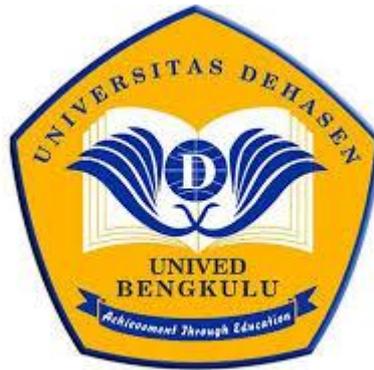


**PENINGKATKAN PERKEMBANGAN KECERDASAN
INTERPERSONAL MELALUI PERMAINAN GOTRI**
(PTK di PAUD Gentaralia Desa Talang kemang Kabupaten Seluma)



SKRIPSI

OLEH

TIARA SELI GISTINA
NPM. 21200044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU
2025**

**PENINGKATKAN PERKEMBANGAN KECERDASAN
INTERPERSONAL MELALUI PERMAINAN GOTRI**
(PTK di PAUD Gentaralia Desa Talang kemang Kabupaten Seluma)



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Memperoleh Gelar Strata 1*

OLEH

TIARA SELI GISTINA

NPM. 21200044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN
BENGKULU
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KECERDASAN
INTERPERSONAL MELALUI PERMAINAN GOTRI
(PTK di PAUD Gentaralia Desa Talang kemang Kabupaten Seluma)**

SKRIPSI

OLEH

TIARA SELI GISTINA

NPM. 21200044

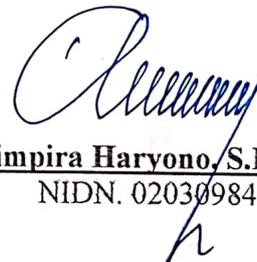
*Telah disetujui dan disahkan
Oleh Dosen Pembimbing untuk diseminarkan*

Pembimbing I,



Dr. Lydia Margaretha, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 0226097901

Pembimbing II,



Dr. Mimpira Haryono, S.Pd.I., M.Pd
NIDN. 0203098401

Bengkulu, 2025

Mengetahui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dehasen Bengkulu



Dr. Lydia Margaretha, S.Pd.I., M.Pd.I
NIK. 1703412

LEMBAR PENGESAHAN

PENINGKATKAN PERKEMBANGAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI PERMAINAN GOTRI (PTK di PAUD Gentaralia Desa Talang kemang Kabupaten Seluma)

SKRIPSI

OLEH

TIARA SELI GISTINA
NPM. 21200044

*Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 28 Mei 2025
Dan Dinyatakan Lulus*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No	Nama dan Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Dr. Lydia Margaretha, S.Pd.I., M.Pd.I Ketua		18-6-2025
2	Dr. Mimpira Haryono, S.Pd.I., M.Pd Sekretaris		18-6-2025
3	Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom Penguji I		18-6-2025
4	Dr. Dwi Rulismi, S.Kom., M.Pd Penguji II		18-6-2025

Bengkulu, 2025

Mengetahui

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Dehasen Bengkulu


Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom
NPM. 1703007

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : TIARA SELI GISTINA
Npm : 21200044
Program Studi : PGPAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai ketentuan yang berlaku.

Bengkulu, 2025

Yang Membuat Pernyataan



TIARA SELI GISTINA
NPM. 21200044

ABSTRAK

PENINGKATKAN PERKEMBANGAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI PERMAINAN GOTRI (PTK di PAUD Gentaralia Desa Talang kemang Kabupaten Seluma)

TIARA SELI GISTINA

Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Unived Bengkulu, 2025: 69 Halaman

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui permainan gotri dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Gentaralia, Desa Talang Kemang, Kabupaten Seluma. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas dengan prosedur berbentuk siklus. Subjek utama dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini menggunakan model Jhon Elliot, di mana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, yang dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I capaian perkembangan kecerdasan interpersonal anak sebesar 64,44% dengan kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Kemudian, pada siklus II terjadi peningkatan capaian menjadi 92% dengan kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Simpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan melalui permainan gotri berhasil meningkatkan seluruh indikator kecerdasan interpersonal anak secara signifikan.

Kata kunci: Perkembangan Kecerdasan Interpersonal, Permainan Gotri.

ABSTRACT

**IMPROVING OF INTERPERSONAL INTELLIGENCE DEVELOPMENT
THROUGH GOTRI GAME
(CAR at PAUD Gentaralia, Talang Kemang Village, Seluma Regency)**

**By:
TIARA SELI GISTINA**

*Thesis of Early Childhood Teacher Education Study Program
Unived Bengkulu, 2025: 69 Pages*

This study aims to determine whether the gotri game can improve the development of interpersonal intelligence in children aged 5-6 years at PAUD Gentaralia, Talang Kemang Village, Seluma Regency. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) which focuses on classroom situations with a cyclical procedure. The main subjects in this study were 15 children aged 5-6 years. This study uses the Jhon Elliot model, where each cycle consists of four activities, namely planning, implementation, observation, and reflection, which are carried out in two cycles. Data collection techniques use observation and documentation methods, while data analysis is carried out descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study showed that in cycle I the achievement of children's interpersonal intelligence development was 69.44% with the BSH category (Developing According to Expectations). Then, in cycle II there was an increase in achievement to 92% with the BSB category (Developing Very Well). The conclusion of this study shows that the implementation of actions through the gotri game succeeded in significantly improving all indicators of children's interpersonal intelligence.

Keywords: Interpersonal Intelligence Development, Gotri Game.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Tiara Seli Gistina
Tempat/ Tanggal Lahir : Jambat Akar, 05-08-2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : Supran
Nama Ibu : Zesni Hernaini
Alamat : Talang Kemang Kab, Seluma

Riwayat Pendidikan :

- SDN 12 Seluma Tamat Tahun 2015
- SMPN 13 Seluma Tamat Tahun 2018
- SMAN 9 Seluma Tamat Tahun 2021
- STRATA 1(S1) UNIVED BENGKULU Tamat Tahun 2025

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT. karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu dengan judul: Peningkatkan Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Gotri (PTK di PAUD Gentaralia Desa Talang kemang Kabupaten Seluma) Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan di dalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifatnya konstruktif sangat penulis harapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak, oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini, SE., M.Si., AK., CA., CRP selaku Rektor Universitas Dehasen Bengkulu.
2. Ibu Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu sekaligus sebagai dosen penguji pertama, yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti dalam penyusunan skripsi ini. Setiap masukan yang diberikan telah memberikan pengetahuan berharga, serta motivasi untuk selalu memperbaiki dan menyempurnakan setiap bagian dari karya ini. Terima kasih atas kesediaan Ibu untuk meluangkan waktu dan perhatian dalam menguji serta memberikan kritik yang membangun.
3. Ibu Dr. Lydia Margaretha, S.Pd.I., M.Pd selaku Ketua Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus sebagai dosen penguji ke II senantiasa memberikan memotivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas.
4. Bapak Dr. Mimpira Haryono, S.Pd., M.Pd selaku sekretaris Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus sebagai dosen pembimbing ke I dalam penulisan skripsi ini dengan penuh kesabaran telah

meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, saran dan dorongan moril demi penyelesaian Skripsi ini.

5. Seluruh dosen Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dwi Rulismi, S.Kom., M.Pd selaku dosen penguji kedua, yang telah memberikan masukan, kritik membangun, serta arahan yang sangat berarti dalam proses penyempurnaan skripsi ini. Setiap pertanyaan dan catatan yang diberikan menjadi cermin bagi penulis untuk lebih kritis, teliti, dan bertanggung jawab dalam menulis karya ilmiah ini. Semoga ilmu dan kebijaksanaan yang diberikan menjadi amal jariyah yang tak terputus.
7. Seluruh staf administrasi FKIP UNIVED Bengkulu yang telah bersusah paya memberikan pelayanan kepada Mahasiswa demi untuk kelancaran dalam penyusunan Skripsi ini.
8. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2021 yang telah membantu, berupa motivasi dan doa selama proses hingga penyelesaian penelitian.
9. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Atas segalanya semoga semua amalnya bernilai ibadah di sisi Allah swt. dan semoga karya ini bermanfaat bagi para pembaca. Amiin.

Penulis,

MOTTO

"Dibalik setiap coretan dosen pembimbing, tersimpan harapan agar aku tak sekadar lulus, tapi juga layak disebut sarjana."
(Tiara)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan linangan air mata yang tak selalu terlihat, karya ini kutulis dengan hati yang rapuh namun penuh harapan, sebagai bentuk kecil dari cinta dan penghormatan yang tak terucap. Kupersembahkan karya ini untuk:

Ayah dan Ibu tercinta

Kepada kalian yang telah mengajarkanku bagaimana bertahan, bahkan saat dunia terasa berat dan pundak ini tak lagi kuat menahan. Kalian adalah cahaya yang menuntunku dalam gelap, pelita dalam langkahku yang sering goyah. Maaf jika aku belum mampu membalas semua peluh dan doa-doa panjang yang tak pernah henti kalian panjatkan setiap malam. Segala pencapaian ini, sekecil apa pun itu, adalah milik kalian yang tak pernah lelah percaya padaku, bahkan ketika aku meragukan diriku sendiri.

Datuk dan Nenek yang aku cinta

Sumber kehangatan dalam masa kecilku, yang selalu menyimpan rindu dalam diam. Wajah kalian yang semakin menua, tangan yang mulai bergetar, tak pernah membuat cintaku pudar. Dalam setiap langkahku menuju akhir perjalanan ini, ada doa-doa kalian yang menyelusup lembut, menemaniku tanpa suara. Semoga di sisa usia, kalian bisa melihatku berdiri, membawa harapan yang dulu kalian tanam dengan penuh kasih.

Kakakku, Genta

Kau adalah suara yang menyadarkanku saat aku nyaris menyerah. Kau tak banyak bicara, tapi setiap diam dan tatapanmu penuh makna. Kau mengajarkanku bahwa keluarga adalah tempat kembali yang paling setia, bahkan ketika dunia menolak kehadiranku. Terima kasih telah menjadi tembok yang tak pernah roboh meski aku bersandar dengan segala luka.

Untuk Sang Kasih di Seberang

Meski jarak dan waktu tak berpihak pada kita, ingatanmu tentangmu tak pernah jauh. Kau hadir dalam senyap, dalam tiap doa yang tak berani kusebutkan namamu lagi. Kau adalah hujan yang pernah meneduhkan, dan kini menjadi mendung yang tak kunjung reda. Meski tak tahu apakah kau masih menunggu, atau telah melangkah jauh, aku tetap menyimpanmu dalam ruang sunyi di hatiku yang tak pernah dikunjungi siapa pun, kecuali bayanganmu.

