

PENERAPAN PERMAINAN KONSTRUKTIF UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK TAMAN KANAK-KANAK

Ni Komang Ari Citra Dewi¹, Ni Nyoman Ganing², Putu Aditya Antara³

^{1,3}Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

² Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: citradewi229@gmail.com¹, ninymganing@yahoo.com²,
putu.aditya.antara@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal setelah adanya penerapan permainan konstruktif pada anak kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B3 yang berjumlah 19 orang anak, terdiri dari 10 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Fokus penelitian adalah kecerdasan interpersonal anak. Pengumpulan data tentang kecerdasan interpersonal anak menggunakan instrumen yaitu instrumen kecerdasan interpersonal. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal melalui penerapan permainan konstruktif pada anak Kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 sebesar 20,67%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase kecerdasan interpersonal anak pada siklus I sebesar 67,75% dengan kriteria sedang menjadi sebesar 88,42% pada siklus II yang berada pada kriteria tinggi. Dengan demikian penerapan permainan konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016.

Kata-kata kunci: permainan konstruktif, kecerdasan interpersonal, metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif

Abstract

The aim of this research is to determine the increase of interpersonal intelligence after the implementation of constructive playing in two semester B3 group of Widya Santhi Kindergarten Denpasar in academic year 2015/2016. This research is a classroom action research (PTK) that was doing in two cycles. Each cycle consists of several stages of planning, action and observation, and reflection. The subjects of this research are 19 students of B3 group, consist of 10 boys and 9 girls. The focus of research is interpersonal intelligence of children. The collection of data on children using instruments interpersonal intelligence is the instrument of interpersonal intelligence. This research use descriptive statistical analysis and quantitative descriptive analysis method. The results of this research showed that there was an

increase of interpersonal intelligence through the implementation of constructive playing in two semester B3 group of Widya Santhi Kindergarten Denpasar in academic year 2015/2016 amounted to 20,67%. It can be seen from the increase of the average percentage of interpersonal intelligence of the children from 67,75% with moderate criteria in the first cycle become 88,42% with high criteria in the second cycle. That means the implementation of constructive playing can improve interpersonal intelligence in two semester B3 group of Widya Santhi Kindergarten Denpasar in academic year 2015/2016.

Keywords : constructive play , interpersonal intelligence, descriptive statistical analysis, quantitative descriptive analysis method

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini (AUD) merupakan kelompok usia pada rentang usia nol sampai enam tahun yang berada dalam proses perkembangan yang unik, karena pada masa ini terjadi pertumbuhan yang pesat pada anak. Para ahli menyebutnya sebagai masa *golden age*, yang mana pada masa itu terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan, 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.

Pendidikan anak usia dini merupakan masa yang sangat penting, karena anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Adapun lingkup perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Melalui pendidikan anak usia dini, kemampuan kognitif, bahasa, seni, fisik, sosial emosional, nilai-nilai agama, konsep diri, disiplin diri, dan kemandirian dapat dikembangkan. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak

dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman belajar yang diperolehnya dengan cara mengamati, meniru, bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini dapat dilakukan dengan bentuk formal, nonformal dan informal. Setiap bentuk penyelenggaraan memiliki kekhasan tersendiri. Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur formal adalah Taman Kanak-kanak (TK) atau RA dan lembaga sejenis. Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini pada jalur nonformal diselenggarakan oleh masyarakat atas kebutuhan dari masyarakat sendiri, khususnya bagi anak-anak yang dengan keterbatasannya tidak terlayani di pendidikan formal (TK dan RA). Pendidikan di jalur informal dilakukan oleh keluarga atau lingkungan. Tugas Taman Kanak-kanak adalah mempersiapkan anak dan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, dan keterampilan agar anak dapat melanjutkan kegiatan belajar yang sesungguhnya pada jenjang pendidikan selanjutnya. Dengan pengetahuan, sikap, dan keterampilan dapat mengantarkan anak menjadi anak yang cerdas.

