



**EFEKTIVITAS PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENGEMBANGKAN
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI TK ISLAM
AL-FAUZA TAHUN AJARAN 2018-2019**

Nurul Firlil Chairunnisa¹, Indra Zultiar², Ibnu Hurri³
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Muhammadiyah Sukabumi
Firliala12345@gmail.com, Indrazultiar@gmail.com

ABSTRAK Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan bermain permainan tradisional dan menganalisis hasil perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini kelompok B TK Islam Al-Fauza melalui kegiatan bermain permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Hasil penelitian berupa proses pelaksanaan kegiatan permainan tradisional yang dilakukan sesuai dengan program kurikulum. Berdasarkan data hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan bahwa kegiatan permainan tradisional di TK Islam Al-Fauza dapat dikatakan sudah efektif dan sangat berpengaruh untuk perkembangan kecerdasan interpersonal peserta didik, hal itu dibuktikan dengan perilaku peserta didik dapat berkomunikasi dan bersosialisasi baik dengan teman-temannya dan lingkungan sekitar.

Kata kunci : permainan tradisional, kecerdasan interpersonal

History :

Submit tgl 30 Juli 2019, revisi 5 Desember 2019, diterima 5 Desember 2019

PENDAHULUAN

Pada dasarnya prinsip Pendidikan Anak Usia Dini itu salah satunya bermain seraya belajar. Dunia anak dunia bermain, bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar pada anak, sebab bagi anak bermain merupakan suatu kesatuan dan suatu proses yang terus menerus yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupannya. Menurut mutiah (2010:140) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain juga perlu dilakukan atas dasar inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri, sehingga bermain selayaknya dengan rasa senang dan semua proses kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Melalui bermain anak dapat mendapatkan pengalaman yang luar biasa, secara tidak langsung juga melalui bermain anak dapat membantu proses pertumbuhan dan perkembangannya, anak dapat mengembangkan ilmu kognitifnya dalam upaya menyusun kembali gagasan-gagasannya yang indah.

Menurut M.Hariwijaya (dalam Elnawati, Siwiyanti 2018:7) bermain merupakan sebuah kegiatan yang selalu dilakukan oleh setiap anak, bahkan dikatakan anak mengisi sebagian besar dari kehidupannya bermain. Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya tujuan dan sasaran yang hendak dicapai.

Lembaga pendidikan pra sekolah, salah satunya Pendidikan Anak Usia Dini memiliki tugas utama untuk mengenalkan berbagai pengetahuan, sikap, perilaku, bahkan mengenalkan kebudayaannya sendiri melalui permainan tradisional ini. Di TK Islam Al-fauza sudah mengenalkan dan menerapkan hal seperti ini yang biasa dilakukan pada hari Kamis dengan kegiatan "*Kamis nyunda*". Guru sering menggunakan permainan tradisional pada pembelajaran Kamis *nyunda* tersebut seperti, bermain oray-orayan, sondah, lompat tali, ucing sumput, congklak, boy-boyan, hahayaman, galah asin, endog-endogan, paciwit-ciwit lutung. Dengan adanya kegiatan permainan tersebut diharapkan anak-anak dapat mengembangkan kecerdasannya melalui permainan tradisional.

Permainan Tradisional merupakan kegiatan permainan yang sederhana serta mengandung nilai-nilai kebudayaan setempat dan melalui kegiatan permainan tradisional ini dapat mengembangkan sikap sosialisasi anak dengan lingkungan sekitar. Namun pada kenyataannya banyak sekali yang tidak mengetahui dengan permainan tradisional tersebut dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, di zaman yang modern ini kegiatan permainan tradisional hampir tidak dilakukan oleh anak-anak bahkan anak zaman sekarang lebih mengetahui kegiatan permainan melalui elektronik canggih seperti handphone, komputer dan alat digital lainnya, sehingga menyebabkan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitar akibat terlalu asik

bermain secara personal atau menyendiri. Oleh sebab itu pelaksanaan kegiatan permainan tradisional dilakukan sejak dini demi terbentuknya peserta didik yang mampu bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi anak-anak bahkan secara tidak langsung dapat memberi pengaruh terhadap aspek-aspek perkembangan anak, salah satunya dapat mengembangkannya kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain (Amstrong, 2002: 4). Kecerdasan ini menuntut kemampuan untuk menyerap dan tanggap terhadap suasana hati, perangai, niat, dan hasrat orang lain. Seseorang dengan kecerdasan interpersonal mampu bersosialisasi dengan baik, mempunyai hubungan baik dengan lingkungan sekitar, dan mampu bekerja sama dengan orang.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemui di lapangan, tepatnya dalam proses kegiatan permainan tradisional peserta didik di TK Islam Al-Fauza belum bisa mengembangkan kecerdasan jamak salah satunya dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak, karena peserta cenderung kurang percaya diri melakukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan sosialisasi terhadap lingkungan sekitar peserta didik. Oleh karena itu melalui permainan tradisional akan lebih efektif diterapkan di sekolah karena melalui permainan peserta didik akan lebih banyak

