

**PENGARUH PERMAINAN PETAK UMPET TERHADAP
KEMAMPUAN INTERPERSONAL PADA ANAK USIA DINI
DI BA AL-MUAWWANAH
(Penelitian pada Siswa Kelompok B)**

SKRIPSI



**Oleh:
Rahmawati Masturi Putra
18.0304.0020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan interpersonal sangat dibutuhkan oleh setiap individu atau manusia dalam bersosialisasi. Kemampuan interpersonal merupakan komunikasi antara dua orang atau lebih secara bertatap muka, yang memiliki kemungkinan setiap pesertanya menangkap reaksi dari pesan yang disampaikan sang komunikator secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal (Sarmiati, 2019). Seiring dengan berjalannya waktu, setiap manusia pasti akan merasa dituntut untuk bersosialisasi, dalam arti melakukan hubungan satu sama lain. Manusia pasti akan merasakan hubungan sosial, hanya apakah manusia itu mampu atau tidak di dalam bersosialisasi. Kemampuan dalam bersosialisasi bisa dibina dan diarahkan pada anak usia dini. Kemampuan interpersonal yang sudah dikuasai akan diwujudkan dalam bentuk kecerdasan interpersonal, dengan kata lain kecerdasan interpersonal merupakan perwujudan dari kemampuan interpersonal yang meningkat.

Pendidikan anak usia dini adalah merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan yaitu: perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik, kecerdasan/kognitif, sosio-emosional, bahasa, dan komunikasi yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses atau usaha pembinaan yang dilakukan atau diberikan kepada seseorang untuk membantu pertumbuhan dan

perkembangan anak (Yunus, 2016 : 22). Pembelajaran merupakan aspek penting yang menyangkut kegiatan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar melalui interaksi dan komunikasi dengan lingkungan belajarnya (Samsinar, 2020). Pembelajaran yang dikembangkan oleh guru di sekolah mencakup pembentukan kemampuan anak melalui latihan dan mempersiapkan diri anak untuk menerima nilai-nilai yang bersumber dari alam sekitarnya dan nilai-nilai budaya. Kedua sumber nilai tersebut berlangsung secara terpadu dan integral. Selain guru berfungsi untuk membimbing, mendorong, mengarahkan, dan sebagainya, diharapkan guru di sekolah pula mampu memanfaatkan sebaik-baiknya alat pendidikan dengan memperhatikan faktor dasar dan lingkungan sekitar.

Kemampuan interpersonal anak perlu ditingkatkan hal tersebut dibuktikan dengan penelitiannya yang mana hasil kemampuan interpersonal anak usia dini masih diangka 44% (Bertyn Mogelea1, 2022). Kemampuan interpersonal anak belum berkembang secara optimal dilihat dari fakta dilapangan yang mana anak masih bermain secara individu atau bermain dengan kelompok tertentu saat berkelompok anak tidak dapat bekerja sama dengan teman yang lain, yang mengakibatkan tidak ada interaksi antara satu dengan yang lainnya, anak tidak mudah beradaptasi dengan lingkungan baru, anak tidak mudah untuk berteman dengan teman baru, sehingga anak cenderung kurang memiliki rasa empati terhadap orang lain (Anggel Pra Novial1, 2020). Salah satu penyebabnya adalah kemajuan teknologi saat ini sangat pesat dan juga canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia

dalam berbagai bidang salah satunya gadget. Anak cenderung lebih sering memainkan gadget yang diberikan orangtuanya sehingga dapat menurunkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Penggunaan gadget terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial anak yaitu sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar. Anak berperilaku kurang sopan santun dalam bersosialisasi dengan guru atau temannya. Kondisi ini membuat anak kurang dalam berkomunikasi dengan keluarga dikarenakan sibuk dengan gadget (Asri Hartania1, 2023).

Hasil pengamatan awal pada anak usia dini di BA Al-Muawwanah Mertoyudan mengenai kemampuan interpersonal bahwa masih ada beberapa anak yang memiliki ego tinggi seperti tidak mau mengalah dengan teman ketika bermain, kurang dapat bekerjasama dan anak kurang bisa bergaul dengan temannya. Melihat kenyataan yang ada di lapangan perlu adanya pembelajaran yang dapat digunakan dengan tepat, mudah, dan menarik bagi anak untuk meningkatkan keterampilan interpersonal sesuai tahapan usianya yaitu melalui permainan petak umpet. Jaman modern sekarang selain memanfaatkan teknologi, juga memiliki karakteristik atau ciri khas yang dapat kita cermati seperti kurang adanya pola gerak (baca: tubuh) dibandingkan dengan permainan tradisional yang tentu saja lebih banyak melakukan aktifitas fisik yang baik untuk kesehatan fisik-mental anak-anak. Implikasinya, terjadi perubahan pola pikir anak yang cenderung mengalami kurangnya komunikasi dan bersifat individualistik sedangkan permainan tradisional mengajarkan pada anak-anak untuk bekerjasama, kejujuran, keuletan, kesabaran, olah fisik dan kekompakan.

Permainan petak umpet merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat dimainkan dengan cara mencari teman-temannya yang bersembunyi. Manfaat permainan petak umpet salah diantaranya adalah dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dalam hal melatih anak untuk mau bermain bersama dengan orang lain, melatih kerjasama anak dalam hal bersedia untuk membantu sesama teman, serta dapat memberikan kegembiraan pada anak (Salamiyah Nur Hakim Harahap et al., 2022). Digunakannya permainan petak umpet ini dalam suatu pembelajaran karena permainan ini menarik dan menyenangkan sehingga anak tertarik dalam mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran melalui permainan petak umpet pada anak sangat penting untuk membantu perkembangan anak. Mengoptimalkan kemampuan interpersonal pada anak dapat menggunakan sebuah permainan. Salah satu permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan interpersonal anak adalah petak umpet. perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan untuk memahami perasaan orang lain saat berhubungan dengan orang lain meliputi kemampuan untuk bekerjasama dengan teman, mau bermain bersama dengan teman, senang ketika bermain bersama teman, dan bersedia saling membantu sesama teman. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Salamiyah Nur Hakim Harahap et al., 2022) bahwa permainan petak umpet dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini. Penelitian serupa dilakukan oleh (Ningsih, 2016) dengan hasil penelitian bahwa melalui permainan tradisional dapat mengembangkan kemampuan interpersonal anak. seperti: anak belum mampu

berbicara dengan baik, belum mampu mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana, belum mampu menyusun kalimat, anak hanya berbicara ketika ditanya oleh guru, anak hampir tidak pernah berbicara dengan teman sebayanya, anak hanya berbicara dengan ibunya saja, anak masih suka menyendiri bahkan terdapat anak yang tidak mau menjawab ketika ditanya oleh gurunya. Padahal dalam usianya, seharusnya anak sudah lancar dalam berkomunikasi. Setelah diidentifikasi, ternyata banyak orang tua yang memberikan gadget sepanjang hari kepada anaknya, ada juga orangtua yang melarang anaknya untuk bermain keluar rumah. Kurangnya