Pada tahun 1983, Howard Gardner mengemukakan teori yang disebut sebagai *multiple intelligences* atau dalam bahasa Indonesianya yaitu kecerdasan jamak/majemuk dalam bukunya *Frame of Mind*. Teori ini mengatakan, terdapat banyak cara belajar dan anak-anak dapat menggunakan intelegensinya yang berbeda untuk mempelajari sebuah

keterampilan atau konsep. Gardner (dalam Yus, 2011:10) menyatakan pada hakekatnya setiap anak ialah anak yang cerdas. Pandangan ini menentang bahwa kecerdasan hanya dilihat dari faktor IQ, melainkan Gardner melihat kecerdasan dari berbagai dimensi. Gardner mengemukakan kecerdasan dalam berbagai dimensi yaitu; kecerdasan bahasa(linguistik), kecerdasan logika-matematika, kecerdasan musik, kecerdasan gerak tubuh (kinestetis), kecerdasan gambar dan ruang (visual-spasial), kecerdasan diri (intrapersonal), kecerdasan bergaul (interpersonal), kecerdasan alami (naturalis), kecerdasan rohani (spiritual).

Dari beberapa kecerdasan tersebut peneliti memilih untuk meneliti kecerdasan interpersonal, karena kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang penting distimulasi untuk perkembangan anak pada kehidupan selanjutnya. Menurut Armstrong (2013:7), kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain, kecerdasan interpersonal mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh. Anak dengan kecerdasan interpersonal memiliki banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati dengan orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali atau membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman, dan menjalin kontak.

Hurlock (2005) menurut keyakinan tradisional manusia dilahirkan dengan sifat sosial yang memiliki kecenderungan alamiah untuk berhimpun dalam kelompok manusia juga, sehingga memerlukan cara bergaul atau berteman yang baik yaitu sosialisasi. Begitu pula dengan anak usia dini semakin usianya bertambah memerlukan cara bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Maka dari itu meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak sejak dini penting untuk dilakukan, karena pada dasarnya manusia tidak bisa hidup menyendiri atau individualisme. Banyak kegiatan maupun

situasi dalam hidup yang terkait dengan orang lain dan anak yang gagal mengembangkan interpersonalnya akan mengalami banyak hambatan pada dunia sosialnya.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti di TK Widya Santhi pada hari senin, tanggal 19 Oktober 2015, menunjukkan kecerdasan interpersonal anak tergolong rendah. Dari 19 orang anak ditemukan 7 orang atau (37%) yang memiliki kecerdasan interpersonal. Terlihat dari perilaku yang ditunjukkan anak yaitu mau untuk berinteraksi atau berbaur dengan teman baik saat kegiatan pembelajaran atau saat waktu istirahat, saat guru memberikan kegiatan bekerja sama anak terlihat mampu untuk bekerja sama dan tidak menunjukkan sikap egosentris. Sedangkan 12 orang lainnya atau (63%) belum memiliki kecerdasan interpersonal. Terlihat dari sikap dan perilaku yang ditunjukkan anak yaitu tidak mau berbaur dengan teman baik saat kegiatan pembelajaran atau saat waktu istirahat. Terdapat beberapa anak dalam bekerjasama dengan teman masih belum sesuai dengan harapan dan sikap egosentris anak masih tinggi. Kemudian terlihat pada saat kegiatan pembelajaran yang menggunakan alat-alat anak-anak masih berebutan untuk menggunakannya, seperti gunting, lem, papan mencocok, kuas dan alat-alat lainnya, walaupun guru sudah mengarahkan untuk bergantian dan sabar menunggu giliran. Beberapa anak pemalu yang lebih memilih menyendiri justru seperti dijauhi teman-temannya. Hal ini dapat diamati saat kegiatan berkelompok atau saat duduk bersama, anak-anak tidak mau untuk digabungkan dengan anak yang pemalu tersebut.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah menerapkan permainan konstruktif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak pada kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar. Menurut Hildayani (2005:4.24) menyebutkan bahwa "bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya membangun rumah-rumahan dari balok-

balok atau kardus bekas, menggambar, melukis, membentuk lilin mainan ataupun *play dough*, dan sebagainya”. Melalui bermain konstruktif anak mampu untuk bersosialisasi serta dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak. Hal tersebut didukung oleh pendapat Hurlock (2005:330) yang menyatakan, bermain konstruktif adalah bentuk bermain dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Bermain konstruktif turut menyumbangkan bagi swadaya dan sosialisasi, karena anak memperoleh kegembiraan dari membuat sesuatu pada saat sendirian, anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Kemudian anak juga belajar bersikap sosial jika mereka membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerja sama dan menghargai prestasinya.

