

PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI PERMAINAN BINTANG BERALIH PADA ANAK KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK

Mariyah Ulfah

Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta

e-mail: 1111244016@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan bintang beralih di kelompok B TK ABA Dukuh Yogyakarta. Permainan bintang beralih dipilih karena dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal yaitu membuat anak bermain dengan teman sebaya, bekerjasama dengan teman sebaya, mengetahui dan merespon secara wajar perasaan temannya, dan menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian berjumlah 12 anak kelompok B. Metode pengumpulan data dengan observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak meningkat melalui permainan bintang beralih, yang dilakukan dengan langkah-langkah 1) guru membuat gambar lapangan permainan bintang beralih, 2) guru menjelaskan cara bermain permainan bintang beralih, 3) anak membentuk kelompok, 4) anak diberi kesempatan untuk bermain permainan bintang beralih, 5) evaluasi dan pemberian hadiah. Peningkatan dapat dilihat dari anak yang berada pada kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada pra tindakan sebesar 33,33%, meningkat pada Siklus I menjadi 66,66% dan meningkat menjadi 83,33% pada Siklus II.

Kata kunci: kecerdasan interpersonal, permainan bintang beralih.

IMPROVEMENT OF INTERPERSONAL INTELLIGENCE THROUGH BINTANG BERALIH GAME IN CHILDREN GROUP B KINDERGARDEN

Abstract

This research aimed to increase the interpersonal intelligence of children through bintang beralih game in group B TK ABA Dukuh Yogyakarta. Bintang beralih games are chosen because they can improve interpersonal intelligence that is to make children play with peers, collaborate with peers, know and respond naturally to their friends' feelings, and use socially acceptable ways to solve problems. This research used collaborative class action research with Kemmis and Mc. Taggart model. Research subjects were 12 children in group B. Method of data collection using observation. Data were analyzed using quantitative and qualitative. The results showed that the child's interpersonal intelligence can be increased through bintang beralih game, which is done by steps 1) the teacher makes a picture of a bintang beralih game field, 2) the teacher explains how to play the bintang beralih game, 3) the child forms a group, 4) the child is given the opportunity to play bintang beralih games, 5) evaluation and reward giving. Improvement can be seen from the pre action of children who have reached the criteria developed as expected and expanded very well by 33,33%, increased in Cycle I to 66,66%, and increased to 83,33% in Cycle II.

Keywords: interpersonal intelligence, bintang beralih game.

PENDAHULUAN

Dewasa ini masyarakat semakin menyadari pentingnya pendidikan, salah satunya pendidikan untuk anak usia dini. Pendidikan merupakan kegiatan membantu manusia agar tergali potensi yang ada pada

dirinya sehingga ia mampu menghadapi kehidupan yang akan dihadapinya (Helmawati, 2015: 41). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak di masa selanjutnya sangat ditentukan

oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak dini. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 14 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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. Pada masa ini fisik dan otak anak sedang berada dimasa pertumbuhan dan perkembangan terbaiknya atau disebut *golden age*.

Anak lahir dengan membawa potensi yang siap dikembangkan. Setiap anak memiliki *multiple intelligence* seperti yang dikemukakan oleh Howard Gardner (Musfiroh, 2005: 53) bahwa ada 9 jenis kecerdasan majemuk yaitu kecerdasan linguistik (verbal), kecerdasan logis-matematis, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik-jasmani, kecerdasan naturalis, kecerdasan rohani (spiritual), dan kecerdasan interpersonal. Kesembilan kecerdasan tersebut ada dalam otak anak tergantung bagaimana menstimulasinya, jadi setiap kecerdasan porsinya berbeda-beda pada setiap anak.

Salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan secara optimal yaitu kecerdasan interpersonal. Dalam penyesuaian diri dengan lingkungan kecerdasan interpersonal sangat diperlukan untuk membangun hubungan positif dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal anak dapat dilihat dalam kepekaan anak terhadap perasaan teman sebaya, kemampuan memotivasi dan mendorong orang lain, keramahan sikap dan kemampuan bersosialisasi, kecenderungan bekerjasama dengan orang lain, berbagi, kemampuan menengahi konflik, dan hal lainnya yang berhubungan dengan orang lain. Menurut Lwin dkk (2008: 205) anak yang kecerdasan interpersonalnya baik akan mempunyai banyak teman, mudah bersosialisasi,

senang dalam kegiatan berpasangan atau kelompok; sedangkan anak yang kecerdasan interpersonalnya rendah menunjukkan beberapa tanda-tanda, seperti: tidak suka berbaur atau berteman dengan anak-anak lain, lebih suka menyendiri, menarik diri dari orang lain, merebut dan mengambil mainan anak-anak lain, memukul dan menendang anak-anak lain, dan secara teratur terlibat perkelahian, tidak suka bergiliran atau antri, tidak suka berbagi dan sangat posesif (menonjolkan kepemilikan) akan mainannya, menjadi agresif dan berteriak-teriak ketika dia tidak mendapat apa yang dia inginkan.

Berdasarkan hal tersebut maka kecerdasan interpersonal perlu dimiliki agar anak mampu bergaul dengan teman sebayanya. Alasannya adalah kecerdasan interpersonal sebagai dasar bagi kesejahteraan anak, khususnya untuk kehidupan di masa mendatang agar menjadi manusia yang sadar secara sosial dan mudah menyesuaikan diri, berhasil dalam pekerjaan, dan demi kesejahteraan emosional dan fisik (Lwin dkk: 2008).

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK ABA Dukuh Yogyakarta menunjukkan bahwa 12 anak kelompok B, 7 anak diantaranya belum berbaur dengan teman sebayanya, mereka hanya bermain dengan teman yang biasa bermain dengannya saja, baik saat pembelajaran ataupun saat istirahat. Selanjutnya saat bermain bebas di dalam kelas menggunakan balok, lego, maupun bombiq ada 8 anak yang belum mau berbagi dan mereka saling berebut dan bertengkar. Anak hanya mau berbagi dan membantu pada teman yang biasa bermain dengannya saja. Pada kegiatan menempel, lem dibagi menjadi 4 kelompok ada 6 anak yang berebut walaupun guru sudah menginstruksikan untuk bergantian.

Guru sudah menerapkan beberapa strategi di TK ABA Dukuh Yogyakarta seperti antri untuk bebas mengambil mainan agar tidak berebutan, menggunakan metode tanya jawab maupun bercerita, dan makan bersama. Akan tetapi

kecerdasan interpersonal yang diharapkan belum optimal karena pembelajaran di kelompok B masih didominasi kegiatan individual. Hal tersebut terlihat dari pembelajaran yang sering menggunakan lembar kerja anak, jarang diterapkan kegiatan pembelajaran yang bersifat kerjasama, saling membantu, keramahan sikap dengan teman sebaya, dan menyelesaikan masalah bersama. Dari permasalahan diatas, maka perlu solusi untuk memperbaiki masalah yang ada. Caranya dengan menggunakan metode atau kegiatan yang membuat anak sering berinteraksi dengan anak lain dan menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan suatu bentuk permainan.

Hurlock (1978: 280) berpendapat bahwa permainan merupakan proses aktivitas fisik atau psikis yang menyenangkan dan menggembirakan. Bagi anak bermain merupakan kegiatan khas sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan. Senada dengan pendapat di atas, Freeman dalam Munandar (Ismail, 2009: 16) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak sebab anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya di luar rumah dengan bermain bersama teman-temannya dibanding dengan aktivitas lain (Desmita, 2008: 141). Oleh sebab itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan.

Permainan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu permainan bintang beralih. Permainan bintang beralih dalam Bahasa Jawa disebut dengan *lintang alihan*. Para pemain yang memainkan permainan bintang beralih akan menirukan gerak bintang dengan melompat atau berlari dari satu ruang menuju ruang lainnya. Sedangkan tempat

yang baru saja ditinggalkan oleh pemain tadi harus langsung diisi oleh pemain lain atau terjadi pertukaran tempat antar pemain. Situasi seperti ini bagaikan pergerakan bintang di angkasa atau bintang yang beralih (Dinas Kebudayaan Provinsi DIY, 2014).