Terkait dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di BA AL Muawwanah Mertoyudan pada kelompok B dengan usia 5-6 tahun diketahui bahwa kemampuan interpersonal yang dimiliki anak masih belum optimal. Belum optimalnya kemampuan interpersonal pada anak terlihat ada beberapa anak yang masih bersikap individual dan tidak mau untuk bekerjasama dengan anak lain. Hal ini terlihat ketika ada anak yang tidak mau untuk bermain bersama dengan teman-temannya baik saat jam istirahat maupun saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas karena anak cenderung untuk melakukan kegiatannya sendiri dan tidak mau menyelesaikan tugasnya bersama teman-temannya. Selain itu terdapat pula anak yang bersedia untuk bermain atau bekerjasama hanya dengan teman yang disukainya, sehingga anak tersebut cenderung untuk memilih-milih teman. Sedangkan ada beberapa anak lainnya sudah memiliki kemampuan interpersonal yang cukup, hal ini terlihat ketika anak bersedia untuk bekerjasama dengan teman-temannya pada saat kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas.

Permainan tradisional petak umpet menjadi alternatif lain untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia dini serta melatih anak agar tidak terfokus dengan gadget yang dimiliki. Mengacu pada permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Permainan Petak Umpet Terhadap Kemampuan Interpersonal Pada Anak Usia Dini di BA Al-Muawwanah Mertoyudan.”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kemampuan interpersonal anak usia dini belum optimal dikarenakan anak lebih terfokus dengan *gadget*.
2. Kurangnya aktivitas anak yang mampu mengoptimalkan kemampuan interpersonal.
3. Kurangnya aktivitas komunikasi anak yang mampu mengoptimalkan kemampuan interpersonal

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya mengidentifikasi pengaruh kemampuan interpersonal anak setelah dilakukannya aktivitas berupa petak umpet.
2. Penelitian ini hanya menggunakan indikator kemampuan interpersonal anak dari Gardner (1993) yaitu menghormati pandangan orang lain, menyadari tanggungjawab sosial, berkolaborasi dengan yang lain, toleransi terhadap orang lain, dan berkomunikasi secara efektif.

3. Penelitian ini hanya mengidentifikasi pengaruh kemampuan interpersonal anak pada aktifitas komunikasi anak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini adalah ” Apakah Permainan Petak Umpet berpengaruh terhadap kemampuan Interpersonal Pada Anak ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan petak umpet terhadap kemampuan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di BA Al Muawwannah Japunan Danurejo Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2023-2024.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah hasanah ilmu Pendidikan anak usia dini, khususnya terkait dengan peningkatan pengetahuan tentang kemampuan interpersonal pada anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat mengembangkan kemampuan interpersonal pada anak terutama mengembangkan kemampuan inisiatif pada anak melalui permainan yang asik, menarik dan menyenangkan bagi anak.

b. Bagi Orang Tua

Orang Tua dapat dijadikan sebuah pertimbangan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kepekaan sosial anak dengan lingkungan dan teman-teman sebayanya

c. Bagi anak

Dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kemampuan interpersonal anak, sehingga anak dapat bersosialisasi dengan baik dan lingkungan sekitarnya.

d. Bagi peneliti

Dapat melatih untuk berpikir ilmiah dalam meneliti kemampuan interpersonal anak dengan menggunakan media permainan-permainan tradisional.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Alat bantu dalam permainan tradisional terbuat dari kayu, bambu, batok, dan benda-benda sekitar. Artinya, permainan tradisional tidak membutuhkan biaya besar (Yulita, 2017: 10). Menurut (Yusep Mulyana & Dr. Anggi Setia Lengkana, 2019) permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun dan mempunyai bermacam – macam fungsi atau pesan, di mana pada prinsipnya permainan anak akan tetap permainan anak yang menyenangkan dan menggembirakan.

Menurut (Hayati, 2021) Permainan tradisional adalah tinggalkan budaya dari nenek moyang dan bangsa yang sudah seharusnya dilestarikan keberadaannya. Maka dari itu, telah menjadi suatu keharusan bagi generasi selanjutnya agar tetap melestarikan dan mempertahankan eksistensi permainan tradisional. yang memainkannya. Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu

yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapatkan kegembiraan. Permainan ini sudah ada dan berkembang dari zaman nenek moyang dan dilestarikan meskipun 'gaungnya' sudah mulai meredup atas gempuran permainan masa kini.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas dapat penulis simpulkan bahwa permainan tradisional adalah bentuk permainan yang tumbuh sebagai warisan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah.

2. Macam – Macam Permainan Tradisional

Menurut Jarahnitra dalam Ulfatun (2014:25-26) permainan tradisional sangat beragam jenis dan jumlahnya, namun dapat dikelompokkan menjadi beberapa yaitu:

- a. Berdasarkan perempuan saja atau gabungan antara laki-laki dan perempuan. Contohnya : adu kecil, engklek, gobag sodor, mul-mulan
- b. Berdasarkan jalannya permainan yaitu satu lawan satu, satu orang lawan satu kelompok. Contohnya: *Dakon, mul-mulan, jamuran, jenthungan, gobag sodor, jeg-jegan, gamparan, layangan*. Berdasarkan alat yang digunakan, misalnya: *benthik*, alatnya janak *benthong*, *layangan* alatnya *layang-layang*. Berdasarkan arena, misalnya: *gobag sodor, tikusan, mul-mulan* (lintang alihan). Berdasarkan kebutuhan akan alat tertentu. Misalnya: *mul-mulan dan dam-daman*

- c. Berdasarkan cara bermain, dengan nyanyian. Misalnya : *jamuran, gola ganti, soyang, tumbas timun*
- d. Berdasarkan hukuman pada pihak yang kalah pada permainan. Misalnya : *gendiran, tikusan, dekapan, sobyang*
- e. Berdasarkan modal yang dimiliki, Misalnya: *nekeran* modalnya kelereng. Berdasarkan akibat yang ditimbulkan. Biasanya kerusakan atau kehilangan. Misalnya : *layangan*
- f. Permainan dengan kekuatan ghoib. Misalnya: *nini thowong*
- g. Berdasarkan maksud yang terkandung di dalamnya. Misalnya *pasaran, manten-mantenan*

Berdasarkan penjelasan di atas, permainan tradisional memiliki banyak varian atau genre yang bisa dimainkan sesuai dengan keinginan anak-anak .Sehingga dengan varian yang banyak membuat anak-anak dapat memainkan permainan secara bergantian dan membuat anak bisa membuat pilihan untuk memainkan satu atau yang lainnya sesuai ketertarikan dan kesukaannya. Permainan yang menarik yang disukai anak-anak dan sering dimainkan tanpa alat yakni permainan berdasarkan hukuman pada pihak yang kalah pada permainan. Misalnya *gendiran, tikusan,dekapan dan sobyang*. Permainan petak umpet bisa dimasukkan dalam kelompok jenis permainan tersebut.