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang “Penerapan Permainan Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal pada Anak Kelompok B3 di TK Widya Santhi Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016”

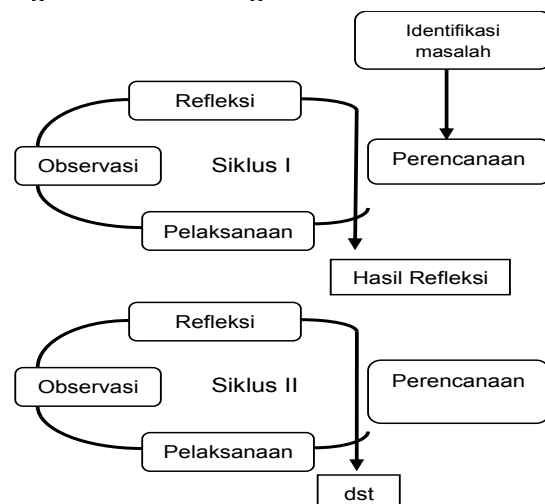
Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, yang menjadi fokus penelitian dalam hal ini adalah kecerdasan interpersonal. Adapun rumusan masalah yang dapat diajukan adalah sebagai berikut. Apakah penerapan permainan konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B3 di TK Widya Santhi Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016?

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana yang telah disebutkan, dapat dirumuskan tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal setelah diterapkannya permainan konstruktif pada anak kelompok B3 di TK Widya Santhi Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016.

METODE

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Muslich, 2012:8), menyatakan “PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri”.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Kemmis and MC.Taggart (Yuliatwati, dkk., 2012:24-25). Dalam model PTK ini, dalam satu siklus atau putaran terdiri dari tiga komponen yang terdiri dari 1) perencanaan, 2) tindakan dan observasi, dan 3) refleksi. Adapun rancangan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 1. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan MC.Taggart (Yuliatwati, dkk., 2012:24)

Keterangan:

□ : Kegiatan

□ : Hasil kegiatan

— : Kegiatan berlangsung secara bersamaan

→ : Urutan pelaksanaan kegiatan

Rancangan tindakan penelitian model Kemmis dan MC.Taggart lebih memfokuskan pada aspek individual dalam penelitian tindakan. Model ini dapat dikembangkan menjadi model PTK. Alur pikiran dan alur kerja yang ditawarkan

Kemmis dan MC.Taggart ada tiga, yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan dan observasi, dan (3) refleksi. Dalam desain tindakan penelitian model Kemmis dan MC.Taggart ini komponen tindakan (*acting*) dengan observasi (*observing*) dijadikan sebagai satu kesatuan. Disatukannya kedua komponen tersebut disebabkan oleh adanya kenyataan bahwa antara implementasi tindakan (*acting*) dengan observasi (*observing*) merupakan 2 kegiatan yang tidak terpisahkan. Maksudnya kedua kegiatan haruslah dilakukan dalam satu kesatuan waktu, begitu berlangsung suatu tindakan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu (1) rencana, (2) tindakan dan observasi, dan (3) refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II di TK Widya Santhi tahun pelajaran 2015/2016 yang berlokasi di Jl. Raya Diponegoro, Gang Patas Sari, Kelurahan Sesean, Kecamatan Denpasar Selatan.