Mahendra (2005) menjelaskan bahwa jumlah peserta dalam permainan ini paling sedikit 3 orang dan paling banyak tidak terbatas. Namun jumlah ruangnya harus ganjil. Permainan ini juga tidak memerlukan peralatan khusus, kecuali tempat bermain yang agak luas dan dapat dimainkan secara individual maupun kelompok. Dalam penelitian ini permainan bintang beralih dimainkan secara berkelompok.

Permainan bintang beralih termasuk dalam tahapan permainan dengan peraturan (*games with rules*) yang dilakukan oleh usia anak 5 tahun keatas. Anak bermain dengan menggunakan peraturan dalam permainan yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan sekaligus mengembangkan kecerdasan anak, salah satunya yaitu kecerdasan interpersonal.

Permainan bintang beralih menjadi salah satu kegiatan bermain yang jarang dilakukan oleh guru di TK ABA Dukuh Yogyakarta untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal. Permainan ini dapat dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Di sini penulis akan mencoba menerapkan permainan bintang beralih sebagai salah satu kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Permainan ini diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak karena merupakan permainan tradisional, dilakukan secara berkelompok, anak bermain dengan teman sebaya, terjalin kerjasama, belajar mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, dan menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin meningkatkan kecerdasan

interpersonal anak kelompok B TK ABA Dukuh Yogyakarta menggunakan permainan bintang beralih. Penggunaan permainan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart model spiral ini terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), perlakuan/tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berkelanjutan berulang (Suharsimi, 2007: 132).

Waktu pelaksanaan tindakan pada bulan Mei-Juni 2018. Subjek penelitian ini adalah semua siswa kelompok B TK ABA Dukuh Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018 dengan jumlah 12 anak, dengan rincian 7 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Objek dalam penelitian adalah kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK ABA Dukuh Yogyakarta.

Metode dalam penelitian ini adalah observasi. Peneliti melakukan pengamatan kecerdasan interpersonal anak sebelum dan saat diberi tindakan. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi menggunakan *checklist*. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini adalah data hasil observasi selama proses pembelajaran menggunakan permainan bintang beralih. Data kuantitatif dalam penelitian ini adalah hasil persentase kecerdasan interpersonal anak menggunakan statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat pratindakan menunjukkan bahwa sebagian percaya diri anak masih rendah, seperti belum bermain dengan teman sebaya, bekerjasama dengan teman, mengetahui

perasaan temannya dan merespon secara wajar, dan menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah.

Hasil observasi pra tindakan didapat dari hasil rekapitulasi kecerdasan interpersonal anak pada tabel di bawah ini:

Tabel 1

Rekapitulasi Kecerdasan Interpersonal Pra Tindakan

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	BSB	0	0%
2	BSH	4	33,33%
3	MS	6	50%
4	BB	2	16,67%

Berdasarkan Tabel 1, dapat dilihat kecerdasan interpersonal anak pra tindakan yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan sebanyak 4 anak dengan persentase 33,33% sehingga kecerdasan interpersonal anak masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan data di atas, kecerdasan interpersonal anak sebagian besar belum berkembang optimal. Dari hasil observasi pra tindakan, ada anak yang belum berbaur dengan teman sebayanya, bermain hanya dengan teman yang biasanya bermain dengannya saja.

Ketika bermain di dalam sentra ada anak yang tidak mau melakukan kegiatan apapun, padahal guru sudah mengajaknya untuk bermain tetapi tidak mau. Guru meminta anak lain untuk mengajak anak tersebut bermain, akan tetapi anak tersebut tetap tidak mau. Selanjutnya ketika bermain di dalam sentra pembangunan, ada anak yang tidak mau membangun dan menyuruh temannya untuk membangun. Setelah bangunan tersebut jadi, mereka bermain bersama. Selanjutnya pada kegiatan di sentra bahan alam. Kegiatan tersebut menggunakan lem secara bersama-sama, ada anak yang mengambil lem secara bersamaan. Mereka berdua bertengkar dan akhirnya salah satu dari mereka mau mengalah setelah diberi solusi oleh guru. Dan ada anak lainnya juga yang masih berebutan dan guru mengingatkan

untuk menggunakan lem tersebut bersama dengan teman-temannya. Pada kegiatan mengecap juga guru meminta anak untuk menggunakan cat dan alat capnya bergantian dengan temannya.