interaksi dengan temannya dan akan lebih meningkatkan kepercayaan diri pada peserta didik sehingga kecerdasan interpersonal peserta didik mampu tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu kegiatan yang berhubungan mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dengan bermain permainan tradisional merupakan salah satu media anak usia dini yang dapat mencakup perkembangan jamak. Namun dalam penelitian ini peneliti memfokuskan penelitian pada permainan tradisional sunda salah satunya permainan sondah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan penelitian ini digunakan untuk mendapatkan gambaran secara mendalam mengenai efektivitas permainan tradisional dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini 5-6 tahun di Tk Islam Al-Fauza dengan alasan dapat disesuaikan dengan karakteristik obyek dan lokasi penelitian, selain itu pertimbangan kemampuan dan sumber daya yang dimiliki oleh penulis baik dari segi penguasaan metode penelitian, teknik pengumpulan data, waktu penelitian, biaya penelitian dan sebagainya, yang menurut peneliti sangat memungkinkan dalam proses penelitian ini.

Dalam penelitian ini peneliti melibatkan 4 orang anak kelompok B yang menjadi sampel penelitian yang diantaranya 2 orang anak laki-laki dan 2 orang murid

peremuan. Teknik pengambilan sample yang digunakan adalah *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2015:219) Purposive Sampling adalah teknik pengambilan sample yang sumber data dengan pertimbangan tertentu.

Instrumen yang di pakai dalam penelitian ini yaitu observasi, studi dokumentasi, wawancara.

1. Observasi. Observasi merupakan aktivitas yang meninjau suatu peristiwa berdasarkan pengetahuan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi yang lebih lanjut dan langsung tempat yang di observasi.
2. Studi dokumentasi. Peneliti Mengumpulkan data atau mengambil data-data dari guru tentang perkembangan peserta didik melalui penilaian, raport, dan perkembangan anak.
3. Wawancara. Wawancara merupakan teknik tanya jawab antara dua orang atau lebih untuk mengetahui informasi tentang data yang dibutuhkan. Teknik wawancara salah satunya membuat angket. Peneliti akan mewawancarai guru kelas dan orangtua.

HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan permainan tradisional merupakan program mingguan yang dilaksanakan di TK Islam Al-Fauza Kota Sukabumi. Proses pelaksanaannya dilakukan pada hari kamis dengan program "*kemis nyunda*". Materi kegiatan *kemis nyunda*

termasuk dalam kegiatan basa sunda. Permainan tradisional merupakan kegiatan sekolah yang sudah direncanakan dalam kurikulum sekolah sebagaimana sudah diterapkan dalam kegiatan peserta didik. Maksud dan tujuan adanya kegiatan materi permainan tradisional yaitu sebagai salah satu upaya untuk melestarikan kebudayaan sunda dan melalui permainan tradisional sunda peserta didik mampu mengenal dan mempraktekan kegiatan permainan tradisional tersebut. Banyak kegiatan permainan tradisional yang hanya akan bisa dilakukan bersama-sama dan bekerja sama dengan temannya. Menurut Suyadi (2014) Kegiatan tersebut dapat mewujudkan perilaku sosial. Seseorang dengan kecerdasan interpersonal dapat bersosialisasi dengan baik, karena kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain.

Dari hasil penelitian yang didapatkan melalui kegiatan observasi, wawancara serta studi dokumentasi, peneliti memperoleh bahwa efektivitas permainan tradisional di TK Islam Al-Fauza Kota Sukabumi berjalan dengan lancar dan sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat. Peserta didik mampu mengikuti kegiatan permainan tradisional dengan baik karena mereka terbiasa melakukan kegiatan tersebut setiap minggu pada hari kamis sesuai program yang telah ditentukan. Bahwa 4 orang peserta didik mengalami perubahan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, terlihat pada anak sedang bermain sendah dan berinteraksi dengan teman-

temannya. Kegiatan permainan tradisional ini untuk mengembangkan kecerdasan jamak pada anak terutama mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi akan mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain, mampu berempati secara baik, mampu mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain, menyukai bekerja secara kelompok. Kecerdasan interpersonal bisa dikatakan juga sebagai kecerdasan sosial, diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menguntungkan (Safaria, 2005: 23).