Dengan cinta yang tak pernah usai,
dengan rindu yang tak selalu terucap,
dan dengan hati yang belajar untuk tetap kuat...
*Semoga kalian semua selalu ada dalam setiap keberhasilanku,
sebagaimana aku tumbuh dari doa dan kasih kalian.*

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN DEPAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Definisi Operasional	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Konseptual	7
1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal	7
2. Permainan Gotri.....	18
B. Penelitian Yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Subjek, Lokasi, dan Waktu Penelitian	29
B. Kehadiran Peneliti	29
C. Tahap Penelitian	30
D. Indikator Penelitian	31
E. Instrumen Penelitian	32
F. Prosedur Penelitian	37
G. Data Dan Sumber Data	38
H. Teknik Pengumpulan Data	39
I. Teknik Analisis Data	40
J. Kriteria Keberhasilan Penelitian	41

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	42
	B. Pembahasan	49
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	
	A. Simpulan	52
	B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA		

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang diberikan kepada anak usia prasekolah sangat penting untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, karena dari sudut pandang pedagogi, anak usia dini merupakan masa awal untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, yang berarti masa kanak-kanak yang bahagia merupakan pondasinya untuk kesuksesan dimasa depan dan sebaliknya. Salah satu wujud perhatian dilakukan untuk anaka usia dini yaitu memberikan pendidikan yang terbaik, baik berupa secara langsung melalui orang tua atau dengan lembaga pendidikan anak usia dini (Fauziddin, 2018: 18)

Setiap anak di dunia ini memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada hakikatnya adalah cerdas. Oleh sebab itu, pendidik perlu bertanya pada diri sendiri berkaitan dengan kecerdasan anak didiknya, sebaiknya setiap pendidik anak usia dini mengetahui cara mengembangkan kecerdasan anak didiknya, dengan cara mengidentifikasi setiap indikator kecerdasan anak dan menyadari pentingnya pengembangan semua kecerdasan yang dimiliki anak.

PAUD memegang peranan yang sangat penting dan menentukan perkembangan anak selanjutnya kerana merupakan fondasi bagi dasar

kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik dan mental, yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, dan produktivitas sehingga mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi dirinya (Mulyasa, 2014: 45)

Rentang anak usia dini dari lahir sampai usia enam tahun adalah usia kritis sekaligus strategis dalam proses pendidikan dan dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan seseorang selanjutnya, artinya pada periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual (Jamilah Sabri Sanan, 2013: 3)

Kecerdasan anak tidak hanya dapat diukur dari kepandaian intelektualnya saja, namun anak dikatakan cerdas apabila dapat menunjukkan satu atau dua kemampuan yang menjadi keunggulannya. Salah satu kecerdasan yang penting distimulasi untuk perkembangan anak adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal dapat diartikan sebagai kemampuan diri untuk memahami pikiran dan maksud orang lain sehingga mampu membangun hubungan yang baik. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik akan mampu merasakan, memahami dan merespon dengan baik terhadap suasana hati orang lain sehingga orang lain merasa nyaman ketika berada didekatnya. Kecerdasan interpersonal juga mampu membangkitkan hubungan kerjasama yang baik dan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan dalam kehidupan sehari-hari (Putri, 2020).

Menurut Mulyasa (Sahidun, 2018: 27), kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam bersosial dengan orang lain dengan baik, seperti mudah bergaul, memahami orang lain, dan bekerja sama dengan orang lain. Seseorang dengan kecerdasan interpersonal mampu bersosial dengan baik karena kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Menurut Kholifah (2022: 12), kecerdasan interpersonal mencakup indikator mampu untuk bekerja sama dengan orang lain, mampu untuk berempati dan mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk mengamati serta memahami maksud, motivasi, dan perasaan orang lain. Sehingga anak dapat dengan mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya yang mencakup indikator mampu untuk bekerja sama dengan orang lain, mampu untuk berempati, dan mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain (Idham, 2023: 33).

Hasil observasi peneliti di PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal anak, masih ada beberapa anak yang belum berbaur dengan teman baik saat kegiatan pembelajaran atau saat waktu istirahat, saat istirahat beberapa anak hanya mengamati teman bermain saja, masih ada anak-anak yang pemalu belum dapat bekerjasama dengan teman, sikap egosentris anak masih tinggi, saat kegiatan berkelompok atau saat duduk bersama, anak-anak tidak mau untuk digabungkan dengan anak yang

pemalu. Selain itu saat kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* angka dan huruf walaupun guru sudah mengarahkan untuk bergantian dan sabar menunggu giliran anak cenderung rebutan dan bermain sendiri-sendiri. Hal ini kemungkinan media pembelajaran yang digunakan guru masih belum tepat disamping minimnya sarana prasarana dimiliki lembaga.

Pada dasarnya banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal anak diantaranya adalah melalui permainan gotri. Permainan *gotri* yang mana permainan ini merupakan permainan tempo dulu yang di mainkan oleh beberapa anak dengan menggunakan media batu yang ada disekitar lingkungan sebagai alat yang dijalankan secara bergantian sambil bernyanyi (Putri, 2021: 9).

Permainan ini dapat membantu anak mengespresikan diri, meningkatkan keterampilan secara perseorangan atau kelompok, dan menimbulkan minat anak terhadap apa yang dilakukan, serta peluang bagi anak untuk perkembangannya, bekerja sama secara tuntas, dan bertanggung jawab atas keberhasilan tujuan kelompok. Juga dapat mengajak anak untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung, sehingga anak mendapatkan pembelajaran yang bermakna. Selain itu anak belajar bekerja sama dengan teman kelompoknya dan mengembangkan banyak kecakapan yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal anak, yakni kemampuan berempati dengan orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan memecahkan masalah,

kemampuan berteman, dan menjalin kontak. Pendidikan anak usia dini hendaknya banyak dihadapkan dengan pengalaman secara langsung.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul yaitu: peningkatan perkembangan kecerdasan interpersonal melalui permainan gotri (PTK di PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kabupaten Seluma).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah: Apakah melalui permainan gotri dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kabupaten Seluma?

C. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui untuk mengetahui apakah melalui permainan gotri dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kabupaten Seluma.

D. Manfaat penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pendidikan anak usia dini untuk menambah wawasan berfikir tentang peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai peningkatan mutu pendidikan di satuan pendidikan PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kabupaten Seluma

b. Bagi Guru PAUD

Diharapkan penelitian ini mampu membantu guru mengetahui gambaran kecerdasan interpersonal anak usia dini. Karena guru mempunyai peran penting dalam peningkatan kecerdasan interpersonal anak.

c. Bagi Peserta Didik

Agar menjadi manusia yang mempunyai kecerdasan interpersonal yang baik. Sehingga dapat bersosial di lingkungan sekitarnya dengan sopan dan santun

d. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman yang berharga dalam bidang yang mendukung terwujudnya proses belajar mengajar berlangsung serta dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan profesional guru dalam melakukan inovasi proses pembelajaran.

E. Definisi operasional

Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati, sehingga peneliti dapat melakukan pengukuran yang tepat terhadap suatu fenomena yang ada. Adapun yang menjadi definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Menurut Mulyasa (Sahidun, 2018: 12), kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam bersosial dengan orang lain dengan baik. Kecerdasan interpersonal anak meliputi mampu untuk bekerja sama dengan orang lain, mampu untuk berempati dan mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain (Kholifah, 2022: 19),
2. Permainan gotri adalah permainan tradisional yang dimainkan anak-anak seusianya dengan cara berkelompok dengan jumlah pemain lima atau delapan orang menggunakan media batu sebagai alat bermain.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Setiap anak di dunia ini memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada hakikatnya adalah cerdas. Oleh sebab itu, pendidik perlu bertanya pada diri sendiri berkaitan dengan kecerdasan anak didiknya, sebaiknya setiap pendidik anak usia dini mengetahui cara mengembangkan kecerdasan anak didiknya, dengan cara mengidentifikasi setiap indikator kecerdasan anak dan menyadari pentingnya pengembangan semua kecerdasan yang dimiliki anak. Kecerdasan dalam multiple intelligences meliputi kecerdasan visual spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial. Salah satu kecerdasan yang penting dalam aspek perkembangan sosial anak adalah kecerdasan interpersonal (Putri, 2020: 5).

Menurut Mulyasa (Sahidun, 2018: 18), kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam bersosial dengan orang lain dengan baik seperti mudah

bergaul, memahami orang lain, dan bekerja sama dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan dalam memahami dan berhubungan dengan orang lain serta merespons dengan tepat (Ilahi, 2024: 32). Kecerdasan interpersonal menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Mereka cenderung untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan disekelilingnya (Rohmah, 2019: 16).

Sementara itu Kholifah (2022: 10) menjelaskan kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami sifat orang lain, kemampuan berteman, keterampilan berinteraksi dengan orang, dan mengembangkan hubungan harmonis dengan orang lain mencakup indikator mampu untuk bekerja sama dengan orang lain, mampu untuk berempati dan mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain. Safaria (Mutia, 2019: 8), juga menjelaskan kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerja dengan orang lain berkaitan dengan kemampuan untuk memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain, dengan membedakan dan menanggapi suasana hati.

Sejalan dengan Idham (2023: 33), mengatakan kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk mengamati serta memahami maksud, motivasi, dan perasaan orang lain. Sehingga anak dapat dengan mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya.

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk mengamati serta memahami maksud, motivasi, dan perasaan orang lain. Sehingga anak dapat dengan mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekitarnya yang mencakup indikator mampu untuk bekerja sama dengan orang lain, mampu untuk berempati, dan mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain (Idham, 2023: 20).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka peneliti dapat menyimpulkan Kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan berpikir anak melalui komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain agar anak dapat menyesuaikan dengan lingkungannya.

b. Dimensi Kecerdasan Interpersonal

Mutia (2019: 6), mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal mempunyai tiga dimensi utama. Yang mana ketiga dimensi tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh serta ketiganya saling mengisi satu sama lainnya, yaitu:

- 1) Social Sensitivity, yaitu kemampuan mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki sensitivitas yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain. Adapun indikatornya sebagai berikut:
 - a) Sikap empati adalah pemahaman kita tentang orang lain berdasarkan sudut pandang, prespektif, kebutuhan-

kebutuhan, pengalaman-pengalaman orang tersebut. Oleh sebab itu sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses bersosialisasi agar tercipta suatu hubungan yang saling menguntungkan dan bermakna.