Pada tahap perencanaan, hal-hal yang dilakukan oleh peneliti adalah a) membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), RPPM dan RPPH berguna sebagai pedoman guru dalam melakukan pembelajaran di kelas, b) mempersiapkan sarana pembelajaran yang mendukung terlaksananya tindakan. Pada tahap tindakan dan observasi, hal yang dilakukan adalah pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang telah disusun sebelumnya dengan mengikuti langkah-langkah permainan konstruktif yang diberikan dan akan diikuti dengan melakukan observasi. Kemudian pada tahap refleksi, kegiatan yang dilakukan adalah mengkaji, memproses data hasil pengamatan, melakukan peninjauan dan revisi perbaikan terhadap rencana awal yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas terkait dengan aktivitas anak dalam peningkatan kecerdasan interpersonal.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B3 di TK Widya Santhi yang

berjumlah 19 anak, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan sembilan anak perempuan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tindakan (*treatment*) dan fokus permasalahan. Tindakan (*treatment*) dalam penelitian ini adalah permainan konstruktif dan fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah kecerdasan interpersonal.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Metode observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian di mana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengamati dari dekat dalam upaya mencari dan menggali data melalui pengamatan secara langsung dan mendalam terhadap subjek dan objek yang diteliti (Paizaluddin & Ermalinda, 2014:113). Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk memantau proses dan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan penerapan permainan konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti (Paizaluddin & Ermalinda, 2014:113). Dalam penelitian ini subjek yang diteliti adalah guru kelas dan beberapa anak. Wawancara yang akan dilakukan dengan guru kelas bertujuan untuk mengetahui pendapatnya mengenai pelaksanaan permainan konstruktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak sedangkan wawancara dengan anak dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perasaan anak ketika melakukan permainan konstruktif yang diberikan. Catatan lapangan adalah catatan penelitian di lapangan yang bertujuan untuk melihat keterlaksanaan rencana yang telah dirancang dan dikembangkan melalui perilaku yang dapat diamati/dimunculkan oleh anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Sujiono, 2010:236).

Dokumentasi merupakan suatu metode pengumpulan data yang berupa dokumen-dokumen baik berupa dokumen

primen maupun dokumen sekunder yang menunjang proses pembelajaran di kelas (Paizaluddin & Ermalinda, 2014:135). Dalam penelitian ini dokumentasi yang dimaksud adalah foto-foto kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya.

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data yaitu instrument kecerdasan interpersonal. Instrumen ini merupakan alat yang digunakan untuk acuan pengamatan, untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Setiap kegiatan yang diobservasi dikategorikan ke dalam kualitas yang sesuai yaitu skor 1 akan diberikan kepada anak yang belum berkembang, skor 2 akan diberikan kepada anak yang mulai berkembang, skor 3 akan diberikan kepada anak yang berkembang sesuai harapan, dan skor 4 akan diberikan kepada anak yang berkembang sangat baik.

Instrumen kecerdasan interpersonal ini disusun untuk memudahkan dalam melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan permainan konstruktif. Setelah data dalam penelitian ini terkumpul maka selanjutnya dilakukan analisis data. Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Analisis statistik deskriptif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistik deskriptif seperti: distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata, median, modus, mean dan standar deviasi, untuk menggambarkan keadaan suatu objek/variabel tertentu, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Dalam penerapan metode analisis statistik deskriptif, data yang diperoleh dari hasil penelitian disajikan ke dalam 1) tabel distribusi frekuensi, 2) menghitung modus (Mo), 3) menghitung median (Me), 4) menghitung mean atau angka rata-rata (M), 5) menyajikan data ke dalam grafik poligon.

Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan

atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang di teliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tinggi rendah data peningkatan kecerdasan interpersonal anak yang ditentukan dengan menggunakan pedoman konversi penilaian acuan patokan (PAP) skala lima.