B. Permainan Petak Umpet

1. Pengertian Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet sudah ada sejak zaman sebelum 1990 an yang berkembang di lingkungan masyarakat. Petak umpet merupakan salah satu permainan tradisional yang telah berumur ratusan tahun, bahkan ribuan tahun. Petak umpet merupakan salah satu jenis permainan aktif yang terkenal di Indonesia. Permainan petak umpet adalah sejenis permainan mencari teman yang bersembunyi, bisa dimainkan oleh minimal 2 orang, namun jika semakin banyak akan semakin seru (Kurniawan, 2019).

Anak-anak Sunda biasa menyebut permainan petak umpet dengan ucing sumput, sedangkan di Jawa disebut Lithungan. Permainan ini sering dimainkan oleh anak-anak dari berbagai penjuru di nusantara sehingga nama petak umpet di setiap daerah berbeda-beda. Permainan petak umpet dimainkan minimal dua orang. Akan tetapi, jika permainan ini dilakukan oleh lebih dari dua pemain maka permainan tersebut akan semakin menyenangkan. Permainan petak umpet sangat populer dibandingkan dengan permainan tradisional yang lain karena permainan ini sangat menyenangkan dan juga memiliki banyak manfaat. Selain itu, permainan ini tidak memerlukan alat dalam permainannya, melainkan hanya dengan memanfaatkan lingkungan sekitar untuk bersembunyi. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional petak umpet adalah permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya dan sering dimainkan oleh anak-anak untuk memperoleh

kesenangan yang dimainkan oleh dua atau lebih orang anak tidak memerlukan alat dalam permainannya hanya memanfaatkan lingkungan di sekitarnya untuk bersembunyi (Mbadhi et al., 2018).

Menurut Karyati (2009:16), permainan petak umpet mempunyai nilai-nilai luhur yang terkandung didalamnya. Ketika menentukan pos jaga, hal yang dilakukan adalah bermusyawarah. Sedangkan dalam mencari tempat persembunyian, pemain harus pintar dan cekatan. Kesabaran merupakan hal yang penting dalam permainan ini karena penjaga harus bersabar dalam mencari pemain yang bersembunyi. Sedangkan para pemain juga harus bersabar dan berani. Mereka harus mengetahui waktu yang aman untuk keluar dari tempat persembunyiannya. Selain itu, pemain harus memiliki rasa setia kawan.

Melalui permainan ini, anak belajar untuk memahami dan menaati peraturan-peraturan sederhana. Mereka akan menikmati permainan bersama-sama. Mereka juga belajar mengantisipasi apa yang akan dilakukan orang lain selanjutnya. Dalam permainan ini, kesenangannya terletak pada memainkannya, bukan memenangkannya seperti yang dijelaskan oleh Dorothy Einon (2005:49). Berbeda dengan permainan modern yang lebih menitik beratkan kemenangan daripada memainkannya. Sehingga ketika kalah bermain anak menjadi lemah, lesu dan tidak ada semangat lagi untuk bermain permainan tersebut. Menurut pendapat Christine Lerin (2009:66) anak-anak akan memperoleh nilai lebih ketika bermain petak umpet antara lain:

- a. Mengenal sudut-sudut rumah (dalam ruangan)
- b. Mengenal lingkungan sekitar (luar ruangan)
- c. Mengajarkan anak untuk membuat keputusan (akan bersembunyi dimana)
- d. Melatih ketangkasan dan kecermatan anak dalam mencari sesuatu.

2. Cara Bermain Petak Umpet

Cara bermain permainan petak umpet adalah permainan di mana para pemain berusaha bersembunyi sedangkan seorang pemain berusaha mencari dan menemukan mereka. Permainan ini cukup biasa, tetapi variasi-variasi yang berbeda juga telah berkembang selama bertahun-tahun, Yang mana dalam permainan petak umpet ini yang perlu disiapkan adalah:

- a. Setidaknya 2 atau 3 pemain.

Hal pertama yang perlu dilakukan untuk bermain petak umpet adalah merekrut para pemain. Setidaknya dua pemain dibutuhkan untuk memainkan permainan ini. Namun, tentu saja semakin banyak pemain, semakin baik. Jika mempunyai pemain-pemain dengan usia yang berbeda-beda, pertimbangkanlah hal ini. Pemain yang lebih muda memiliki pilihan-pilihan tempat untuk bersembunyi yang lebih banyak, tetapi mereka terkadang tidak terlalu pintar memilih tempat bersembunyi yang bagus dan tidak mempunyai kemampuan konsentrasi yang lama.

b. Menentukan Aturan Permainan.

Jika tidak menentukan aturan permainan, dikhawatirkan para pemain akan pergi ke tempat-tempat terlarang, apakah ada barang-barang antik yang pada akhirnya akan jatuh pecah atau tempat-tempat pribadi dimasuki oleh para pemain,³⁻⁴ dan para pemain dapat pergi ke luar saat semua pemain lainnya berada di dalam. Laranglah para pemain bersembunyi di ruangan-ruangan seperti loteng, ruang guru/ruang kepala sekolah, atau ruangan-ruangan yang dijadikan tempat khusus seperti perpustakaan dan UKS. Pastikan semua pemain tetap aman. Sebagai guru pastinya tidak ingin peserta didiknya jatuh dari pohon atau memanjat ke atap. Buatlah aturan: hanya boleh bersembunyi di tempat-tempat yang cukup untuk dua pemain atau bersembunyi di tempat-tempat di mana semua pemain dapat ke sana. Selain dari itu guru juga menentukan aturan-aturan dasar seperti siapa yang bersembunyi, siapa yang mencari, di mana harus bersembunyi, berapa lama waktu yang dimiliki untuk pergi bersembunyi, dan lainnya.

c. Tempat-tempat untuk bersembunyi.

Tempat-tempat di luar ruangan adalah yang paling baik, meskipun tempat-tempat di dalam ruangan juga dapat digunakan pada hari-hari hujan. Sangat penting untuk menentukan batasan-batasan tempat persembunyian atau akan mendapati para pemain pergi ke tempat-tempat yang terlalu jauh. Ingatkan anak untuk

bersembunyi di tempat-tempat yang berbeda setiap kalinya. Karena jika seorang anak terus menggunakan tempat yang sama (permainan yang berbeda, bukan putaran yang berbeda), para pemain akan mengingat tempat-tempat persembunyian yang bagus dan mencari di tempat-tempat tersebut terlebih dahulu.