- b) Sikap prososial Prososial adalah tindakan moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain dan mengungkapkan simpati.
- 2) Social Insight yaitu kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam satu interaksi sosial, sehingga masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah di bangun. Adapun indikator sosial insight adalah:
- a) Kesadaran diri Kesadaran diri adalah mampu menyadari dan menghayati totalitas keberadaannya di dunia seperti menyadari keinginannya, cita-citanya, harapan-harapannya, dan tujuan di masa depan. Kesadaran diri ini sangat penting dimiliki oleh anak karena kesadaran diri memiliki fungsi monitoring dan fungsi kontrol dalam diri.
 - b) Pemahaman situasi sosial dan etika sosial Dalam tingkah laku tentunya harus diperhatikan mengenai situasi dan etika sosial. Pemahaman ini mengatur perilaku mana yang harus dilakukan dan perilaku mana yang dilarang untuk

dilakukan. Aturanaturan ini mencakup banyak hal seperti bagaimana etika dalam bertamu, berteman, makan, bermain, meminjam, minta tolong, dan masih banyak hal lainnya.

c) Keterampilan pemecahan masalah Dalam menghadapi konflik interpersonal, sangatlah dibutuhkan keterampilan dalam pemecahan masalah. Semakin tinggi kemampuan anak dalam memecahkan masalah, maka akan semakin positif hasil yang akan di dapatkan dan penyelesaian konflik antar pribadi tersebut.

3) Social Communication yaitu penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Adapun indikatornya:

a) Komunikasi efektif, Komunikasi merupakan sarana yang paling dalam kehidupan manusia. Komunikasi harus dimiliki seseorang yang menginginkan kesuksesan dalam hidupnya. Ada empat keterampilan berkomunikasi dasar yang perlu dilatih, yaitu memberikan umpan balik, mengungkapkan perasaan, mendukung dan menanggapi orang lain serta menerima diri dan orang lain.

b) Mendengarkan efektif, Salah satu keterampilan komunikasi adalah keterampilan mendengarkan. Mendengarkan

membutuhkan perhatian dan sikap empati, sehingga orang merasa dimengerti dan dihargai.

c. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal

Individu yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi tentunya memiliki karakteristik-karakteristik yang berbeda dengan individu yang tidak memiliki kecerdasan interpersonal. Secara umum, kecerdasan interpersonal dapat diamati dari perilaku seseorang. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang kuat cenderung mampu beradaptasi dengan lingkungan, senang bersama-sama dengan orang lain, dan mampu menghargai orang lain serta memiliki banyak teman.

Mutia (2019: 12), menyebutkan karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi, yaitu: 1) Mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif, 2) Mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total. 3) Mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah diaman waktu dan senantiasa berkembang semakin intim/mendalam/penuh makna. 4) Mampu menyadari komunikasi verbal maupun nonverbal yang dimunculkan orang lain, atau dengan kata lain sensitif terhadap perubahan situasi sosial dan tuntutan-tuntutannya. 5) Mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dengan pendekatan *win-win solution*, serta yang paling penting adalah mencegah munculnya masalah dalam relasi sosialnya. 6) Memiliki kemampuan komunikasi yang mencakup

keterampilan mendengarkan efektif, berbicara efektif dan menulis secara efektif.

Menurut Gardner (Idham, 2023: 24), anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dengan baik memiliki karakteristik seperti, 1) anak dapat menunjukkan kasih sayang terhadap orang lain, 2) dikagumi oleh teman, 3) memiliki hubungan yang baik dengan teman sebaya dan orang dewasa, 5) mudah memimpin, 6) mudah bekerja sama dengan orang lain, 6) dapat menjadi mediator dan konsultan, dapat memahami perasaan orang lain, 7) berkomunikasi dan mempengaruhi orang lain.

Selain itu anak yang memiliki perkembangan kecerdasan interpersonal secara baik 1) mampu memahami perasaan, 2) keadaan, dan 3) pemikiran yang dimiliki orang lain saat berinteraksi. Sebaliknya, anak dengan kecerdasan interpersonal yang rendah memiliki karakteristik 1) tidak suka bersosialisasi dengan teman lain atau orang lain, 2) lebih suka menyendiri, 3) kurang memiliki sosial yang baik, 4) memiliki perilaku agresif seperti menendang atau memukul orang lain, 5) sulit beradaptasi dengan lingkungan atau sulit dalam berteman dengan orang lain, 6) sulit mendengarkan pendapat orang lain, dan 7) sulit berkomunikasi dengan orang. lingkungannya, 8) tampak sangat mengenali lingkungan, 9) terlibat dalam kegiatan kelompok diluar sekolah, 9) berperan sebagai penengah pada teman-teman atau keluarga jika ada konflik, 10) menikmati permainan

kelompok, g) bersimpati besar terhadap perasaan orang lain, 11) menjadi sebagai penasehat atau pemecah masalah diantara teman-temannya, 12) menikmati mengajar orang lain, j) berbakat untuk menjadi pemimpin.

Kecerdasan interpersonal memiliki ciri-ciri: 1) punya banyak teman, b) banyak bersosialisasi di sekolah dan lingkungannya, 2) tampak sangat mengenali lingkungan, 3) terlibat dalam kegiatan kelompok diluar sekolah, 4) berperan sebagai penengah pada teman-teman atau keluarga jika ada konflik, 5) menikmati permainan kelompok, 6) bersimpati besar terhadap perasaan orang lain, 7) menjadi sebagai penasehat atau pemecah masalah diantara teman-temannya, 8) menikmati mengajar orang lain, 9) berbakat untuk menjadi pemimpin (Kholifah, 2022: 12).

d. Manfaat Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Usia Dini.

Adapun manfaat dari kecerdasan interpersonal untuk anak usia dini adalah menurut Harianti (2024: 29) sebagai berikut:

1. Mengasah Kepekaan Simpati dan Empati

Simpati adalah keikutsertaan merasakan perasaan orang lain dalam menaruh belas kasih pada sesama. Empati adalah keadaan mental yang mana membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang lain atau kelompok orang. Empati dan simpati perlu di

stimulasi sejak dini agar anak dapat belajar mengenai setiap perasaan, maksud, dan merespon karena anak memiliki informasi yang tepat tentang stimulusnya. Kepekaan simpati dan empati dapat distimulasikan dengan berbagai kegiatan diantaranya adalah dengan permainan dan kegiatan langsung.

2. Bekerja sama

Bekerja sama diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang dilakukan oleh dua anak atau lebih. Kegiatan tersebut mengacu pada aktivitas menyelesaikan suatu pekerjaan secara bersama-sama. Hal yang termasuk dalam kegiatan bekerja sama adalah ketika permainan balap karung dimulai, memberikan dukungan sesama tim. Bekerja sama yang di maksud adalah anak dilatih untuk saling memberi dukungan atau dorongan semangat kepada temannya yang sedang melakukan permainan balap karung, mengajarkan anak agar memiliki tim yang kompak.

3. Berbagi rasa

Berbagi rasa merupakan salah satu indikator kecerdasan interpersonal yang melibatkan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Berbagi rasa dapat distimulasikan dengan kegiatan yang mengharuskan anak berinteraksi dengan teman sebayanya. Kegiatan yang dimaksud antara lain menceritakan pengalaman dan lain sebagainya dan bisa juga dengan bermain permainan tradisional. Maksud dari berbagi rasa

adalah anak dilatih untuk bisa mengerti keadaan temannya atau peka terhadap temannya. Permainan balap karung sangat menguras banyak tenaga, jadi anak dilatih untuk mengerti keadaan temannya jika ada salah satu temannya yang merasa kelelahan atau kehausan anak tersebut bisa langsung membantu.

4. Menjalin komunikasi

Kemampuan menjalin kontak menunjukkan kecerdasan interpersonal yang tinggi. Anak –anak pun perlu didorong untuk memiliki keberanian dan kemampuan untuk menjalin kontak dan membina hubungan baik dengan orang-orang baru. Menjalin kontak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Dimana perlu membiasakan anak-anak mendengar dan melihat perilaku menjalin komunikasi melalui kegiatan langsung dan kegiatan artifisial (dibuat) seperti memuji.

5. Motivasi orang lain

Anak-anak dengan kecerdasan interpersonal yang kuat pandai memotivasi orang lain. Mereka dapat membaca suasana hati dan kesulitan orang lain, lalu memberikan tanggapan yang tepat berupa kata-kata yang membangkitkan hati. Terhadap suatu kegiatan, mereka juga tampil membangkitkan hati terhadap suatu kegiatan, mereka juga tampil sebagai pendorong semangat. Anak-anak distimulasi agar memiliki kemampuan memotivasi orang lain. Oleh karena itu perlu dibuat permainan atau kegiatan yang

membangkitkan kemampuan anak. Pentingnya kerja keras, kerja sama dan dukungan. Nilai kerja keras tercermin dari semangat anak dan teman-temannya saat melakukan permainan.

d. Strategi Pengembangan Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan intrapersonal adalah sebagai suatu kemampuan untuk mengenal perasaan-perasaan yang ada pada diri sendiri, seperti perasaan senang ataupun sedih (Ulfah, 2018: 3). Ada tujuh kiat-kiat untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini:

- 1) Mengembangkan kesadaran diri anak yang memiliki kesadaran yang tinggi akan lebih mampu mengenali perubahan emosi-emosinya, sehingga anak akan lebih mampu mengendalikan emosi tersebut dengan terlebih dahulu mampu menyadarinya.
- 2) Mengajarkan pemahaman situasi sosial dan etika sosial pemahaman norma norma sosial merupakan kunci sukses dalam membina dan mempertahankan sebuah hubungan dengan orang lain. Pemahaman situasi sosial ini mencakup bagaimana aturan-aturan yang menyangkut dalam etika kehidupan sehari-hari. Sehingga nantinya akan mengerti bagaimana harus menyesuaikan perilakunya dalam setiap situasi sosial.
- 3) Mengajarkan pemecahan masalah efektif. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan memiliki keterampilan memecahkan konflik antar pribadi yang efektif, dibandingkan dengan anak yang kecerdasan interpersonalnya rendah.
- 4) Mengembangkan sikap empati, sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses

pertemanan agar tercipta hubungan yang bermakna dan saling menguntungkan. 5) Mengembangkan sikap prososial, perilaku prososial sangat berperan bagi kesuksesan anak dalam menjalin hubungan dengan teman sebayanya. Anak-anak yang disukai oleh teman sebayanya kebanyakan menunjukkan perilaku prososial yang tinggi. 6) Mengajarkan berkomunikasi secara santun. Komunikasi merupakan sarana yang paling penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang yang menginginkan kesuksesan di dalam hidupnya. 7) Mengajarkan cara mendengar efektif. Keterampilan ini akan menunjang proses komunikasi anak dengan orang lain. Sebab orang akan merasa dihargai dan diperhatikan ketika mereka merasa diperhatikan (Mutia, 2019: 14).