Hasil observasi proses pembelajaran di atas, digunakan sebagai dasar peneliti dan guru kelas TK ABA Dukuh Yogyakarta untuk merancang tindakan pada Siklus I. Peneliti dan guru kelas melakukan tindakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan bintang beralih.

Proses tindakan Siklus I dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dan berjalan sesuai rencana. Berdasarkan pengamatan hari pertama, anak terlihat antusias untuk mengikuti permainan bintang beralih karena permainan tersebut jarang dilakukan oleh anak. Masih ada anak yang belum dapat bekerjasama dengan teman sebayanya ini terlihat saat berpindah lingkaran, masih ada beberapa anak yang melepaskan gendengan tangannya dari kelompoknya, anak tersebut berpindah sendirian. Pada saat berpindah lingkaran dan bersamaan dengan kelompok lain, mereka malah bertengkar dan mendorong kelompok lain untuk keluar dari lingkaran tersebut. Kemudian guru meminta anak tersebut untuk suit dan kelompok yang kalah untuk berpindah disisi lingkaran yang lain.

Pada akhir Siklus I anak-anak sudah lebih bekerjasama dan dapat memecahkan masalah sendiri tanpa bantuan guru. Anak yang tadinya belum mau bermain dengan temannya sudah mau bermain dan bekerjasama dengan temannya. Anak yang tadinya bertengkar dan belum memahami perasaan temannya sudah bisa menyelesaikan masalah tersebut dengan sendirinya bahkan melerai temannya yang bertengkar karena bersamaan masuk lingkaran yang sama. Berdasarkan pengamatan selama Siklus I semua anak sudah menunjukkan peningkatan dalam kecerdasan interpersonal.

Tabel 2
Rekapitulasi Data Kecerdasan Interpersonal Anak Siklus I

No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	BSB	1	8,33%
2	BSH	7	58,33%
3	MB	4	33,33%
4	BB	0	0%

Berdasarkan Tabel 2 di atas, dapat dilihat bahwa kecerdasan interpersonal anak pada pelaksanaan tindakan Siklus I yang memiliki kriteria berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan sebanyak 66,66% meliputi anak yang berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 58,33% dan berkembang sangat baik (BSB) sebesar 8,33%, sedangkan kriteria keberhasilan pada penelitian ini 75% anak mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Oleh karena itu, masih perlu dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Kendala yang diperoleh pada Siklus I antara lain yaitu: saat bermain permainan bintang beralih ada beberapa anak yang berebut berpindah lingkaran paling tengah (tempat penjaga) padahal anak harus berpindah ke lingkaran yang di tepi, beberapa anak belum mengikuti aba-aba untuk berpindah, mereka terlalu terburu-buru, pada pertemuan 1 dan 2 siswa merasa senang melakukan permainan permainan bintang beralih, kemudian pada pertemuan 3 ada beberapa anak yang merasa bosan dan minta ganti permainan.

Berdasarkan hasil diskusi peneliti dan guru maka terdapat beberapa solusi dari hambatan tersebut, yaitu: lingkaran yang di tepi diberi label warna hijau agar anak-anak tidak bingung untuk berpindah lingkaran yang mana, pada saat mau berpindah lingkaran guru memulainya dengan aba-aba "siap! Satu, dua, tiga", kemudian anak-anak baru berpindah; guru memberikan hadiah berupa stiker berbentuk senyum kepada anak yang mau melakukan permainan bintang beralih dengan tertib.