Daei uraian tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa sebenarnya permainan ini sangat mudah dan menarik untuk dilakukan oleh anak-anak dengan jangkauan tempat yang bebas untuk mereka lakukan.

3. Manfaat Permainan petak Umpet

Permainan petak umpet adalah satu yang sangat digemari oleh anak-anak. Banyak manfaat yang diperoleh dari bermain petak umpet. Permainan tradisional ini sangat disayangkan jika harus punah. Menurut Larasati dalam (Retnaningsih & Rosa, 2022) permainan petak umpet ini memiliki manfaat untuk mengembangkan kebersamaan, kemandirian, kepercayaan diri, keceriaan, keterampilan fisik dan kreativitas pemainnya. Menurut Jatmika dalam (Retnaningsih & Rosa, 2022) Selain itu salah satu manfaat petak umpet menurut adalah melatih kesabaran, karena anak harus mencari dan menemukan semua pemain. Jika kalah, maka anak tersebut harus berhitung lagi dan mengulang mencari lagi dari awal sehingga benar – benar melatih kesabaran.

Menurut (Hananta.R, 2015) mengatakan bahwa permainan petak umpet merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak yang dapat

dimainkan dengan cara mencari teman temannya yang bersembunyi. Lebih lanjut Achroni (2012 : 69) menyebutkan bahwa manfaat permainan petak umpet ialah untuk melatih ingatan anak, melatih ketelitian anak saat bermain, mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam berhitung, mengembangkan kemampuan motorik kasar anak, mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dalam hal melatih anak untuk mau bermain bersama dengan orang lain, melatih kerjasama anak dalam hal bersedia untuk membantu sesama teman, serta dapat memberikan kegembiraan pada anak.

Dari Uraian tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa permainan petak umpet sangat bermanfaat dalam perkembangan kemampuan interpersonal anak usia dini karena memiliki manfaat untuk mengembangkan kebersamaan, kemandirian, kepercayaan diri, keceriaan, keterampilan fisik dan kreativitas pemainnya, serta dapat melatih kesabaran anak – anak.

C. Kemampuan Interpersonal

1. Pengertian Kemampuan Interpersonal

Kemampuan interpersonal merupakan kemampuan komunikasi antara dua orang atau lebih secara bertatap muka, yang memiliki kemungkinan setiap pesertanya menangkap reaksi dari pesan yang disampaikan sang komunikator secara langsung, baik secara verbal maupun nonverbal (Sarmiati, 2019: 23).

Kemampuan interpersonal adalah kemampuan proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain untuk saling

mempengaruhi di antara keduanya. Komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak (seharusnya), melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh pihak lain (Solihat dkk, 2016: 97).

Menurut Mulyana (2008) dalam (Sarmiati, 2019: 23) bahwa kemampuan interpersonal ialah kemampuan komunikasi antara orang-orang secara langsung atau bertatap muka, yang memungkinkan setiap pesertanya menangkap reaksi dari pesan yang disampaikan secara langsung, baik secara verbal maupun non verbal.

Sedangkan menurut Wiryanto (2004), pengertian kemampuan interpersonal adalah kemampuan komunikasi yang berlangsung dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terorganisasi maupun pada kerumunan orang (Solihat dkk, 2016: 98).

Kemampuan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Menurut Campbell (2006, hlm. 198) menyatakan bahwa, kemampuan interpersonal sangat erat kaitannya dalam hubungan diri sendiri dengan orang lain. Anak yang memiliki kelebihan dalam kemampuan interpersonal dapat memahami orang lain dengan baik. Armstrong (dalam Rahmawati, 2015, hlm. 10) menambahkan beberapa keterampilan yang dimiliki anak dengan, kemampuan interpersonal yang tinggi, diantaranya mempunyai banyak teman, menyukai kegiatan berkelompok, tampak mengenal lingkungannya, dan lain sebagainya yang menunjukkan hubungan dengan orang lain“.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan interpersonal adalah kemampuan suatu individu untuk memahami dan mengerti orang lain dalam berbagai kondisi dan situasi sosial untuk membentuk interaksi yang lebih erat secara afektif (kasih sayang). Sehingga, secara tidak langsung akan terjalin hubungan yang baik, nyaman dan positif bagi diri individu dan individu lainnya.

2. Aspek – Aspek Kemampuan Interpersonal

Buhmester dkk (1988) mengemukakan lima aspek kemampuan interpersonal yaitu:

a. Kemampuan Berinisiatif (*Intiation*)

Kemampuan berinisiatif adalah usaha untuk memulai suatu bentuk interaksi dan hubungan dengan orang lain atau dengan lingkungan sosial yang lebih besar. Inisiatif merupakan usaha pencarian pengalaman baru yang lebih banyak dan luas tentang dunia luar dan tentang dirinya sendiri dengan tujuan untuk mencocokkan sesuatu atau informasi yang telah diketahui agar dapat lebih memahaminya.

b. Kemampuan Bersikap Terbuka (*Self Disclosure*)

Kemampuan bersifat terbuka adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan informasi yang bersifat pribadi mengenai dirinya dan memberikan perhatian kepada orang lain. Bersifat terbuka merupakan kemampuan untuk berinteraksi secara lapang kepada individu lain agar dapat memahami kondisi dan situasi orang lain.

c. Kemampuan Bersikap Asertif (*Negative Asserrtion*)

Kemampuan bersikap asertif adalah kemampuan untuk meminta orang lain melakukan sesuatu yang diinginkan atau menolak untuk melakukan hal yang tidak diinginkan. Kemampuan bersikap asertif merupakan kemampuan untuk mengungkapkan perasaan-perasaan secara jelas, dapat mempertahankan hak-haknya dengan tegas, meminta orang lain untuk melakukan sesuatu, dan menolak melakukan hal yang tidak diinginkan tanpa melukai perasaan hati orang lain.

d. Kemampuan Memberikan Dukungan Emosi (*Emotional Support*)

Kemampuan memberikan dukungan emosional mencakup kemampuan untuk menenangkan dan memberi rasa nyaman kepada orang lain ketika orang tersebut dalam keadaan tertekan dan bermasalah. Kemampuan individu yang memiliki empati tinggi akan secara alami akan memiliki rasa menolong dan membantu individu lain yang ditunjukkan dengan ekspresi simpati, senang dan perhatian.

e. Kemampuan Mengatasi Konflik (*Conflict Management*)

Kemampuan mengatasi konflik adalah berupaya agar konflik yang muncul dalam suatu hubungan interpersonal tidak makin memanas. Kemampuan tersebut, indivdu dapat merespon secara positif dan tidak ikut dalam konflik yang merugikan individu yang lain. Sehingga interaksi terjalin dengan baik dan positif.