Menurut Kholifa (2022: 16), keterampilan-keterampilan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal: 1) Mengembangkan sikap empati 2) Mengembangkan sikap prososial 3) Mengembangkan kesadaran diri anak 4) Mengajarkan pemahaman situasi sosial dan etika sosial 5) Mengajarkan pemecahan masalah efektif pada anak 6) Mengajarkan berkomunikasi dengan santun pada anak 7) Mengajarkan cara mendengarkan efektif.

e. Indikator Kecerdasan Interpersonal Anak

Menurut Mulyasa (Sahidun, 2018: 4), kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam

bersosial dengan orang lain dengan baik, seperti mudah bergaul, memahami orang lain, dan bekerja sama dengan orang lain. Sementara itu menurut Ilahi (2024: 18) adapun indikator kecerdasan interpersonal (*social sensitivity*) adalah: 1) Prososial yaitu anak mampu melaksanakan kegiatan secara berkelompok, anak mampu antri menunggu giliran, anak mampu berbagi alat bermain dengan teman, anak mampu membantu teman yang sedang kesulitan. 2) Empati yaitu anak mampu menghibur teman yang sedang sedih, anak mampu memberikan respon kepada teman yang tampil. Sedangkan menurut Kholifah (2022: 24), kecerdasan interpersonal mencakup indikator mampu untuk bekerja sama dengan orang lain, mampu untuk berempati dan mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain.

1) Mampu untuk bekerja sama dengan orang lain. Kerjasama adalah upaya diri untuk mampu menjalin hubungan baik dengan orang lain yaitu dapat kerjasama terdiri dari anak dapat bergabung dalam permainan kelompok, anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok, anak bersedia berbagi dengan teman-temannya, anak dapat mendorong anak lain untuk membantu orang lain, anak merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan, anak bergabung bermain dengan teman saat istirahat, anak mengucapkan terimakasih apabila dibantu teman.

- 2) Mampu untuk berempati. Empati adalah kemampuan seseorang untuk mengerti maupun memahami apa yang di rasakan orang lain. Anak yang memiliki kemampuan empati memiliki sikap toleransi (menghargai atau menghormati setiap tindakan yang dilakukan oleh teman), kasih sayang, mau membantu orang lain, pengertian, dan peduli.
- 3) Mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain. Interaksi sosial pada anak usia dini dapat terlihat dari sikap anak mulai menyapa teman apabila bertemu, anak percaya diri berkomunikasi dengan temannya, anak mau mengucapkan tolong apabila meminta bantuan, anak mau mendengarkan orang yang sedang berbicara, dan anak bisa menceritakan apa yang anak rasakan.

f. Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal Anak

Kecerdasan interpersonal dipengaruhi 2 faktor utama yang saling terkait menurut Safaria (Mutia, 2019: 2), yaitu: 1) Faktor genetic. Faktor genetik/keturunan merupakan faktor kecerdasan yang sudah ada atau terberikan karena terkait dengan syaraf-syaraf yang ada pada organ otak. Kecepatan otak mengolah atau memproses masukan yang didapat amat tergantung pada kondisi dan kematangan otak. Jika organnya dalam keadaan baik, maka proses pengolahan apapun yang di terima otak akan ditangkap dengan baik dan dijalankan sesuai perintah otak. 2) Faktor lingkungan. Selain faktor genetik yang

dibawa sejak lahir, lingkungan pun menimbulkan perubahan-perubahan yang berarti bagi perkembangan kecerdasan individu

Sedangkan menurut Diana (Panatra, 2021: 40), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan individu, yaitu: 1) Faktor biologis, termasuk di dalamnya faktor keturunan atau genetik, luka atau cedera otak sebelum, selama dan sesudah kelahiran. 2) Sejarah hidup pribadi, termasuk didalamnya. Pengalaman dengan orang tua, guru, teman sebaya, kawan-kawan dan orang lain, baik yang membangkitkan maupun yang menghambat pengembangan kecerdasan. Pengalaman masa kecil dalam bermain, bergaul dengan teman sebaya akan memberi kesan mendalam bagi dasar perkembangan di masa mendatang. 3) Latar belakang budaya dan sejarah, termasuk waktu dan tempat dilahirkan dan dibesarkan serta sifat dan kondisi perkembangan historis atau kultural di tempat-tempat lain.

2. Bermain Gotri

a. Pengertian Bermain Gotri

Bermain merupakan sarana yang memungkinkan anak berkembang secara maksimal. Bermain dapat mempengaruhi perkembangan anak dan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan. Dengan bermain, anak bisa merasa bahagia, rasa bahagia inilah yang menstimulasi syaraf-syaraf otak anak untuk saling terhubung,

sehingga membentuk sebuah memori baru, memori yang indah akan membuat jiwanya sehat, begitupun sebaliknya (Ulfah, 2018: 8). Bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak untuk mengeksplorasi dan memahami dunia di sekitar mereka. Melalui bermain, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan sosial. Bermain juga membantu anak-anak untuk belajar berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain (Syafuruddin, 2024: 11). Bermain adalah cara yang paling baik untuk meningkatkan kemampuan anak. Bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan orang lain dari dirinya sendiri. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan (Mutia, 2019: 7).

Bermain bagi anak merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, gembira, fleksibel, tidak terikat, membuat kepuasan batin. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungannya. Bermain juga merupakan aktivitas spontan dan melibatkan motivasi serta prestasi dalam diri anak. Anak memiliki berbagai potensi yang harus dikembangkan. Potensi-potensi yang dimilikinya dikembangkan

dalam bentuk berbagai kegiatan yang diwujudkan dalam berbagai ekspresi diri secara kreatif (Millati, 2022: 3).

b. Tujuan dan Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini

Bermain bermanfaat sebagai sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat, untuk mengenal kekuatan sendiri, untuk memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecendrungan pembawaannya. Selain itu, bermain dapat melatih menempa emosi anak, untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan, serta melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Anak usia dini harus diberikan stimulus yang baik. Disamping itu, anak juga diberi kesempatan untuk bermain sebab duni anak adalah dunia bermain.

Berikut Tujuan dan Manfaat Bermain bagi Anak Usia Dini adalah: 1) Sebagai sarana bagi anak untuk bereksperimen (melakukan berbagai percobaan sederhana) sehingga mendapatkan pengetahuan atau pengalaman baru. Baca juga: Cara Atasi Anak Kecanduan Internet 2) Sebagai sarana melatih anak beradaptasi (menyesuaikan diri) dengan lingkungan. 3) Sebagai sarana peniruan bagi anak karena bebas berekspresi menirukan berbagai hal yang ada dalam imajinasinya. 4) Sebagai sarana bagi anak untuk bereksplorasi sehingga rasa keingintahuannya terpenuhi. Adapun Manfaat dari bermain bagi anak usia dini adalah: 1) Mengembangkan kemampuan moral agama. 2) Mengembangkan kemampuan motorik/gerak. 3)

Mengembangkan kemampuan kognitif/daya pikir. 4).
Mengembangkan kemampuan seni. 5) Mengembangkan kemampuan bahasa. 6) Mengembangkan kemampuan sosial emosional (Ilahi, 2024: 30).

c. Karakteristik bermain

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting, dan tidak dapat dipisahkan dari aktivitas anak usia dini. Bermain merupakan cara anak usia dini mengungkapkan keinginan, perasaan, pemikiran, dan menjelajahi lingkungannya. Ada beberapa karakteristik bermain yaitu adalah: 1) Menyenangkan dan menggembirakan bermain bagi anak harus menikmati bermain tersebut dan tampak riang dan senang. 2) Bermain muncul dalam diri anak merupakan kegiatan yang harus muncul dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati sesuai dengan caranya sendiri, itu artinya bermain dilakukan dengan suka rela, bukan paksaan anak dapat bermain karena keinginan mereka. 3) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, kegiatan yang dinikmati pada anak usia dini itu bermain harus bebas dari aturan, karena anak usia dini memiliki aturan bermain sendiri. 4) Bermain harus di fokuskan pada proses bukan pada hasil dalam bermain, anak harus fokus pada proses, bukan pada hal yang diciptakan oleh anak. Misal dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan juga mendapatkan keterampilan baru. 5) Bermain harus didominasi oleh pemain Dalam bermain harus didominasi oleh

pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apa pun dalam bermain. Anak bermain karena spontan dan suka rela, tidak ada yang bikin skenario perilaku anak dalam bermain (Karomah, 2023: 45).

d. Bermain Gotri

Permainan gotri merupakan permainan tempo dulu yang dilakukan oleh beberapa anak dengan menggunakan media batu yang ada disekitar lingkungan sebagai alat (gaco) yang dijalankan secara bergantian sambil bernyanyi gotri. Permainan gotri untuk melatih anak dalam bersosialisasi dengan orang lain, dapat berkerjasama dalam kelompok, toleransi dan dapat memahami perasaan orang lain (Chasanah, 2015: 5). Permainan gotri ini dapat dilakukan didalam dan diluar ruangan secara terbimbing dengan aturan permainan yang telah ditentukan. Pada masa ini, perkembangan anak berlangsung sangat cepat. Oleh sebab itu guru perlu menstimulasi anak dengan tepat agar anak dapat tumbuh dengan baik.

Sebelum melaksanakan permainan terlebih dahulu guru menyiapkan Alat yang akan digunakan yaitu satu buah batu yang berukuran sedang, kira-kira sebesar kentang. Chasanah (2015: 18) adapun langkah-langka dalam bermain gotri sebagai berikut:

1. Salah satu pemain memimpin untuk menghitung jumlah pesertanya kemudian memberikan aba-aba memulai permainan.

2. Permainan dilakukan dengan melingkar berjarak, jongkok ditanah. Anak saling menggilirkan batu keteman sebelahnya sambil menyanyikan lagu dengan syair: *Gotri ayo gotri, riri naga sari, tul a katul tanjung karang, selendang elok-elok, menjadi palak kodok.* bersama-sama batu yang dipegang oleh pemimpinya mulai dijalankan dan diterima oleh pemain berikutnya secara terus menerus sesuai irama lagu sampai lagu Gotri selesai.