Tabel 1. Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Kecerdasan Interpersonal Anak

Persentase Penguasaan	Kriteria Kecerdasan Naturalis
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 74	Sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

Sumber (Agung, 2014:145)

Berdasarkan pedoman PAP Skala lima penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika tingkat hasil capaian perkembangan kecerdasan interpersonal anak baik pada indikator 1) bersikap kooperatif dengan teman, 2) berinteraksi dengan teman, 3) menunjukkan rasa empati, 4) menunjukkan sikap toleransi, 5) mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada, 6) mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat berhasil mencapai hasil minimal 80%. Apabila telah berhasil mencapai hasil minimal 80% maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kecerdasan interpersonal melalui penerapan permainan konstruktif berhasil dan penelitian dapat dihentikan.

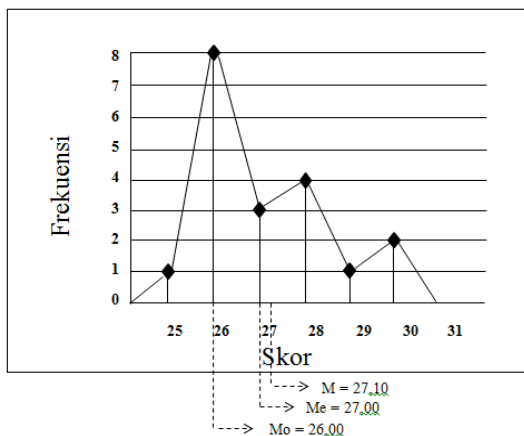
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Maret sampai Mei 2016 di TK Widya Santhi Denpasar pada kelompok B3 Tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah subjek sebanyak 19 anak. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari 12 kali pertemuan.

Siklus I dilaksanakan selama 12 kali pertemuan, yaitu 11 kali pertemuan digunakan untuk pelaksanaan tindakan dan observasi, kemudian satu kali pertemuan digunakan untuk refleksi. Penelitian siklus I dilaksanakan mulai tanggal 28 Maret 2016 sampai dengan 14 April 2016. Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan berdasarkan RPPH yang sudah disiapkan sebelumnya dengan tema tanah airku.

Data anak pada kecerdasan interpersonal disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung *modus* (M_o), *median* (M_e), *mean* (M), dan grafik poligon serta membandingkan rata-rata dengan model PAP skala lima. Hasil analisis data siklus I menunjukkan nilai *Modus* (M_o) = 26,00, *Median* (M_e) = 27,00 dan *Mean* (M) = 27,10. Jika data tersebut divisualisasikan ke dalam bentuk grafik polygon maka akan tampak seperti berikut.



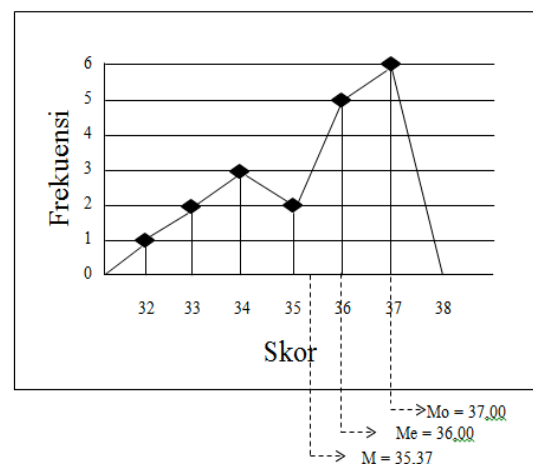
Gambar 2. Grafik Data Kecerdasan Interpersonal Siklus II

Berdasarkan perhitungan dari grafik poligon di atas terlihat M_o , M_e , M dimana $M_o < M_e < M$ ($26,00 < 27,00 < 27,10$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kecerdasan interpersonal pada siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor kecerdasan interpersonal anak kelompok B3 di TK Widya Santhi Denpasar cenderung sedang. Nilai $M\% = 67,75\%$ yang dikonversikan kedalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 65-79 yang berarti bahwa tingkat kecerdasan interpersonal anak pada siklus I berada

pada kriteria sedang. Untuk menentukan tingkat kecerdasan interpersonal anak dapat dihitung dengan membandingkan rata-rata persen ($M\%$) dengan kriteria PAP skala lima. Nilai $M\% = 67,75\%$ yang dikonversikan kedalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 65-79 yang berarti bahwa tingkat kecerdasan naturalis anak pada siklus I berada di kriteria sedang. Berdasarkan hasil tersebut, maka penelitian tindakan kelas ini perlu dilanjutkan ke siklus II untuk peningkatan dan penyempurnaan selanjutnya.