Dari uraian diatas seseorang dapat berkembang dan mengetahui situasi kemampuan interpersonal khususnya bagi anak yang membutuhkan pengalaman dan pembelajaran agar dapat mengembangkan kemampuan interpersonal secara berkelanjutan sesuai dengan aspek – aspek kemampuan interpersonal seperti : Kemampuan berinisiatif , Kemampuan Bersikap Terbuka (*Self Disclosure*), Kemampuan Bersikap Asertif (*Negative Asserrtion*), Kemampuan Memberikan Dukungan Emosi (*Emotional Support*), Kemampuan Mengatasi Konflik (*Conflict Management*),

3. Karakteristik Kemampuan Interpersonal

Peneliti mengklasifikasikan beberapa ciri-ciri kecerdasan interpersonal anak dalam mendukung kemampuan interpersonal anak. Ciri - ciri anak yang memiliki kecerdasan interpresonal menurut Amstrong (2002) adalah sebagai berikut:

- a. Mempunyai banyak teman
- b. Banyak bersosialisasi di sekolah atau di lingkungan terlibat dalam kelompok di luar jam sekolah
- c. Menikmati permainan kelompok
- d. Berempati besar terhadap perasaan orang lain

Kemampuan interpersonal anak merupakan bagian faktor pendukung berkembangnya kemampuan interpersonal anak. Sehingga beberapa indikator-indikator tersebut sesuai dengan karakter anak usia dini.

Karakteristik Kemampuan Interpersonal Anak Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan Interpersonal menurut Gardner (Een, 2015) adalah sebagai berikut :

- a. Anak mempunyai banyak teman.
- b. Anak mampu bersosialisasi dengan baik.
- c. Anak mampu dalam menikmati permainan yang dilakukan secara
- d. Berpasangan atau berkelompok.
- e. Anak merasa senang terlibat dalam kegiatan atau kerja kelompok.
- f. Anak senang dalam memberikan informasi dan ilmu apa yang mereka miliki dan mereka ketahui kepada orang lain.

Hal ini juga dikemukakan oleh Yuliani Nurani Sujiono (2013) bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan berpikir lewat berkomunikasi dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal ini mengarah pada ketrampilan manusia, yang dengan mudah membaca,berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat ditandai dengan anak senang dalam memimpin, mengorganisasi, anak mampu berinteraksi, berbagi,menyayangi, berbicara, menjadi pendamai, suka permainan kelompok,dan kerjasama yang baik.

Dari definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa anak yang memiliki kemampuan interpesonal tinggi akan lebih mudah dalam menjalin komunikasi dengan orang lain, mampu bekerjasama dalam kelompok dan mudah berinteraksi dengan orang lain. Anak mampu dalam menikmati permainan yang dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Anak

merasa senang terlibat dalam kegiatan atau kerja kelompok. Anak senang dalam memberikan informasi dan ilmu apa yang mereka miliki dan mereka ketahui kepada orang lain.

4. Komponen Kemampuan Interpersonal

Menurut Yuliani (2010:61) komponen inti dari kemampuan interpersonal adalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan dan keinginan orang lain.
- b. Kemampuan bekerja sama.
- c. Kepekaan terhadap lingkungan.
- d. Kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap maksud, motivasi, suasana hati, perasaan, dan gagasan orang lain.
- e. Memiliki kecerdasan interpersonal sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara dan gerak isyarat.
- f. Mereka juga mampu membedakan berbagai macam tanda interpersonal, seperti tanda kesedihan, isyarat didengarkan, keinginan untuk dihargai.

Menurut Lwin (2008) terdapat enam komponen utama untuk kemampuan interpersonal, yaitu:

- a. Memahami perasaan orang lain

Dengan memahami perasaan orang lain siswa harus mengenal berbagai perasaan seperti perasaan senang, sedih, gembira, bangga, dll.

b. Berteman

Memberi kesempatan siswa untuk merasa nyaman disekitar siswa lain dan mengajarkannya keberanian untuk berteman adalah suatu keterampilan yang penting yang akan menguntungkan kelak.

c. Bekerja dengan teman –teman

Belajar untuk bekerja dengan teman- teman akan memberikan sumbangan pada perkembangan siswa seperti serangkaian nilai positif dan keterampilan sosial yang akan membantunya tumbuh sehat, mudah menyesuaikan diri dan kuat.

d. Belajar mempercayai

Belajar mempercayai orang lain adalah suatu unsur penting dalam mempertahankan hubungan yang kuat dengan orang-orang di sekitar dan bekerja sama. tentu saja, rasa tidak percaya yang sehat kadang-kadang juga perlu untuk melindungi dari bahaya. Kemampuan kita untuk mempercayai sebagai seorang dewasa sering bergantung pada pengalaman, terutama ketika kecil.

e. Mengungkapkan kasih sayang

Menerima dan memberi pelukan sangat penting bagi seseorang untuk tumbuh menjadi orang dewasa yang mantap secara emosional.

f. Belajar menyelesaikan masalah/perselisihan kemasyarakatan

(Penyelesaian konflik).

Pada setiap tahap kehidupan, pasti akan menghadapi masalah yang berhubungan dengan masyarakat. Individu yang memiliki ketrampilan

untuk menyelesaikan masalah kemungkinan lebih besar untuk menjalani kehidupan yang lebih bahagia dan lebih berhasil.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sangat dibutuhkan untuk menopang kemampuan interpersonal karena dalam komponen tersebut banyak hal seperti suasana hati, kerjasama, motivasi dan mampu memiliki kepekaan yang dibutuhkan anak terhadap anak yang lain. Sehingga, kemampuan anak dengan berinteraksi dengan anak-anak lain sebaya dapat dipupuk sejak dini sehingga berkembang perasaan dan pikiran mereka dalam lingkup interpersonal didalam diri mereka sendiri.