Proses pembelajaran Siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dan berjalan sesuai rencana peneliti dan guru. Berdasarkan pengamatan pada hari pertama, anak terlihat antusias melakukan permainan bintang beralih ketika lingkaran diberi tanda berwarna. Mereka menjadi tidak bingung untuk berpindah kemana. Kemudian sebelum berpindah, guru juga menanyakan kepada anak apakah sudah siap dan baru menghitung untuk berpindah dengan melakukan aba-aba “siap! Satu, dua, tiga.” Anak-anak juga sudah bisa menyelesaikan masalahnya apabila berpindah di tempat yang sama dengan kelompok lain dan juga merespon temannya dengan sikap yang wajar. Ini terlihat ketika anak berpindah tempat dari satu lingkaran ke lingkaran lainnya, apabila mereka berpindah tempat tetapi keduluan kelompok yang lain mereka tertawa senang dan mencari tempat yang kosong atau bahkan menjadi penjaga. Kemudian guru juga memberi hadiah berupa stiker bagi anak yang mengikuti permainan dengan tertib dan semangat.

Berdasarkan pengamatan selama permainan bintang beralih dilakukan, anak sudah mau bermain dan bekerjasama dengan teman sebayanya. Sebagian besar anak sudah mengetahui perasaan dan merespon secara wajar temannya dan juga dapat menggunakan cara yang dapat diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah.

Tabel 3

Rekapitulasi Data Kecerdasan Interpersonal Anak Siklus II			
No	Kriteria	Jumlah	Persentase
1	BSB	4	33,33%
2	BSH	6	50%
3	MB	2	16,67%
4	BB	0	0%

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat dilihat bahwa kecerdasan interpersonal anak yang sudah mencapai kriteria keberhasilan mencapai 83,33% meliputi anak yang berkembang sesuai harapan

(BSH) sebesar 50% dan berkembang sangat baik (BSB) sebesar 33,33%.

Apabila dilihat dari Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II, kecerdasan interpersonal anak terus mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4

Rekapitulasi Kecerdasan Interpersonal Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

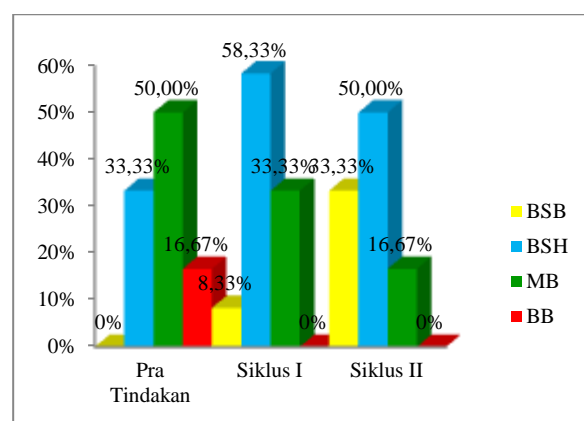
No	Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1	BSB	0	0	1	8,33	4	33,33
2	BSH	4	33,33	7	58,33	6	50
3	MB	6	50	4	33,33	2	16,67
4	BB	2	16,67	0	0	0	0

Keterangan:

f= frekuensi

Berdasarkan Tabel 4, menunjukkan kecerdasan interpersonal mengalami peningkatan. Pada Pra Tindakan anak yang mencapai kriteria keberhasilan sebanyak 33,33%. Pada Siklus I, anak yang mencapai keberhasilan meningkat menjadi 66,66% dan pada Siklus II menjadi 83,33% anak sudah mencapai kriteria keberhasilan dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 50% dan berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 33,33%.

Data kecerdasan interpersonal anak di atas, dapat disajikan dalam histogram sebagai berikut:



Gambar 1.

Histogram Rekapitulasi Data Kecerdasan Interpersonal Anak Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Penerapan permainan bintang beralih pada Siklus II telah dikenai beberapa perbaikan yang telah direncanakan setelah melakukan refleksi pada tindakan siklus sebelumnya. Perbaikan-perbaikan tersebut antara lain dengan memberi tanda pada lingkaran dengan warna agar anak tidak bingung untuk berpindah dan lebih bekerjasama. Kemudian guru menanyakan kepada anak apakah sudah siap dengan memberi aba-aba "siap! Satu, dua, tiga" agar anak lebih siap. Dan juga sebagai tambahan guru memberikan hadiah stiker agar anak lebih tertib dan semangat dalam melakukan permainan.