Siklus II dilakukan selama 12 kali pertemuan, yaitu 11 kali pertemuan untuk pelaksanaan tindakan dan observasi kemudian satu kali pertemuan digunakan untuk refleksi. Penelitian siklus II dilaksanakan mulai tanggal 18 April 2016 sampai dengan 5 Mei 2016. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan berdasarkan RPPH yang sudah disiapkan sebelumnya dengan tema alam semesta.

Data anak pada kecerdasan interpersonal disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi, menghitung *modus* (M_o), *median* (M_e), *mean* (M), dan grafik poligon serta membandingkan rata-rata dengan model PAP skala lima. Hasil analisis data siklus II menunjukkan nilai *Modus* (M_o) = 37,00, *Median* (M_e) = 36,00 dan *Mean* (M) = 35,37. Jika data tersebut divisualisasikan ke dalam bentuk grafik polygon maka akan tampak seperti berikut.



Gambar 3. Grafik Data Kecerdasan Interpersonal Siklus II

Berdasarkan perhitungan dari grafik polygon di atas terlihat $M_o > M_e > M$ ($37,00 > 36,00 > 35,37$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kecerdasan interpersonal pada siklus II merupakan kurva juling negatif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor kecerdasan interpersonal anak kelompok B3 di TK Widya Santhi Denpasar cenderung tinggi. Nilai $M\% = 88,42\%$ yang dikonversikan kedalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 80-89 yang berarti bahwa tingkat kecerdasan interpersonal anak pada siklus II berada pada kriteria tinggi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya memberikan gambaran bahwa dengan penerapan permainan konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Hal ini dapat dilihat dari analisis mengenai kecerdasan interpersonal anak dapat diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan diperoleh rata-rata persentase kecerdasan interpersonal anak kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar semester II pada siklus I sebesar 67,75% bila dikonversikan ke tabel pedoman konversi PAP skala lima masih berada pada kriteria "sedang". Hal ini wajar terjadi karena disebabkan oleh beberapa faktor seperti, anak belum mampu menyimak arahan yang disampaikan guru dengan baik karena perhatian anak hanya terfokus pada plastisin dan ingin buru-buru melakukan permainan, oleh sebab itu banyak sekali anak yang tidak mengikuti aturan permainan yang telah disampaikan guru, anak belum memahami tujuan dari permainan konstruktif ini, sehingga masih ada anak yang belum mau menunjukkan sikap bekerjasama mengerjakan tugas dengan kelompok, anak yang cenderung pemalu, mereka lebih suka menjadi penonton ketika temannya bermain walaupun sudah didekati untuk diajak bermain bersama hanya diam atau menjawab dengan anggukan, beberapa anak kurang antusias mengikuti kegiatan

karena anak masih kebingungan dalam melakukan kegiatan sehingga anak-anak terlihat ragu dan kurang percaya diri pada saat kegiatan berlangsung.

Faktor lain yang menjadi pendukung rendahnya persentase kecerdasan interpersonal anak kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar semester II pada siklus I adanya perilaku-perilaku yang ditunjukkan oleh anak selama kegiatan berlangsung, anak menunjukkan perilaku yang kurang peduli dengan orang lain atau temannya. Hal tersebut terlihat ketika kegiatan yang dilakukan berkelompok yang diharuskan dalam penyelesaian kegiatan tersebut anak-anak harus berbagi dalam penggunaannya, namun terlihat beberapa anak tidak mau melakukannya dan menyebabkan terjadinya pertengkatan sehingga kegiatan tidak berjalan dengan lancar. Kemudian ketika ada temannya memerlukan pertolongan beberapa anak kurang peka untuk membantu, seperti ketika temannya lupa membawa pensil dan ingin meminjam kepada temannya, mereka tidak mau meminjamkan. Serta masih terdapat beberapa anak yang enggan ikut serta dalam kegiatan yang diberikan, bahkan tidak mau untuk bermain dengan teman-temannya. Munculnya faktor-faktor yang telah disebutkan tersebut karena kurang memperhatikan kondisi dan prinsip-prinsip psikologis dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, terutama pada prinsip perbedaan individual, penguatan, dan tujuan pembelajaran (Arsyad, 2009:72). Prinsip perbedaan individual memberikan gambaran bahwa dalam penerapan kegiatan pembelajaran harus memperhatikan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda, seperti kemampuan intelegensia, kepribadian, dan gaya belajar yang mempengaruhi kemampuan dan kesiapan anak untuk belajar. Tujuan pembelajaran memberikan gambaran bahwa dalam setiap kegiatan pembelajaran yang diberikan hendaknya