5. Indikator Kemampuan Interpersonal

Menurut Gardner, kemampuan interpersonal anak prasekolah usia 4 sampai 6 tahun memiliki ciri-ciri pribadi yang ditunjukkan dengan kemampuan sebagai berikut (Kurniasih, 2021) :

- a. menghormati pandangan orang lain
- b. menyadari tanggungjawab sosial
- c. berkolaborasi dengan yang lain
- d. toleransi terhadap orang lain
- e. berkomunikasi secara efektif

Hasil Penelitian (Windayani, 2021) ada beberapa indikator kemampuan interpersonal usia 4 sampai 6 tahun antara lain yaitu :

- a. Kemampuan berempati
- b. Kemampuan bekerjasama
- c. Kemampuan berkomunikasi

d. Kemampuan rasa tanggungjawab

Dengan mengacu berbagai pendapat ahli tentang kemampuan interpersonal, Rivai et, al 2020, (Retnaningsih & Rosa, 2022) menyusun indikator kemampuan interpersonal menjadi beberapa yaitu pemahaman sosial, mampu mengatur hubungan dengan orang lain melalui komunikasi, mampu bekerja sama, mampu menjalani hubungan sosial dengan orang lain, pandai bergaul, memiliki banyak teman.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa indikator-indikator tersebut sangat penting untuk mengoptimalkan kemampuan interpersonal, karena mencakup banyak hal, antara lain:

1. Menghormati pandangan orang lain.
2. Mampu berkomunikasi secara efektif
3. Mampu bekerjasama dengan baik
4. kemampuan berempati
5. Bertanggung jawab

Oleh karena itu, kemampuan anak dalam berinteraksi dengan anak lain yang seumuran dapat dipupuk sejak dini agar emosi dan pikirannya berkembang dalam diri individu.

D. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang masih kecil baik secara fisik maupun mental masih dalam taraf dibina dan didampingi setiap saat. Menurut Beichler dan Snowman (2010), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan menurut Augusta (2010) hakikat anak usia dini adalah individu

yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “ *golden age* “ atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan berkelanjutan. Makanan yang bergizi dan seimbang serta ada rangsangan (stimulus) yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Apabila anak diberikan rangsangan yang baik dari lingkungan sekitar maka anak mampu beradaptasi dengan pikiran dan perasaan yang baik.

Dari pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3 sampai 6 tahun yang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental sehingga memerlukan dukungan dan masukan. Anak usia dini merupakan masa dimana anak masih dalam masa pertumbuhan, baik lahir maupun batin, dan sudah dapat menerima dukungan dari orang-orang disekitarnya.

1. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dalam setiap tahapan perkembangannya, yang dijelaskan sebagai berikut :

a. Menurut Aisyah dkk (2010) karakteristik anak usia dini antara lain:

1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi disekelilingnya.

Pada usia 4-6 tahun anak sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya dan mulai gemar bertanya meski dalam bahasa yang sangat sederhana. Setiap pertanyaan anak perlu dilayani dengan jawaban yang bijak dan komprehensif serta keingintahuan anak bisa kita rangsang dengan pertanyaan balik kepada anak.

2) Merupakan pribadi yang unik

Meskipun banyak terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan, setiap anak meskipun kembar mempunyai keunikan masing-masing, misalnya dalam hal gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga. Keunikan ini berasal dari faktor genetik (misalnya dalam hal ciri fisik) atau berasal dari lingkungan (misalnya dalam hal minat).

3) Suka berfantasi dan berimajinasi

Anak usia dini memang sangat suka dalam membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Anak dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya sendiri, padahal itu adalah hasil fantasi dan imajinasinya saja. Fantasi dan imajinasi anak sangat penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasa anak. Oleh karena itu perlu diarahkan agar anak secara perlahan tahu mengenai perbedaan khayalan dan kenyataan.

4) Masa paling potensial untuk belajar

Anak usia dini disebut juga istilah *golden age* atau usia emas, karena pada masa usia ini anak akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek. Pada perkembangan otak misalnya, terjadi proses pertumbuhan yang sangat cepat pada 2 tahun pertama usia anak. Selain perkembangan otak, penelitian Gallahue (1993) menyatakan bahwa usia prasekolah merupakan waktu yang paling optimal untuk perkembangan motorik anak. Sedangkan penelitian Bowlby (1996) menyatakan bahwa hubungan yang positif dan membangun pada anak usia dini sangat penting untuk perkembangan kognitif dan emosi sosialnya (Siskandar, 1993). Oleh karena itu anak usia dini terutama dibawah 2 tahun menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu.

5) Menunjukkan sikap egosentris

Anak usia dini pada umumnya hanya memahami sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, bukan sudut pandang orang lain. Anak yang egosentrik lebih banyak berpikir dan berbicara tentang diri sendiri daripada tentang orang lain dan tindakannya terutama bertujuan menguntungkan dirinya (Hurlock, 1993).

6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek

Seringkali kita lihat bahwa anak usia dini cepat sekali berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain. Anak usia ini memang mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain. Hal ini terjadi terutama apabila kegiatan sebelumnya dirasa tidak menarik perhatiannya lagi.

7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mengalah, dan antri menunggu giliran saat bermain bersama teman-temannya. Melalui interaksi sosial dengan temannya, anak akan terbentuk konsep dirinya.

b. Karakteristik Anak Usia Dini (4 – 6 tahun)

Menurut Paul Maclean (dalam Carson, 1998) Pada Anak Usia Dini (4-6 tahun) batang otak dan sistem limbik telah berkembang sekitar 80 %. Pada saat itulah berbagai kemampuan anak terbuka. Jika anak hidup dalam kebahagiaan, keceriaan, dan rasa maka batang otak dapat mengaktifkan outopilot atau bawah sadar, yang bergerak jika ada bahaya. Limbik juga mampu memonitor keamanan psikologis dan leluasa menggerakkan bagian korteksnya. Jika hingga usia 4 tahun anak diperlakukan dengan baik, terstimulasi melalui berbagai aktivitas

permainan yang menyenangkan dan berolah pikir, maka ketiga bagian otak itu akan berkembang baik.

Dari beberapa hal diatas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik yang unik dalam setiap tahapan perkembangannya, memiliki rasa ingin tahu yang besar, rentang daya konsentrasi yang pendek dan sebagai bagian dari makhluk sosial. Suka berfantasi dan berimajinasi, masa paling potensial untuk belajar.

c. Prinsip Pembelajaran Anak Usia Dini

pembelajaran anak usia dini menurut Sujiono (2014), adalah sebagai berikut:

a. Anak sebagai pembelajar aktif

Pembelajaran sebaiknya dirancang secara kreatif karena akan menghasilkan pembelajaran yang aktif.

b. Anak belajar melalui sensori dan panca indera

Pembelajaran anak usia dini mengarahkan pada anak dengan berbagai kemampuan yang dapat dilakukan oleh seluruh inderanya. Menurut Montessori (2012), bahwa panca indera adalah pintu gerbang masuknya berbagai pengetahuan ke dalam otak manusia (anak)

c. Anak membangun pengetahuan sendiri

Anak diajak untuk kreatif dan percaya diri dalam mendapatkan pengetahuan yang ingin mereka dapatkan. Orang tua dan pendidik menjadi fasilitator atau tempat bertanya anak.

d. Anak berpikir melalui benda konkrit

Pengalaman belajar menggunakan benda nyata atau konkret agar diharapkan anak lebih mengerti makna dari pembelajaran yang guru sampaikan, karena anak lebih mudah mengingat ketika mereka melihat benda-benda yang dapat dilihat atau dipegang dan mudah diterima oleh anak.

e. Anak belajar dari lingkungan

Pembelajaran yang diberikan hendaknya mendekatkan anak dengan lingkungan, sehingga pendidikan yang diberikan anak dapat dimaknai dan berguna bagi anak ketika beradaptasi dengan lingkungan.