Setelah melihat hasil data kecerdasan interpersonal anak yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwa penerapan permainan bintang beralih dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan selama penelitian, peneliti memperoleh data tentang kecerdasan interpersonal dari 10 anak atau 83,33% kelompok B TK ABA Dukuh Yogyakarta meningkat. Hasil yang dicapai pada Siklus II menjadi dasar bagi peneliti dan guru untuk menghentikan penelitian cukup sampai dengan Siklus II karena sudah sesuai dengan hipotesis tindakan dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yakni 75% dari anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB).

Pembahasan

Pada pelaksanaan tindakan Siklus I, kecerdasan interpersonal sebagian anak kelompok B TK ABA Dukuh Yogyakarta sudah mengalami peningkatan. Dari data yang diperoleh, Siklus I sebanyak 63,88% bermain dengan teman sebaya dan 50% bekerjasama dengan teman sebaya, sebanyak 33,33% memahami perasaan temannya dan merespon secara wajar, dan 33,33% anak juga sudah mampu menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah.

Akan tetapi sisa dari persentase di atas belum menunjukkan peningkatan yang diinginkan oleh peneliti. Untuk itu, peneliti melanjutkan ke Siklus II melalui tindakan yang sama yaitu permainan bintang beralih dengan beberapa perbaikan berdasarkan refleksi yang telah dilakukan pada Siklus I.

Setelah dilakukan tindakan Siklus II, kecerdasan interpersonal anak meningkat dengan permainan bintang beralih. Musfiroh (2005) berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain. Selanjutnya Thobroni & Mumtaz (2013) berpendapat bahwa salah satu manfaat bermain dalam aspek sosial adalah anak belajar untuk berinteraksi dengan orang lain, menjalin hubungan dengan teman sebaya, mempertahankan hubungan, dan memecahkan masalah. Supartilah, Fadilah dan Miranda mengungkapkan bahwa kecerdasan interpersonal dapat ditingkatkan melalui permainan jeg-jegan. Permainan jeg-jegan merupakan permainan tradisional dan disini peneliti menggunakan permainan bintang beralih karena juga termasuk permainan tradisional. Selanjutnya Ervani dan Rahmawati dalam penelitiannya berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal dapat meningkat melalui metode *cooperative play*. Permainan bintang beralih ini juga dimodifikasi sesuai kebutuhan menjadi *cooperative play*.

Pada Siklus II ini anak sudah mau bermain dengan teman sebayanya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Musfiroh (2005) bahwa anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang diluar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Anak juga sudah mau bekerjasama dengan temannya. Ini terlihat saat melakukan permainan bintang beralih, anak bergandengan tangan dengan anggota kelompoknya agar lebih kompak dalam berpindah. Menurut Bredekamp dan Cople (Musfiroh: 2005) anak sudah bisa mengikuti permainan kooperatif, mulai memahami aturan, dan bisa memainkan

permainan sederhana dalam kelompok. Selanjutnya pada saat melakukan permainan bintang beralih juga anak sudah menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah. Ini terlihat ketika anak bersamaan berpindah dengan kelompok lain dalam satu lingkaran, mereka melakukan suit dan meminta yang kalah untuk berpindah ke lingkaran yang lain. Kemudian anak juga sudah menunjukkan mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, ini terlihat ketika ada kelompok yang berpindah tempat dan bersamaan dengan kelompok lain tetapi kelompok lain lebih duluan memasuki lingkaran tersebut maka salah satu kelompok harus mengalah ataupun merelakan yang duluan masuk ke lingkaran tersebut. Dari kegiatan tersebut berarti anak sudah memahami aturan permainan, hal tersebut sejalan dengan tahapan perkembangan bermain menurut Rubin, Vein, dan Vandenberg (Ismail: 2006). Selain itu, guru juga memberikan hadiah berupa stiker bagi anak yang melakukan permainan bintang beralih dengan tertib dan semangat.