Gambar 2.1 Bermain Gotri

3. Kemudian di mana batu itu berhenti sesuai habisnya lagu maka pemain yang menerima batu artinya dia kalah dan bertugas mencari pemain lain yang lari bersembunyi dengan syarat dan ketentuan yang berlaku misalnya area persembunyiannya dibatasi dan bagi yang melanggar tidak boleh melanjutkan permainan berikutnya.

4. Pemain yang kalah mencari sampai semua pemain ditemukan semua, setelah semua ditemukan permainan diulangi lagi sampai batas waktu yang ditentukan berakhir.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan hasil pencarian terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, baik berasal dari perpustakaan, website, dan sebagainya, penulis menemukan beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Penulis mendapat beberapa hasil karya ilmiah yang juga membahas hampir sama dengan objek penelitian penulis diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Anida Utami (2023) berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal pada Anak Kelompok B di Tk Aisyiyah Kota Enrekang" mengkaji penggunaan metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah bermain peran berdampak signifikan pada kecerdasan interpersonal anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian Pra Eksperimen. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Metode Bermain Peran memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain dan pendekatan kuantitatif. Namun, terdapat perbedaan dalam jenis

penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan Pre Eksperimen, sementara peneliti menggunakan Quasi Eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurdial, Ana Mujriyanti, Hamli Darni dan Sariakin (2022) berjudul "Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK" Kesimpulan dari penelitian ini menggambarkan bahwa kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran meningkat serta proses pembelajaran membuat suasana belajar yang kondusif dan dapat memotivasi anak. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya dalam mengkaji meningkatkan kemampuan interpersonal anak pada usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran. Namun, terdapat perbedaan dalam metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan PTK, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Sasongko Putri dan Maulidiyah Eka Cahya (2023) berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun". Penelitian ini dilakukan TK Pancasila III Kota Surabaya bertujuan untuk mengetahui perbedaan perkembangan kecerdasan interpersonal anak yang belajar menggunakan metode bermain peran makro dan metode belajar guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata

perkembangan kecerdasan interpersonal anak antara kelompok yang belajar dengan metode bermain peran makro dan kelompok yang belajar dengan metode belajar guru. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya dalam mengkaji perkembangan kecerdasan interpersonal anak dengan metode bermain peran dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Namun, terdapat perbedaan dalam uji statistik yang digunakan.

4. Penelitian ini menggunakan uji Mann-Whitney U Test, sementara peneliti menggunakan uji Friedman. Penelitian yang dilakukan oleh Nelly Levika Sari (2022) berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Way Tuba Kabupaten Way Kanan" membahas penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan Interpersonal anak pada usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan kecerdasan interpersonal anak melalui bermain peran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi khusus (case study research design). Meskipun penelitian ini memiliki persamaan dalam mengkaji penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan Interpersonal anak, terdapat perbedaan dalam metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi khusus

(case study research disign), sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.

Berdasarkan beberapa kajian penelitian relevan tersebut, diketahui terdapat beberapa perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini. Persamaan tersebut terletak dalam penelitian yang masih membahas tentang bermain peran dan kecerdasan interpersonal anak. Sedangkan perbedaannya ditinjau dari segi lokasi penelitian, yang tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian sebelumnya dan tingkat permasalahan yang berbeda. Selanjutnya, dilihat dari metode penelitian yang digunakan, pada beberapa penelitian sebelumnya menggunakan metode kualitatif dan PTK sedangkan pada penelitian saat ini menggunakan pendekatan PTK namun yang membedakan pada bermainnya yaitu melalui bermain gotri.

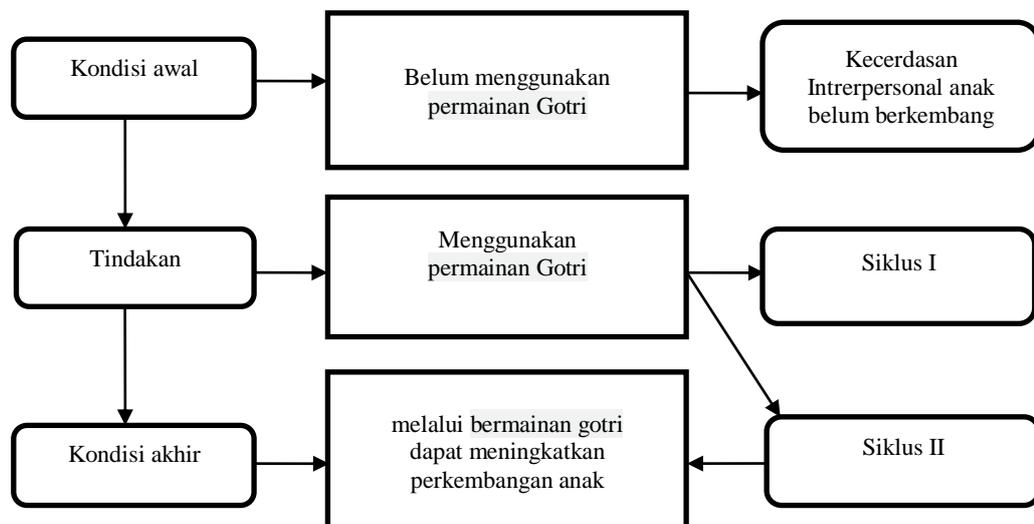
C. Kerangka Berpikir

Menurut Mulyasa (Sahidun, 2018), kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam bersosial dengan orang lain dengan baik. Sedangkan Novia (2020), mengungkapkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. kecerdasan interpersonal meliputi: mampu untuk bekerja sama dengan orang lain, mampu untuk berempati dan mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain.

Putri (2023: 26) mengungkapkan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal. Bermain merupakan

proses alamiah dan naluriah yang berfungsi sebagai nutrisi dan gizi bagi kesehatan fisik dan psikis anak dalam masa perkembangannya. Bermain adalah dunia anak, anak belajar melalui bermain. Pada saat bermain, anak belajar dan berinteraksi satu dengan yang lainnya dan dapat meningkatkan perkembangannya. Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak adalah melalui bermain gotri.

Permainan gotri adalah permainan tradisional yang dimainkan pada anak seusianya secara berkelompok dengan jumlah anggota lima atau 8 orang. Adapun kerangka berpikir dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Subjek Penelitian

Menurut Arikunto (2011: 109) subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sentral karena pada subjek penelitian data tentang variabel yang diteliti dan diamati oleh peneliti. Subjek peneliti ini diperlukan untuk memperoleh keterangan mengenai data dan informasi apa saja yang menjadi sasaran penelitian dalam bentuk perkataan maupun perbuatan yang sedang diamati. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 Tahun yang berjumlah 15 orang di PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. Lebih rinci lihat tabel berikut:

Tabel. 3.1 Subjek Penelitian

Kelompok Usia	Ket		Total
	Lk	Pr	
4-5 Tahun	9	6	15

Sumber: Dokumentasi PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kabupaten Seluma 2024

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di Lembaga PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu.

3. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yaitu bulan Oktober sampai dengan Desember 2024.

B. Kehadiran Peneliti

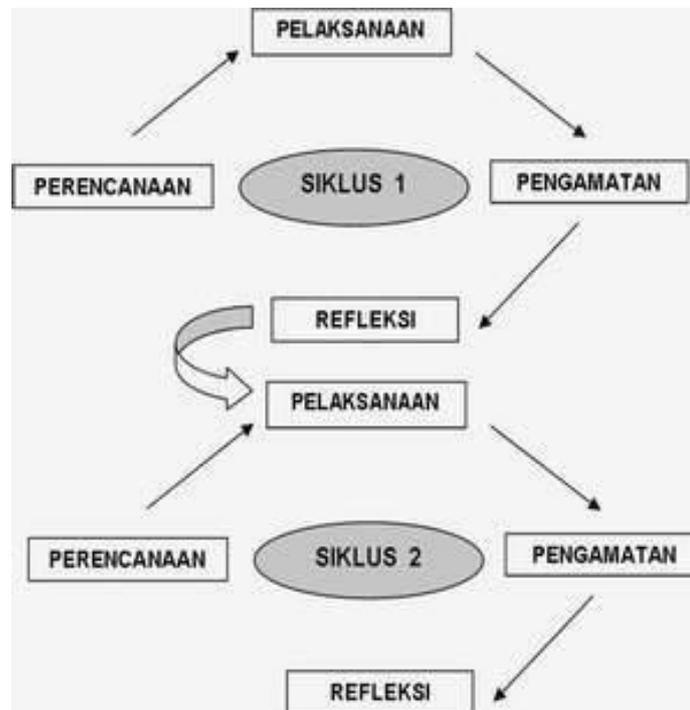
Kehadiran peneliti sangat diperlukan dalam setiap kegiatan di tempat penelitian karena peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengamat, reflektor dan sebagai pelapor hasil penelitian. Sebagai subyek pemberi tindakan, peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru model yang bertugas yang membuat rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) sekaligus menyampaikan bahan ajar selama proses pembelajaran. Di samping itu, peneliti juga mengumpulkan dan menganalisis data serta sebagai pelapor hasil penelitian.

C. Tahap Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan

(*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Riset Aksi Model Jhon Elliot

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi dan menganalisis masalah, dalam rangka refleksi mengenal hal-hal tampak menimbulkan masalah yang perlu dipecahkan dalam upaya peningkatan perkembangan anak pada aspek ini yang dapat dijadikan fokus penelitian tindakan adalah apakah jenis, bentuk dan evaluasi relevan dengan kompetensi yang diharapkan sebagai perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Dalam penerapan

ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut: a) Membuat RPP b) Menyiapkan media pembelajaran, c) Menyusun tahapan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam melaksanakan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan atau dipersiapkan.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahapan ini dilakukan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peneliti. observasi ini dilakukan peneliti dan teman sejawat.

4. Analisis Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan analisis hasil observasi dan tes serta diskusi antara peneliti dan teman sejawat sehingga dapat diketahui apa yang telah dicapai atau yang belum dicapai pada siklus ini, dan selanjutnya dapat direkomendasikan pada penelitian berikutnya.

D. Indikator Penelitian

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terjadi peningkatan perkembangan kecerdasan interpersonal melalui bermain gotri. Indikator penelitian ini dikatakan berhasil jika: 1) Anak mampu untuk bekerja sama dengan orang lain, 2) Anak mampu untuk berempati, 3) Anak mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2011: 101) dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pedoman lembar observasi. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator- indikator yang berkaitan dengan aspek yang diamati.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian

Aspek	Indikator
Perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu untuk bekerja sama dengan orang lain 2. Anak mampu untuk berempati 3. Anak mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain.