Prinsip pembelajaran pada pendidikan anak usia dini. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2011:90), yaitu:

- a. anak sebagai pembelajar aktif,
- b. anak belajar melalui sensori dan panca indera,
- c. anak membangun pengetahuan sendiri,
- d. anak berpikir melalui benda konkret, dan
- e. anak belajar dari lingkungan.

Anita Yus (2011:67) bahwa pelaksanaan pembelajaran untuk anak usia dini dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip, sebagai berikut:

- a. Berorientasi pada kebutuhan anak,
- b. Belajar melalui bermain,
- c. Kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu,

- d. Menggunakan pendekatan klasikal, kelompok, dan individual,
- e. Lingkungan kondusif,
- f. Menggunakan berbagai model pembelajaran,
- g. Mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama,
- h. Menggunakan media dan sumber belajar,
- i. Pembelajaran berorientasi kepada prinsip perkembangan dan belajar anak.

Dari uraian prinsip pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bagi anak menitik beratkan pada penguatan panca indera agar dapat menerima pembelajaran secara maksimal dan dengan penguatan panca indera anak dapat belajar dari lingkungan sekitar. anak sebagai pembelajar aktif, anak belajar melalui sensori dan panca indera, anak membangun pengetahuan sendiri, anak berpikir melalui benda konkret, dan anak belajar dari lingkungan. berorientasi pada kebutuhan anak, belajar melalui bermain, kegiatan belajar mengembangkan dimensi kecerdasan secara terpadu, menggunakan pendekatan klasikal, kelompok, dan individual, lingkungan kondusif, menggunakan berbagai model pembelajaran, mengembangkan keterampilan hidup dan hidup beragama, menggunakan media dan sumber belajar,

Anak usia dini adalah anak yang masih kecil baik secara fisik maupun mental masih dalam taraf dibina dan didampingi setiap saat. Menurut Beichler dan Snowman (2010), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan menurut Augusta (2010) hakikat anak usia dini adalah

individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “ *golden age* “ atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan berkelanjutan. Makanan yang bergizi dan seimbang serta ada rangsangan (stimulus) yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Apabila anak diberikan rangsangan yang baik dari lingkungan sekitar maka anak mampu beradaptasi dengan pikiran dan perasaan yang baik.

Dari pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3 sampai 6 tahun yang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental sehingga memerlukan dukungan dan masukan. Anak usia dini merupakan masa dimana anak masih dalam masa pertumbuhan, baik lahir maupun batin, dan sudah dapat menerima dukungan dari orang-orang disekitarnya.

E. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan peneliti memperoleh beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti antara lain :

1. Widayati dalam penelitian peningkatan kemampuan Interpersonal melalui permainan tradisional pada anak kelompok B, bertujuan untuk

meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui kegiatan permainan tradisional. Metode yang digunakan menggunakan metode tindakan kelas yang mengacu pada desain model Kurt Lewin. Hasil yang ditunjukkan mengalami peningkatan yang signifikan. (Widayati, 2017)

2. Pujiyanti dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan sosial anak usia 4 -5 tahun melalui permainan petak umpet di Paud Aisyah, Bogor, yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2021. Penelitian ini menggunakan penelitian model tindakan kelas dengan menggunakan jenis model Kemmis dan Tagart. Pengumpulan data dilakukan melalui dua siklus. Siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi. Subyek penelitian adalah tujuh anak kelompok A di Paud Aisyah yang berusia 4-5 tahun yang mempunyai masalah dalam keterampilan sosial. Data penelitian dikumpulkan menggunakan observasi berupa pedoman observasi dan catatan lapangan, dokumentasi, foto kegiatan, dan wawancara. Data dianalisis dengan menggunakan persentase minimal siklus sebesar 71 %. Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor keterampilan sosial pada siklus 2 dinyatakan berhasil. Berdasarkan hasil tersebut ditetapkan bahwa permainan petak umpet dapat meningkatkan keterampilan sosial usia 4-5 tahun. Implikasi penelitian ini adalah permainan petak umpet ini merupakan metode pembelajaran yang menjadi opsi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan usia 4-5 tahun. Dengan

demikian diharapkan para peneliti anak usia dini dapat menggunakan metode petak umpet dalam meningkatkan keterampilan sosial anak secara optimal. (Pujiyanti, 2022)

Berdasar penelusuran tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul pengaruh permainan petak umpet terhadap kemampuan interpersonal pada anak usia dini di BA Al Muawwanah

E. Kerangka Pikir

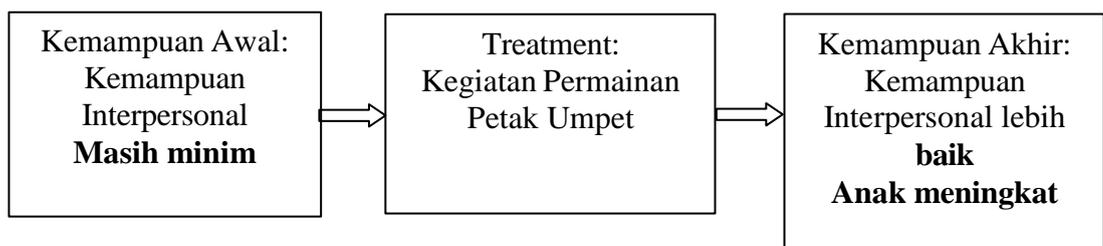
Pembelajaran anak usia dini dipengaruhi oleh beragam hal dimulai dari kesiapan program hingga pelaksanaan. Pada anak usia dini pemerolehan pengetahuan dilakukan anak melalui kegiatan bermain dan pembiasaan. Hal ini juga merupakan salah satu dasar pelaksanaan pembelajaran yang menekankan pada aspek perkembangan anak. Namun begitu masih dapat ditemui anak-anak yang belum maksimal dalam mengembangkan aspek dalam dirinya baik secara akademik maupun aspek yang lain.

Hasil observasi awal peneliti menemukan bahwa masih terdapat anak-anak yang memiliki kemampuan interpersonal yang rendah, hal ini terlihat dari masih adanya anak-anak yang kurang mau bergabung dengan anak lain, memilih untuk bermain sendiri, kurang bersimpati dengan teman ketika bermain. Hal ini diantaranya juga disebabkan oleh masih minimnya stimulasi di sekolah utamanya yang diberikan oleh guru.