Berdasarkan pengamatan Siklus II kecerdasan interpersonal anak meningkat menjadi 83,33% (10 anak) pada kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Akan tetapi masih ada 16,67% (2 anak) anak yang masih dalam kriteria mulai berkembang.

Dari hasil uraian di atas, penerapan permainan bintang beralih berhasil meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK ABA Dukuh Yogyakarta. Perkembangan kecerdasan interpersonal anak sebelumnya masih rendah, sekarang meningkat menjadi lebih baik. Peningkatan kecerdasan interpersonal anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) pada pra tindakan sebanyak 4 anak, Siklus I sebanyak 8 anak dan pada Siklus II menjadi 10 anak atau 83,33% dari jumlah anak dalam satu kelas. Hal tersebut menunjukkan bahwa target dalam penelitian sudah tercapai.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan kecerdasan interpersonal anak dapat ditingkatkan melalui permainan bintang beralih. Permainan bintang beralih dilakukan dengan langkah-langkah yaitu: 1) guru membuat gambar lapangan permainan bintang beralih, 2) guru menjelaskan cara bermain permainan bintang beralih, 3) anak membentuk kelompok, 4) anak diberi kesempatan untuk bermain permainan bintang beralih, 5) evaluasi. Selain itu guru juga memberikan hadiah kepada anak yang mengikuti permainan dengan semangat dan tertib.

Peningkatan kecerdasan interpersonal anak ditunjukkan dengan data dari hasil penelitian, dimana anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada pra tindakan sebanyak 33,33% (4 anak), pada Siklus I menjadi 66,66% (8 anak) dan pada Siklus II menjadi 83,33% (10 anak).

DAFTAR PUSTAKA

- Suharsimi. (2007). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Depdikbud. (2003). Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Desmita. (2007). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dinas Kebudayaan Provinsi DIY. (2014). *Dolanan lintang alihan*. Diakses tanggal 18 Mei 2018 dari <http://tasteofjogja.org/contentdetil.php?kat=artk&id=NDA5&fle=Y29udGVudC5waHA=&lback=a2F0PWfYdGsmYXJ0a2thdD0xNCZsYmFjaz0>.
- Ervani, Y.A. & Rakhmawati, E. (2015). Upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui metode *cooperative play* pada kelompok b

di daqu *school international preschool* Semarang tahun pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 191-206.

Helmawati. (2005). *Mengenal dan memahami paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak jilid 1 edisi keenam*. (Terjemahan Meitasari Tjandrasa & Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.

Ismail, A. (2006). *Education games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.

Lwin, M., Khoo, A., Lyen, K., dkk. (2008). *Cara mengembangkan berbagai komponen kecerdasan*. (Terjemahan Christine Sujana). Jakarta: Indeks.

Mehendra, A. (2005). *Permainan anak dan aktivitas ritmik*. Diakses tanggal 20 April 2015 dari <http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR. PEND. OLAHRAGA/196308241989031AGUS MAHENDRA/Modul Permainan Anak Aktivitas Ritmik 5 Agus Mahendra/Modul 4 Permainan Tradisional 1.pdf>.

Musfiroh, T. (2005). *Bermain sambil belajar dan mengasah kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Supartinah, Fadilah, & Miranda, D. (2014). Pengembangan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan jeg-jegan pada anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran, Volume 3, Nomor 11.

Thobroni, M. & Mumtaz, F. (2013). *Mendongkrak kecerdasan anak melalui bermain dan permainan*. Yogyakarta: Katahati.

BIODATA PENULIS

Penulis bernama Mariyah Ulfah mahasiswa PG PAUD UNY angkatan 2011. Lahir di Cilacap, 12 Agustus 1993. Penulis pernah bersekolah di TK Masyithoh Tambakreja, SD N 5 Tambakreja, SMP N 1 Kedungreja, SMA N 1 Sidareja, dan pada tahun 2011 penulis diterima di Universitas Negeri Yogyakarta pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.