Sumber: Kholifah (2022)

F. Prosedur penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis Jenis penelitian tindakan kelas disingkat PTK atau *Classroom Action Research* adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus tindakan dalam pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/pengamatan, refleksi. Adapun

model penelitian tindakan kelas yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah dan pengulangannya. Prosedur siklus dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut:

1. Membuat RPP
2. Mempersiapkan media pembelajaran
3. Menyusun tahapan pembelajaran
4. Mempersiapkan lembar observasi yang memuat indikator penelitian.

b. Pelaksanaan

Guru menerapkan media permainan trompa batok kelapa pada anak. Dalam menerapkan media guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan diluar kelas, sebelumnya guru menyiapkan media apa saja yang akan dibutuhkan didalam kelas. Guru melakukan perencanaan sebagai berikut :

1 Kegiatan Awal

Berbaris, masuk kelas, mengucapkan salam, do'a sebelum belajar, bernyanyi sesuai tema, tanya jawab tentang isi tema yang diberikan pada saat itu dan mengecek kehadiran peserta didik.

2. Kegiatan inti

Sebelum memasuki kegiatan inti guru menjelaskan tentang tema dan mengajak anak untuk mengamati objek yang berkenaan dengan tema, kemudian guru menjelaskan tentang cara permainan gotri, selesai dari bermain anak disuruh menceritakan pengalaman bermain tersebut.

3 Kegiatan istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang diberikan guru, anak-anak diperbolehkan untuk mencuci tangan, doa, makan bersama-sama, doa sesudah makan, bermain bersama

4. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak tjawab tentang kegiatan yang telah dipelajari dan memberikan informasi tentang hari esok, berdoa sebelum pulang dan salam.

c. Pengamatan/observasi

Pada saat kegiatan proses belajar berlangsung, guru mengadakan observasi yaitu mengamati secara langsung kegiatan anak dan guru kemudian mengadakan evaluasi. Penggunaan system evaluasi yang bersifat komprehensif (menyeluruh) untuk menentukan kualitas dari suatu program atau kemajuan dari seseorang anak. Evaluasi merupakan upaya memperoleh informasi mengenai keterampilan dan potensi individu dengan dua sasaran yaitu, sasaran pertama

memberikan unpan balik yang bermanfaat kepada anak yang bersangkutan, sasaran kedua, sebagai data yang berguna bagi masyarakat yang ada disekitarnya.

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran diadakan refleksi untuk melihat ketercapaian perencanaan pada siklus satu.pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran antar peneliti dan teman sejawat.hasil refleksi pada siklus satu akan titik tolak tindakan perbaikan pada siklus kedua.

2. Siklus II

Pada dasarnya tahap demi tahap pembelajaran pada siklus ke II sama seperti pada siklus pertama, hanya saja dalam pelaksanaan siklus ke II ini akan diawali dengan perbaikan dari rekomendasi yang dihasilkan pada kegiatan refleksi pada siklus I. Pada akhir siklus, dilakukan refleksi oleh semua tim peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan guru dan mengkaji aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung, sebagai acuan dalam membuat rencana tindakan pembelajaran baru pada siklus berikutnya.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan peneliti adalah:

1. Membuat RPP

2. Mempersiapkan media
3. Menyusun tahapan pembelajaran
4. Mempersiapkan lembar observasi yang memuat indikator penelitian.

b. Pelaksanaan

Guru melakukan semua perencanaan yang dilakukan di kelas.

Dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Berbaris, salam, ikrar, berdoa sebelum belajar, bernyanyi sesuai dengan tema, tanya jawab tentang isi tema yang diberikan.

2. Kegiatan Inti

Sebelum memasuki kegiatan inti guru menjelaskan cara-cara menggunakan media kegiatan pembelajaran dan menjelaskan tentang tema yang akan diamati. Setelah itu anak-anak ditugaskan untuk melakukan permainan gotri dan kemudian anak disuruh menceritakan tentang permainan tersebut.

3. Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang ditugaskan guru, anak-anak diperbolehkan untuk makan bersama, sebelum makan mencuci tangan, berdo'a, makan bersama, bermain.

4. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak tanya jawab tentang seputar pembelajaran yang sudah di pelajari dan memberikan evaluasi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan esok, doa pulang dan salam.

c. Pengamatan/observasi

Selama melaksanakan penelitian tindakan kelas pengamat melakukan observasi, yaitu mengamati semua perilaku anak pada saat proses pembelajaran. Anak diminta untuk menggunakan media pembelajaran, mengadakan evaluasi dan menilai hasil anak.

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran di adakan refleksi untuk melihat ketercapaian perencana pada siklus 1. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran berlangsung. dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran dengan permainan trompa batok kelapa antara peneliti dan teman sejawat. Pada siklus ke II dilakukan refleksi dan pelaksanaan siklus I yang dirasa masih kurang. Dari kekuatan dan kelemahan siklus II ini nanti dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada saat berikutnya jika ditemukan.

G. Data Dan Sumber Data

1. Data

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Data Kualitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dan kinerja guru selama proses belajar mengajar berlangsung dibantu oleh rekan sejawat dengan mengisi lembar observasi.

b. Data kuantitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil tes setiap akhir siklus berupa lembar kerja anak yang dianalisis.

2. Sumber Data

- a. Data primer, data primer ialah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung dilapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya, data primer didapat dari sumber informan yaitu individu atau perorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti data primer ini antara lain: catatan hasil wawancara, hasil observasi lapangan, data-data mengenai informan.
- c. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada. Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang

telah diperoleh yaitu dari kardus pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Suharsimi Arikunto (2011: 150) menyebutkan bahwa “Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi”. Dari bermacam-macam metode di atas teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi. Observasi digunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati perkembangan kognitif anak yang sesuai pada indikator penilaian. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Lembar observasi aktifitas anak terlampir.
2. Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mendukung kelengkapan data dari hasil observasi. Peneliti melakukan studi dokumentasi dari arsip, catatan, foto kegiatan, struktur lembaga, visi-misi, data guru dan data peserta didik yang dapat digunakan untuk membantu menjelaskan kondisi-kondisi yang akan digambarkan oleh peneliti, dokumentasi ini dapat digunakan untuk mengumpulkan tanda bukti dalam mengobservasi data.

I. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Analisis data adalah proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan mendudukkan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penilaian berupa bilangan kemudian diubah menjadi sebuah predikat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan predikat BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian didiskripsikan. Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus yang dari Ngilim Purwanto (2020: 102) yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari/diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal dari nilai yang ada

100 = Bilangan tetap

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya dianalisis dan di sesuaikan ke dalam 4 kriteria dengan berpedoman sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Kriteria	Rentang Nilai
1 Belum Berkembang (BB)	0%-25%
2 Mulai Berkembang (MB)	26%-50%
3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51%-75%
4 Berkembang Sangat Baik (BSB)	76%-100%

Sumber: Acep Yoni (2020: 175-176).

J. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Berdasarkan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terdapat perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pemahaman anak menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan rentang nilai mencapai 76%-100% (Acep Yoni, 2012: 174-176).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penyajian Data Hasil Penelitian

Berikut ini merupakan data hasil observasi Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Gotri pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Gentaralia Desa Talang kemang Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma dapat disajikan sebagai berikut:

a. Tindakan Siklus I

Dilaksanakan pada hari Selasa, 08 Maret 2025. Adapun tahap-tahap tindakannya sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

- a. Membuat RPPM, RPPH
- b. Menentukan tema dan sub tema yang sesuai didalam RPPH
- c. Menyiapkan media pembelajaran
- d. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi

2. Tahap pelaksanaan

- a. Salah satu anak dimintai untuk memimpin berbaris sebelum masuk kelas kemudian anak dipersilakan masuk sambil bersalaman dengan guru
- b. Salah satu anak dimintai untuk memimpin membacakan doa sebelum kegiatan dimulai
- c. Guru mengajak anak bergembira sambil bernyanyi bersama
- d. Guru menyampaikan tema kegiatan dan menjelaskannya secara rinci cara penggunaan permainan Gotri.
- e. Guru mengelompokkan anak dalam kelompok besar, kemudian guru mendemonstrasikan pembelajaran.

3. Tahap Observasi/pengamatanatan

Dilaksanakan selama kegiatan berlangsung dari awal hingga akhir dengan berpedoman pada lembar observasi mengacu pada aspek yang dinilai yaitu anak dapat menunjukkan sikap mandiri dalam memili kegiatan, Anak dapat mengendalikan perasaan, Anak dapat menunjukkan rasa percaya diri, memahami peraturan dan disiplin, Anak dapat memiliki sikap gigih atau tidak mudah menyerah. Hasil Observasi Siklus 1 dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Gotri Pada Siklus I.

No	Nama Anak	Indikator												umlah Skor		
		Anak mampu untuk bekerja sama dengan orang lain				Anak mampu untuk berempati				Anak mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain.						
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			
1	AH			3				3				3				9
2	FN			3				3				3				9
3	YN			3				3				3				9
4	GD			3				3				2				9
5	AS			3				3				3				9
6	VH			3				3				3				8
7	LG			3				3				2				8
8	AH			3				3				2				8
9	SS			3				3				2				8
10	WR			3				3				3				8
11	HL			3				3				3				8
12	HZ			3				3				2				8
13	MH			3				3				3				8
14	LL			3				3				3				8
15	JP			3				3				3				8
Jumlah Total																125
Skor Maksimum																12

Sumber: Data hasil obesrvasi tanggal 08 Maret 2025

Tabel di atas menyajikan hasil observasi awal terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak pada Siklus I melalui

kegiatan Permainan Gotri yang dilaksanakan pada tanggal 08 Maret 2025. Observasi dilakukan berdasarkan tiga indikator utama, yaitu:

1. Anak mampu untuk bekerja sama dengan orang lain,
2. Anak mampu untuk berempati,
3. Anak mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain.

Setiap indikator dinilai dengan rentang skor 1–4, dengan skor maksimal total yaitu 12. Namun, hasil pengamatan menunjukkan bahwa belum ada anak yang mencapai skor maksimal. Skor tertinggi yang diperoleh oleh anak-anak adalah 9, dan skor terendah adalah 8, dengan jumlah total skor keseluruhan adalah 125. Rata-rata anak memperoleh nilai yang cukup baik, namun belum menunjukkan hasil yang optimal. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kegiatan permainan sudah mulai memfasilitasi perkembangan interpersonal, anak-anak masih memerlukan pendampingan dan stimulus tambahan agar lebih maksimal dalam: menjalin kerja sama saat bermain, menunjukkan empati terhadap teman, serta terlibat aktif dalam komunikasi sosial.