memberitahukan apa yang diharapkan anak-anak pelajari melalui kegiatan yang diberikan, jika hal tersebut dilakukan kesempatan untuk berhasil dalam tujuan yang ingin dicapai lebih besar. Di samping itu pernyataan mengenai tujuan belajar yang ingin dicapai dapat mempermudah dalam pemilihan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Serta penguatan (*reinforcement*) memberikan gambaran, apabila anak berhasil dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan, berikan dorongan untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang. Namun pada siklus I pemberian penguatan kepada anak yang berhasil dalam kegiatan pembelajaran belum maksimal diberikan, sehingga kepercayaan diri anak kurang serta anak menjadi kurang antusias untuk mengikuti kegiatan yang diberikan.

Setelah pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan diperoleh rata-rata persentase kecerdasan interpersonal anak kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar semester II yang diperoleh pada siklus II meningkat menjadi sebesar 88,42 %, bila dikonversikan ke tabel pedoman konversi PAP skala lima berada pada kriteria "tinggi". Terjadinya peningkatan tersebut karena apa yang menjadi penyebab rendahnya rata-rata persentase interpersonal anak kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar semester II pada siklus I telah mendapatkan penanganan dan perbaikan. Pada pelaksanaan tindakan siklus II telah memperhatikan prinsip-prinsip psikologis dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran, terutama pada prinsip perbedaan individual, penguatan, dan tujuan pembelajaran. Kegiatan yang dirancang pada siklus II lebih memperhatikan gaya belajar serta kecepatan anak dalam

menangkap informasi pada kegiatan pembelajaran yang diberikan. Penyampaian mengenai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta pemberian penguatan terhadap anak-anak dilakukan dengan lebih maksimal. Dengan penanganan dan perbaikan yang dilakukan, pada siklus II kegiatan yang dilakukan mendapatkan respon yang positif dari anak dan kecerdasan interpersonal meningkat seperti yang diharapkan. Hal tersebut terlihat dari antusias anak dalam mengikuti kegiatan, anak tidak lagi kesulitan dalam melakukan kegiatan karena anak sudah lebih memahami dengan kegiatan yang dilakukan, anak sudah mampu menunjukkan sikap bekerjasama dan saling berbagi dengan teman, anak yang tadinya kurang percaya diri atau pemalu menjadi lebih berani untuk berinteraksi dengan teman-temannya ataupun dengan orang lain, anak lebih punya rasa peduli dengan teman ketika teman memerlukan bantuan, serta anak yang sebelumnya hanya memperhatikan temannya melakukan kegiatan menjadi mampu untuk ikut bermain bersama.

Hal ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata persentase kecerdasan interpersonal anak dari siklus I ke siklus II sebesar 20,67 %. Peningkatan tersebut dapat mencerminkan bahwa penerapan permainan konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Bermain konstruktif adalah bentuk bermain di mana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk tujuan bermanfaat melainkan lebih ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Bermain konstruktif turut menyumbangkan bagi swadaya dan sosialisasi, karena anak memperoleh kegembiraan dari membuat sesuatu pada saat sendirian, anak belajar menghibur diri apabila tidak ada teman bermain. Kemudian anak juga belajar bersikap sosial jika mereka membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerja sama

dan menghargai prestasinya (Hurlock, 2005:330) seperti mengajak anak melakukan permainan konstruktif berkelompok yang telah diberikan dengan membangun sesuatu dari plastisin dan balok.