Adapun indikator dari kecerdasan Interpersonal pada anak usia dini bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi mempunyai karakteristik sebagai berikut:

- a. Anak terlihat sangat populer paling sering diajak berkomunikasi dengan teman sebayanya
- b. Anak terlihat mudah bersosialisasi tampak tidak takut terhadap orang baru
- c. Anak dapat menjawab lebih terperinci dan tepat mengenai teman sebayanya
- d. Anak banyak terlihat kegiatan bersama/kelompok dengan berbagai aktivitas

- e. Anak memiliki perhatian besar terhadap teman sebayanya
- f. Anak tidak pemalu

Berdasarkan hasil observasi dari 4 peserta didik kelompok B, ternyata masih ada peserta didik yang belum bisa diajak berkomunikasi bahkan peserta didik tidak banyak berkomunikasi dengan teman-temannya dan lebih banyak diam, hal itu dikarenakan karena kurang percaya diri berkumpul bersama teman-temannya, masih butuh arahan dari pendidik untuk membiasakan berkomunikasi dengan teman-temannya. Oleh karena itu melalui kegiatan permainan tradisional peserta didik dapat menumbuhkan jiwa sosialisasinya dengan baik agar dapat berkomunikasi dengan lingkungan terdekat peserta didik. Disamping itu melalui kegiatan permainan tradisional sudah peserta didik mampu melakukan kegiatan permainan dengan senang, karena melalui permainan yang menyenangkan dapat membuat perasaan anak senang melakukan kegiatan tersebut. Terlihat peserta didik berani melakukan permainannya dengan sendiri dan berani, peserta didik dapat melakukan kegiatan permainan aktif dengan teman-temannya.

Terlihat Pada saat kegiatan permainan sudah berlangsung peserta didik dapat mengikuti kegiatan bersama meskipun ada peserta didik yang terlihat malu-malundand menyendiri saat melakukan kegiatan permainan sudah berlangsung.

Karena pada hakikatnya anak usia dini dunianya belajar seraya bermain, maka diperlukan pendidik membuat permainan

yang menyenangkan untuk peserta didik dan tidak membosankan agar peserta didik mampu melakukan permainannya dengan senang, tidak membosankan dan memberi pengalaman terhadap peserta didik melalui kegiatan permainan tradisional sondah.

Adapun peserta didik dengan kemampuan yang telah berkembang dalam kecerdasan interpersonal akan dapat belajar melalui hubungan antar diri atau antar individu. Peserta didik sama sekali tidak memiliki hambatan dalam berkomunikasi dengan lingkungan sekitar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan permainan tradisional dilakukan pada hari kamis dengan program “*kemis nyunda*”. Materi kegiatan *kemis nyunda* termasuk dalam kegiatan basa sunda. Perencanaan kegiatan permainan tradisional ini sudah tertuang di program sekolah TK Islam Al-Fauza Kota Sukabumi. Lalu dituangkan di RPPM dan RPPH karena merupakan dari pembelajaran. Kegiatan permainan tradisional ini dilaksanakan sebelum pembelajaran dikelas dimulai, dan dilaksanakan diluar ruangan kelas. Setiap minggu pendidik memberikan kegiatan permainan tradisional yang berbeda-beda sesuai dengan rencana pembelajaran yang sudah dibuat, tetapi peneliti memfokuskan kegiatan

permainan tradisional pada permainan sondah.

2. Dari hasil penelitian yang didapatkan melalui kegiatan observasi, wawancara serta studi dokumentasi, peneliti memperoleh bahwa efektivitas permainan tradisional di TK Islam Al-Fauza Kota Sukabumi berjalan dengan lancar dan sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat. Peserta didik mampu mengikuti kegiatan permainan tradisional dengan baik karena mereka terbiasa melakukan kegiatan tersebut setiap minggu pada hari kamis sesuai program yang telah ditentukan. Bahwa 4 orang peserta didik mengalami perubahan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, terlihat pada anak sedang bermain sondah dan berinteraksi dengan teman-temannya. Kegiatan permainan tradisional ini untuk mengembangkann kecerdasan jamak pada anak terutama mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak.

A. Saran

1. bagi lembaga di harapkan lebih melengkapi dan memperhatikan fasilitas kegiatan bermain, khususnya permainan-permainan tradisional yang membentuk kecerdasan interpersonal pada peserta didik.
2. Bagi guru di harapkan lebih memberikan motivasi kepada peserta didik supaya anak semangat untuk melakukan permainan tradisional dan

memberikan reward kepada peserta didik yang sudah mampu bersosialisasi terhadap teman sebayanya

3. Bagi orang tua di harapkan lebih memotivasi kepada anak agar lebih percaya diri dalam melakukan kegiatan di sekolah maupun di luar sekolah. Selain itu di harapkan juga kegiatan bermain tradisional ini tidak di lakukan di sekolah saja namun sesekali dapat dilakukan di rumah dengan bimbingan orang tua demi terbentuknya kecerdasan interpersonal pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku:

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyadi dan Ulfah. (2014). *Konsep Dasar Paud*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Elnawati. dan Leonita Siwiyanti. (2018) *Bermain Cerdas Kreatif atas Perintah Allah swt*. Sukabumi: Lembaga Al Islam dan Kemuhammadiyah (AIK) Universitas Muhammadiyah Sukabumi (UMMI)

Suyadi. (2014) *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*. Bandung : Remaja Rosdakarya

Sumber Jurnal :

Nurfitri Sahidun (2018) *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*.*Jurnal of Early Care& Education*, 1(1)13-17.