4. Tahap Analisi Refleksi

Setelah selesai melaksanakan penilaian hasil tindakan dengan menggunakan format lembar observasi anak selanjutnya menganalisis hasil pengamatan untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang telah dilakukan. Hal apa saja yang perlu diperbaiki

sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan. Lihat tabel berikut:

Tabel 4.2 Rekapitulasi Analisis Data Pada Siklus I.

No	Nama Anak	Skor Mentah	Persentase (%)	Kriteria
1	AH	9	75%	BSB
2	FN	9	75%	BSB
3	YN	9	75%	BSB
4	GD	9	75%	BSB
5	AS	9	75%	BSB
6	VH	8	66,67%	BSH
7	LG	8	66,67%	BSH
8	AH	8	66,67%	BSH
9	SS	8	66,67%	BSH
10	WR	8	66,67%	BSH
11	HL	8	66,67%	BSH
12	HZ	8	66,67%	BSH
13	MH	8	66,67%	BSH
14	LL	8	66,67%	BSH
15	JP	8	66,67%	BSH
Jumlah		125		
SM		180		
NP			64,44%	BSH

Sumber : Tabel 4.1

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dari 15 anak pada aspek yang diamati yang mendapatkan kriteria penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 10 orang, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) 5 orang. Sementara rata-rata skor secara keseluruhan aspek yang diamati sebesar 64,44% (Berkembang Sesuai Harapan). Berdasarkan data yang diperoleh

pada siklus I, peneliti membandingkan data hasil dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan oleh peneliti, ternyata belum optimal mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 76%-100% (Berkembang Sangat Baik).

Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Gotri pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Gentaralia Desa Talng Kemang Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma rata-rata persentase yang diperoleh anak sebesar 64,44% yang masih berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti sehingga perlu adanya evaluasi pada pelaksanaan siklus I agar ketika pelaksanaan siklus selanjutnya dapat berkembang maksimal menjadi Berkembang Sangat Baik (BSB) dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa permainan Gotri **belum sepenuhnya efektif** meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, sehingga perlu dilakukan perbaikan strategi pelaksanaan dan pendekatan kegiatan pada siklus berikutnya.

b. Tindakan Siklus II

Dilaksanakan pada Tanggal, 20 Maret 2025. Adapaun tahap-tahap tindakannya sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaa

a. Membuat RPP

- b. Menentukan tema dan sub tema yang sesuai didalam RPP
- c. Menyiapkan media pembelajaran
- d. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi

2. Tahap pelaksanaan

- a. Salah satu anak dimintai untuk memimpin berbaris sebelum masuk kelas kemudian anak dipersilakan masuk sambil bersalaman dengan guru.
- b. Salah satu anak dimintai untuk memimpin membacakan doa sebelum kegiatan dimulai
- c. Guru mengajak anak bergembira sambil bernyanyi bersama
- d. Guru menyampaikan tema kegiatan dan menjelaskannya secara rinci cara permainan gotri.
- e. Guru membagi anak menjadi 3 kelompok dan masing-masing kelompok mendapatkan 1 set alat peraga (media pembelajaran)
- f. Guru mendemonstrasikan pembelajaran, anak menggunakan media batu dan anak diminta untuk bertanya.
- g. Anak dimintai untuk bermain dapat menunjukkan sikap mandiri dalam bermain.

3. Tahap Observasi/pengamatanatan

Dilaksanakan selama kegiatan berlangsung dari awal hingga akhir dengan berpedoman pada lembar observasi mengacu pada aspek yang dinilai, Hasil Observasi Siklus II dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Gotri Pada Siklus II.

No	Nama Anak	Indikator												umlah Skor	
		Anak mampu untuk bekerja sama dengan orang lain				Anak mampu untuk berempati				Anak mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain.					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	AH				4				3					4	11
2	FN				4				3					4	11
3	YN				4				3					4	11
4	GD				4				3					4	11

5	AS				4			3				4	11
6	VH				4			3				4	11
7	LG				4			3				4	11
8	AH				4			3				4	11
9	SS				4			3				4	11
10	WR				4			3				4	11
11	HL				4			3				4	11
12	HZ				4			3				4	11
13	MH				4			3				4	11
14	LL				4			3				4	11
15	JP				4			3				4	11
Jumlah Total												165	
Skor Maksimum												12	

Sumber: Data hasil obesrvasi tanggal 20 Maret 2025

Berdasarkan hasil observasi pada Siklus II, seluruh anak (15 orang) menunjukkan skor maksimal atau hampir maksimal pada indikator kecerdasan interpersonal, yaitu kemampuan bekerja sama, berempati, dan menjalin komunikasi sosial. Setiap anak memperoleh skor sebesar 11 dari skor maksimum 12, yang menunjukkan bahwa Permainan Gotri memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Hal ini menandakan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi strategi yang efektif dalam mengembangkan aspek sosial dan emosional anak.

4. Tahap Analisi Refleksi

Setelah selesai melaksanakan penilaian hasil tindakan dengan menggunakan format lembar observasi anak, selanjutnya menganalisis hasil pengamatan untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang telah dilakukan, hal apa saja yang perlu diperbaiki sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan. Lihat tabel berikut:

Tabel 4.4 Rekapitulasi analisis data pada siklus II.

No	Nama Anak	Skor Mentah	Persentase (%)	Kriteria
1	AH	11	92%	BSB
2	FN	11	92%	BSB
3	YN	11	92%	BSB
4	GD	11	92%	BSB
5	AS	11	92%	BSB
6	VH	11	92%	BSB
7	LG	11	92%	BSB
8	AH	11	92%	BSB
9	SS	11	92%	BSB
10	WR	11	92%	BSB
11	HL	11	92%	BSB
12	HZ	11	92%	BSB
13	MH	11	92%	BSB
14	LL	11	92%	BSB
15	JP	11	92%	BSB
Jumlah		165		
SM		180		
NP			92%	BSB

Sumber: Tabel 4.3

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh siswa

SM = Skor maksimum ideal dari tes

100 = Bilangan tetap

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dari 15 anak dari aspek yang diamati yang mendapatkan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 15 orang. Sementara rata-rata skor secara keseluruhan aspek yang diamati sebesar **92%** (Berkembang Sangat Baik). Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus II, peneliti membandingkan data hasil dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan oleh peneliti, ternyata optimal

mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 76%-100% (Berkembang Sangat Baik).

Berdasarkan persentase di atas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan gotri dapat meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kabupaten Seluma yang dilaksanakan pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan yang sebelumnya telah ditentukan oleh peneliti yaitu 76% -100%.

2. Penyajian Data Hasil Akhir Siklus I dan II

Untuk melihat Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Gotri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Persentasi Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Gotri Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I, dan Siklus II.

SIKLUS KE	Total Skor Mentah Yang di Peroleh	Total Skor Maksimal	Persentase (%)	Kriteria
I	125	180	64,44%	BSH
II	165	180	92%	BSB

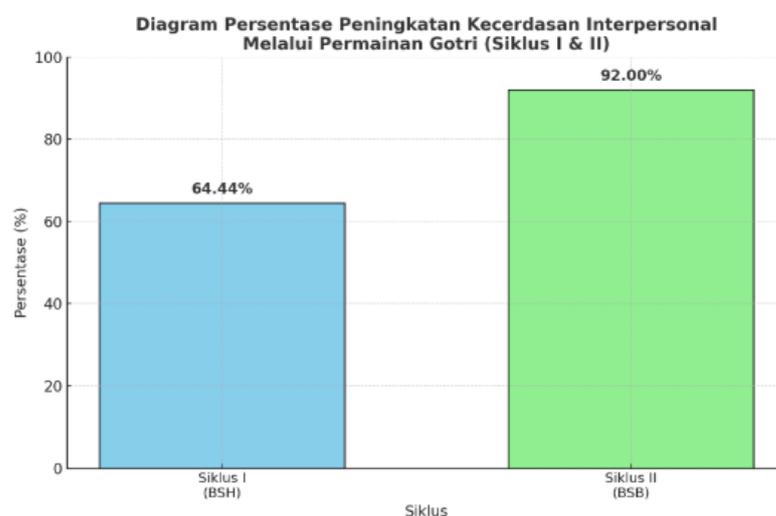
Sumber: Tabel 4.3 dan 4.4

Tabel 4.5 menyajikan data perbandingan antara hasil observasi pada Siklus I dan Siklus II dalam upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5–6 tahun di PAUD Gentaralia, Desa Talang Kemang, Kecamatan Semidang Alas Maras, Kabupaten Seluma melalui media Permainan Gotri.

Pada Siklus I, total skor mentah yang diperoleh dari seluruh anak adalah 125 dari skor maksimal 180, yang jika dikonversi ke dalam persentase menjadi 64,44%. Berdasarkan kriteria penilaian perkembangan anak, hasil ini termasuk dalam kategori "Berkembang Sesuai Harapan" (BSH). Artinya, sebagian besar anak mulai menunjukkan perkembangan kecerdasan interpersonal, namun belum sepenuhnya optimal.

Kemudian, pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan. Total skor mentah naik menjadi 165 dari 180, dengan persentase capaian sebesar 92%. Berdasarkan kriteria yang sama, nilai ini berada dalam kategori "Berkembang Sangat Baik" (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mampu: Bekerja sama dengan teman sebaya, Menunjukkan empati terhadap orang lain, Menjalinkan komunikasi sosial secara aktif dan positif.

Berikut adalah diagram batang yang menunjukkan persentase peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui Permainan Gotri pada Siklus I dan II.



Peningkatan dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa Permainan Gotri sangat efektif dalam mendorong perkembangan kecerdasan interpersonal. Strategi dan pendekatan yang dilakukan setelah evaluasi pada siklus pertama berhasil memperbaiki proses pembelajaran dan memberikan dampak positif yang nyata terhadap perkembangan sosial anak.

B. Pembahasan

Penelitian tindakan yang dilakukan untuk Peningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Gotri, selama 2 siklus menunjukkan adanya peningkatan serta keberhasilan. Berikut ini merupakan rata-rata prosentase Peningkatan Kecerdasan Interpersonal anak dari pelaksanaan siklus I dan siklus II.

Tabel 4.6 Persentase Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Gotri Sesudah Pelaksanaan Tindakan Siklus I, dan Tindakan Siklus II.

No	Indikator	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II
1	kemampuan bekerja sama	64,44% (BSH)	92% (BSB)
2	kemampuan berempati		
3	kemampuan menjalin komunikasi sosial.		

