakses 5 November 2020, pukul 16:12).
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Depdiknas.
- Fadlillah, M. dkk. 2016. *(Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini) Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- _____. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hasanah, Uswatun. 2016. *Jurnal Pendidikan Anak. Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini.* Vol. 5, No. 1. (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa>, diakses 23 Februari 2020, pukul 08:13).
- Helmawati. 2018. *Mendidik Anak Berprestasi Melalui 10 Kecerdasan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hurriyati dan Muji Gunarto. 2019. *Metode Statistika Bisnis untuk Bidang Ilmu Manajemen dengan Aplikasi Program SPSS.* Bandung: PT. Refika Aditama.
- Ingsih, Kusni, dkk. 2018. *Pendidikan Karakter Alat Peraga Edukatif Media Interaktif.* Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Kurikulum Pendidikan dan Kebudayaan. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia.* Yogyakarta: Diva Press.
- _____. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Gava Media.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2014. *Modul 1 Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* (<http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/paud4404-pengembangan-kecerdasan-majemuk>, diakses 23 Februari 2020, pukul 23:12).

- Nasution, Rahmi Khairani, dkk. 2013. *Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring Dan Ular Naga Terhadap Kecerdan Interpersonal Anak Usia Dini*. (Online) Vol. 5, No. 2, (<http://ojs.uma.ac.id/index.php/analitika>, diakses 25 Juni 2020, pukul 20:58).
- Nurjannah. 2017. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam. Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Keteladanan*. (Online). Vol. 14, No. 1, (<http://ejournal.uin-suka.ac.id/dakwah/hisbah>, diakses 23 Februari 2020, pukul 08:11).
- Oetomo, Hasan. 2012. *Pedoman Dasar Pendidikan Budi Pekerti*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Rahman, Mhd. Habibu. 2019. *Model-model Pembelajaran Anak Usia Dini (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rusdarmawan. 2009. *Children's Drawing dalam PAUD Untuk Orang Tua, Guru, dan Pengelola PAUD*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Saputra, Nofrans Eka dan Yun-Nina Ekawati. 2017. *Jurnal Psikologi Jambi. Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak*. (Online). Vol. 2, No. 2, (<http://www.online-journal.unja.ac.id/jpj>, diakses 25 Juni 2020, pukul 20:55).
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumilih, Dimas Ario. 2016. *Pembangunan Karakter Peserta Didik: Pengembangan Ras melalui Pemanfaatan Potensi Permainan Tradisional Bugi-Makassar*. (Online). (<http://ojs.unm.ac.id/PSN-HSIS/article/view/2726>, diakses pada 29 Agustus 2020, pukul 23:58).
- Tilong, Adi D. 2016. *49 Aktivitas Pendongkrak Kinerja Otak Kanan dan Kiri Anak: Kegiatan Sehari-hari untuk Melejitkan Kemampuan Otak Anak Anda*. Yogyakarta: Laksana.
- Waluyo, Alexandra Niovani. 2017. *JPP PAUD UNTIRTA. Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tradisional*. (Online). Vol. 4, No. 2, (<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/ippaud>, diakses 25 Juni 2020, pukul 21.19).
- Yaumi, Muhammad dan Nurdin Ibrahim. 2016. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*. Jakarta: Prenadamedia.
- Zuriah, Nurul. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan (Teori – Aplikasi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

RIWAYAT HIDUP



Hijriah. Lahir di Takalar pada tanggal 20 April 1998. Penulis biasanya disapa dengan panggilan Iji. Anak pertama dan terakhir atau tunggal dari pasangan Ayahanda Baso dan Ibunda Darma. Penulis beragama Islam. Penulis memasuki jenjang Pendidikan Taman Kanak-kanak Pertiwi Galesong pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2004, pada tahun itu juga peneliti melanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2004 di SDN 69 Galesong 1 dan tamat pada tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Galesong Selatan pada tahun 2010 dan tamat pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Galesong Selatan dan tamat pada tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