Hasil temuan dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yessanty Arie Ervani dan Ellya Rakhmawati (2014) yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode *Cooperative Play* pada Kelompok B di *Daqu School International Preschool* Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015". Penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui Metode *Cooperative Play*. Kondisi awal kecerdasan interpersonal anak berdasarkan penilaian dengan lembar penilaian diperoleh data hanya 31,7%, kemudian meningkat menjadi 51,67% pada siklus I dan akhirnya meningkat menjadi 81,67% pada siklus II.

Kemudian hasil penelitian yang dilakukan oleh Emi Puspitasari dan Dewi Komalasari (2015) yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-5 Melalui Bermain Konstruktif Balok Susun pada Anak Usia 3-4 Tahun". Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan 1-5 sebesar 42,08% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II. Selain itu, penelitian lainnya yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sumanti M. Saleh dan Sugito (2015) yang berjudul "Implementasi Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati". Penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak usia dini dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran. Peningkatan tersebut sebesar 76%.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan konstruktif dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B3 TK

Widya Santhi Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik simpulan bahwa terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B3 di TK Widya Santhi Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 setelah diterapkan permainan konstruktif. Adapun peningkatan yang terjadi pada tindakan yang diberikan sebesar 20,67% dengan persentase kecerdasan interpersonal pada siklus I sebesar 67,75% yang berada pada kriteria sedang, sedangkan persentase kecerdasan interpersonal pada siklus II sebesar 88,42% yang berada pada kriteria tinggi. Sehingga berdasarkan peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 dapat dikatakan hipotesis tindakan pada penelitian ini terbukti dan berhasil.

Berdasarkan simpulan di atas, dapat diajukan saran-saran kepada Kepala anak-anak kelompok B3 TK Widya Santhi Denpasar disarankan agar dapat terus aktif mengikuti kegiatan-kegiatan dengan penerapan permainan konstruktif sehingga kecerdasan interpersonal yang dimiliki semakin berkembang secara optimal, kepada guru TK Widya Santhi Denpasar, supaya secara terus-menerus mampu berinovasi dalam mengelola pembelajaran khususnya dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, kepada Kepala TK Widya Santhi Denpasar, hendaknya agar dapat mengembangkan program untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak seperti menerapkan permainan konstruktif, serta permainan lainnya yang mampu menunjang anak untuk aktif berinteraksi dengan teman, kepada peneliti lain, penelitian tentang penerapan permainan konstruktif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu disarankan peneliti lain hendaknya termotivasi lebih untuk melanjutkan dan melengkapi penelitian dengan menggunakan permainan yang lebih bervariasi untuk

meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Research). Jakarta: PT Bumi Aksara.

DAFTAR PUSTAKA

Agung, A. A. Gede. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.

Armstrong, Thomas. 2009. *Multiple Intelligence in the Classroom*.

-----, 2013. *Kecerdasan Multiple di dalam Kelas*. Jakarta: PT Indeks.

Arie, Yessanty Ervani dan Ellya Rakhmawati. 2014. "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode *Cooperative Play* pada Kelompok B di Daqu *School International Preschool* Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015". *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 1-16).

Hildayani, Rini, dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hurlock, Elizabeth. B. 2005. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Saleh, Sumanti M. dan Sugito. 2015. "Implementasi Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati". *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 1-9).

Muslich, Masnur. 2012. *Melaksanakan PTK Penelitian Tindakan Kelas Itu Mudah (Classroom Action*

Puspitasari Emi dan Dewi Komalasari. 2015. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-5 Melalui Bermain Konstruktif Balok Susun pada Anak Usia 3-4 Tahun". Volume 4, Nomor 2 (hlm. 1-5).

Sujiono, Y. N dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.

Yuliawati, Fitri dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Pedagogia