Sumber: Tabel 4.4 dan 4.5

Berdasarkan data pada Tabel 4.6, terlihat bahwa terdapat peningkatan signifikan pada seluruh indikator kecerdasan interpersonal anak setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II dibandingkan dengan Siklus I. Ketiga indikator yang diamati meliputi: Kemampuan bekerja sama, Kemampuan berempati, Kemampuan menjalin komunikasi sosial meningkat dari 64,44% (BSH) menjadi 92% (BSB), mengalami peningkatan yang signifikan dari

kategori *Berkembang Sesuai Harapan* (BSH) menjadi *Berkembang Sangat Baik* (BSB).

Peningkatan pada seluruh indikator ini menunjukkan bahwa pelaksanaan permainan Gotri terbukti efektif dalam mendorong perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini, khususnya dalam aspek sosial seperti kolaborasi, empati, dan komunikasi. Selain itu, hasil ini juga mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran berbasis permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif sehingga berdampak positif terhadap perkembangan sosial emosional anak.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan Gotri pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Gentaralia Desa Talang Kemang Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma Provinsi Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan ini berhasil menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator kecerdasan interpersonal anak. Pada Siklus I, indikator-indikator seperti kemampuan bekerja sama, kemampuan berempati, dan kemampuan menjalin komunikasi sosial berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 64,44%. Namun, setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus II, indikator-indikator tersebut meningkat menjadi kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 92%. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa permainan Gotri efektif dalam mendorong perkembangan kecerdasan interpersonal anak, khususnya dalam aspek-aspek sosial seperti kolaborasi, empati, dan komunikasi.

Permainan Gotri terbukti memberikan dampak positif dalam perkembangan sosial anak. Melalui permainan ini, anak-anak diberi kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya, yang pada gilirannya mendorong mereka untuk mengembangkan kemampuan

sosial yang lebih baik. Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif yang tercipta selama permainan menjadi faktor penting dalam mendorong perkembangan anak, membuat mereka lebih terbuka untuk berkolaborasi, berempati, dan berkomunikasi dengan lebih baik.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menegaskan pentingnya pembelajaran berbasis permainan dalam konteks pendidikan anak usia dini. Pembelajaran yang berbasis permainan tidak hanya membuat proses belajar lebih menyenangkan bagi anak, tetapi juga membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional secara lebih efektif. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan Gotri, dapat dijadikan alternatif yang efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Gotri dalam pembelajaran dapat secara signifikan mendukung perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Oleh karena itu, disarankan untuk terus mengembangkan dan menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan sebagai salah satu strategi yang efektif dalam memfasilitasi perkembangan anak secara menyeluruh.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka peneliti memberikan saran. Berikut adalah saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian:

1. Bagi Satuan PAUD Gentaralia

Disarankan agar satuan PAUD Gentaralia terus mendukung dan mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan, seperti permainan Gotri, sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif. Hal ini penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan sekaligus mampu mengembangkan aspek sosial emosional anak, khususnya kecerdasan interpersonal.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam merancang dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan permainan edukatif. Permainan Gotri dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Guru juga perlu melakukan evaluasi secara berkala untuk memantau perkembangan kecerdasan interpersonal peserta didik.

3. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat terus terlibat aktif dalam kegiatan permainan edukatif di kelas. Melalui keterlibatan tersebut, anak dapat belajar berinteraksi, bekerja sama, serta mengembangkan rasa empati dan komunikasi sosial secara alami dalam lingkungan yang positif dan menyenangkan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain atau menggunakan permainan yang

berbeda agar mendapatkan gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas pembelajaran berbasis permainan terhadap aspek perkembangan anak usia dini. Selain itu, penelitian dalam jangka waktu yang lebih panjang juga dapat memberikan hasil yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, 2011. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Acep Yoni, 2020, *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Chasanah, 2015. Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Pembelajaran Fisik Motorik Kasar Anak. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, Volume 2, Nomor 2, hal 76-149.
- Harianti, 2024. Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Balap Karung Pada Anak Kelompok B Di RA Umdi Ujung Lare Kota Parepare. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri.
- Lestari, 2016. *Pengembangan kecerdasan kinestetik anak melalui permainan tradisional egrang tempurung kelapa di paud madani gampong ateuk jawo kecamatan baiturrahman banda aceh. ETD Unsyiah*.
- Mulyani, 2019. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Universitas Terbuka.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Putri, Rara Aulia, 2021. Pengembangan Permainan Tradisional Gotri Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Melati Desa Nyurlembang Kecamatan Narmada. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education* Vol. 2 No. 4. 2021: 336-342.
- Panatra Giavanny, 2021. Kecerdasan Interpersonal Anak Early Childhood Di Masa Pandemi Covid-1. *Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Pendidikan Anak Usia Dini*, 18 (2) 96-104. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.34965>.
- Idham, Rani Nibras, 2023. Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini . *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* ISSN: 2685-6409 (Online) 1693-5284 (Print)
- Mutia Eva, 2019. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Di TK Dharma Wanita Persatuan Kecamatan Bengkunt Kabupaten Pesisir Barat. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Kholifah Risa, 2022. Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di RA Al-Amanah Bandar Lampung. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sahidun Nurfitri, 2018. Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Increasing Early Childhood Interpersonal Intelligence through Indigenous Games. *Journal of Early Childhood Care & Education*, ISSN: 2615-1413 (online) Vol. 1 No.1, March 2018 Hal. 13 – 17.
- Rohmah, Lia Fatkhiatur, 2019. Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Merak Ponorogo. Skripsi Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo Ponorogo.
- Putri, Pia Permata, 2020. Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol.4 No. 1 page 118-130.
- Ulfah Mariyah, 2018. Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Bintang Beralih Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 7 Tahun ke 7 2018*.
- Syafruddin, Muhammad Akbar, 2024. Aktifitas bermain untuk pembentukan karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani Playing activities for character building in physical education learning. *Jurnal PHEDHERAL* Vol 21, No 1, p-ISSN: 1979-3103 / e-ISSN: 2797-3476.
- Karomah, Alfu Alfi, 2024. Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Pada Kelompok B Di Raudhatul Athfal Annuriyyah Rambipuji Kabupaten Jember. Skripsi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan.
- Millati Innayatul , 2022. Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Bermain Playdough Alami Pada Kelompok B3 Di Tk Ma'had Islam Kota Pekalongan. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak* Journal homepage p-ISSN: 2829-9353 e-ISSN: 2829-8659 <https://ejournal.uksw.edu/audiensi>
- Novia, 2020. Pembelajaran Sentra dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1247–1255.
- Ilahi, Zaitun Nur Rizqi, 2024. Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran. Skripsi Program Studi Pendidikan

Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (Fitk)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Lampiran 1. Kisi-kisi Penelitian

Aspek	Indikator
Perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.	<ol style="list-style-type: none">1. Anak mampu untuk bekerja sama dengan orang lain2. Anak mampu untuk berempati3. Anak mampu untuk menjalin komunikasi sosial dengan orang lain.

Lampiran 2. Rubrik Penilaian Kecerdasan intrapersonal anak

Kriteria	Skor	Deskripsi
BB	1	bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan oleh guru;
MB	2	bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru;
BSH	3	bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
BSB	4	bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

Lampiran 4. **Lembar Refleksi**

Nama Lembaga :

Kelompok Usia :

Siklus Ke :

Pertemuan :

No	Nama Anak	Skor Mentah	Persentase (%)	Kriteria
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
Jumlah				
Skor Maksimum				
NP				

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) PAUD

KURIKULUM MERDEKA

Satuan Pendidikan	: PAUD Gentaralia
Fase	: Fondasi
Kelompok Usia	: B (5–6 tahun)
Semester	: II
Tema	: Diriku
Topik	: Bermain Bersama dengan Gotri
Durasi	: 1 x Pertemuan (60 Menit)
Pendekatan	: Bermain berbasis minat anak (play-based learning)

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan, anak diharapkan:

1. Menyebutkan nama teman yang bermain bersamanya.
2. Menunjukkan sikap peduli dan empati terhadap teman saat bermain.
3. Dapat bekerja sama dalam kelompok kecil melalui permainan gotri.
4. Menunjukkan kemampuan sosial seperti menunggu giliran dan berbagi alat permainan.

B. Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka – Fase Fondasi

Dimensi Profil Pelajar Pancasila:

- Bergotong Royong
- Bernalar Kritis
- Berkebinekaan Global

Elemen CP:

- **Sosial-Emosional:** Anak mampu mengenali perasaannya, memahami emosi orang lain, serta membangun hubungan sosial secara positif.
- **Nilai Agama dan Budi Pekerti:** Anak menunjukkan sikap peduli, empati, dan menghargai sesama.

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Awal (10 Menit)

Guru menyambut anak dengan hangat.

Anak dan guru menyanyi bersama lagu pembuka dan berdoa.

Guru mengajak anak berbincang ringan: “Siapa teman dudukmu hari ini?”

Guru menjelaskan aturan dan cara bermain gotri dalam kelompok.

2. Kegiatan Inti (40 Menit)

Anak dibagi menjadi kelompok kecil (3–5 anak).

Guru menunjukkan cara bermain gotri: menggelindingkan gotri ke dalam lingkaran atau target yang sudah disiapkan.

Anak bermain gotri secara bergiliran, saling memberi semangat, menunggu giliran, dan berbagi alat.

Guru berkeliling, mengamati, dan memberi dukungan saat ada konflik atau tantangan dalam kerja sama.

Guru memfasilitasi anak untuk mengekspresikan perasaannya setelah bermain.

3. Kegiatan Penutup (10 Menit)

Anak dan guru berdiskusi: “Bagaimana rasanya bermain bersama teman?”

Anak menyebutkan satu teman yang mereka ajak bekerja sama hari ini.

Guru memberikan penguatan positif dan apresiasi kepada seluruh anak.

Menutup kegiatan dengan doa dan salam.

D. Asesmen Pembelajaran

Jenis : Formatif

Teknik : Observasi dan Catatan Anekdote

Indikator Penilaian:

Nama Anak	Menyebut nama teman	Menunggu giliran	Bekerja sama	Menunjukkan empati
	✓/✗	✓/✗	✓/✗	✓/✗

E. Alat dan Media Pembelajaran

- Gotri (batu)
- Karpet bermain
- Musik anak untuk suasana bermain

F. Refleksi Guru

- Apakah anak antusias mengikuti permainan?
- Apakah mereka menunjukkan kerja sama dan empati?
- Apa yang akan diperbaiki atau dikembangkan untuk pertemuan berikutnya?



Guru membimbing anak melakukan permainan Gotri didalam ruangan



Aanak Melakukan permainan Gotri diluar ruangan



Guru menstimulasikan permainan Gotri ketika dijam Olahraga