Kesenangan anak dalam bermain di pahami oleh peneliti sebagai salah satu cara efektif untuk menumbuhkan minat, fokus serta pemahaman anak lebih

cepat dalam memperoleh informasi dan pengetahuan. Oleh karenanya peneliti tertarik untuk memberikan kegiatan bermain petak umpet sebagai salah satu bentuk upaya stimulasi dalam aspek perkembangan interpersonal anak.

Pemberian kegiatan bermain petak umpet yang melibatkan anak secara aktif dan berkelompok diharapkan dapat memberikan peningkatan pada kemampuan interpersonal anak. Secara garis besar, kerangka pemikiran Pengaruh Permainan Petak Umpet Terhadap Kemampuan Interpersonal Pada Anak Usia Dini di BA Al-Muawwanah Mertoyudan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, kajian pustaka, dan kerangka pemikiran, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian adalah Permainan Petak Umpet berpengaruh Terhadap Kemampuan Interpersonal Pada Anak Usia Dini di BA Al-Muawwanah Mertoyudan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut Sugiyono (2016:13) ,pendekatan kuantitatif dipilih karena data dalam penelitian ini meneliti pada populasi atau sampel tertentu, penggunaan data dan menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah dipersiapkan.

Ryan n Filence (2012) menjelaskan bahwa penelitian ini termasuk jenis penelitian *eksperiment one group pretest-posttest* (tes awal dan tes akhir)adalah teknik yang digunakan untuk membuktikan keefektifan sebuah intervensi terhadap persoalan tertentu pada seseorang. Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh kegiatan permainan petak umpet terhadap kemampuan interpersonal.

Menurut Arikunto (2002: 78) didalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut *pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut *post-test*. Sedangkan perbedaan antara O1 dan O2 yakni $O1 - O2$ diasumsikan merupakan efek dari treatment atau eksperimen. Desain *one group pre-test and post-test* dalam Sugiyono (2016: 111) adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Desain one Group Pretest-Posttest

Keterangan:

X: Aktifitas permainan petak umpet

O1: Perkembangan Kemampuan interpersonal sebelum diberi perlakuan

O2: Perkembangan Kemampuan interpersonal sesudah diberi perlakuan

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki dua variabel penelitian yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen). Menurut Arikunto (2002 :104) dalam penelitian yang mempelajari pengaruh sesuatu treatment terhadap suatu variabel penyebab (X) atau variabel bebas dan variabel akibat (Y) atau variabel terikat. Variabel Bebas dalam penelitian ini adalah aktivitas permainan petak umpet kata (X) sedangkan variabel terikat adalah Kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun (Y).

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel adalah definisi yang akan dioperasionalkan dan dapat diukur, setiap variabel akan dirumuskan dalam bentuk rumusan tertentu berguna untuk membatasi ruang lingkup yang dimaksud dan memudahkan pengukurannya, agar setiap variabel dalam penelitian ini dapat diukur dan diamati, maka perumusan definisi operasional variabel tersebut adalah sebagai berikut :

a. Variabel Kemampuan Interpersonal

Kemampuan interpersonal yaitu kemampuan mencerna dan menanggapi, kemampuan bekerja sama, kepekaan terhadap lingkungan, kemampuan menangkap perbedaan, sangat memperhatikan orang lain dan mampu membedakan berbagai macam tanda interpersonal,

b. Variabel Permainan Petak Umpet

Petak umpet ialah jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh anak usia dini di BA Al-Muawwanah yang terdiri dari dua anak atau lebih dengan cara mencari tempat persembunyian lawan mainnya. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui dan memahami informasi mengenai pengaruh permainan petak umpet terhadap kemampuan interpersonal pada anak usia dini di BA Al-Muawwanah Mertoyudan.

D. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian (Arikunto, 2006: 90). Dalam penelitian subyek penelitian mempunyai kedudukan yang sentral, karena pada subyek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diamati oleh peneliti. Subyek penelitian dalam penelitian ini peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015: 62). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B

BA Al Muawwanah, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang yang berjumlah 58 anak.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2015: 63). Dalam penarikan sampel untuk sebuah penelitian, sampel harus mewakili atau representatif. Karena dari sampel yang mewakili tersebut dapat diperoleh sebuah data dan informasi kebenaran dari jumlah total populasi.

Sampel dalam penelitian ini berjumlah 18 anak adalah anak kelompok B1 di BA Al Muawwanah, Kecamatan Mertoyudan, Kabupaten Magelang.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel (Sugiyono, 2014: 81). Dalam menentukan jenis sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling tersebut dilakukan secara sengaja, yang mana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian. Teknik tersebut biasanya dilakukan karena beberapa pertimbangan dan syarat-syarat yang harus dipenuhi, yaitu pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi. Adapun ciri-

ciri tersebut diantaranya: anak berusia 5-6 tahun, memiliki tingkat kemampuan interpersonal yang belum optimal, kemampuan anak dalam berkomunikasi kurang, pendiam dan anak yang kurang percaya diri.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi. Dengan observasi ini, maka data yang diperoleh akan lengkap, tajam, orisinal dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang nampak di lapangan. Selain itu, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi.

(Sugiyono, 2017) Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Observasi dilakukan dengan pengamatan kemampuan interpersonal anak meliputi kemampuan mencerna dan menanggapi, kemampuan bekerja sama, kepekaan terhadap lingkungan, kemampuan menangkap perbedaan, sangat memperhatikan orang lain dan mampu membedakan berbagai macam tanda interpersonal.

Terdapat 2 jenis observasi yaitu observasi langsung dan tidak langsung. Observasi langsung adalah pengamatan yang dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa sehingga observator berada bersama objek yang diselidiki. Sedangkan observasi tidak langsung adalah pengamatan atau pencatatan yang dilakukan tidak pada saat peristiwa terjadi.

Didalam penelitian ini menggunakan observasi langsung, maksudnya peneliti berperan langsung sebagai pengamat atau observator dan berada dalam

satu tempat dengan objek yang diamati. Peneliti mengobservasi anak didik kelompok B1 di BA Al Muawwanah Mertoyudan Magelang. Observasi ini dilakukan untuk mengunpulkan informasi tentang pengaruh permainan petak umpet terhadap kemampuan interpersonal pada anak usia dini disekolah sebagai perlakuan yang dilakukan oleh peneliti yaitu permainan tradisional “*Petak Umpet*”

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat – alat yang diperlukan atau yang dipergunakan untuk mengumpulkan data. Ini berarti menggunakan alat - alat tersebut data akan dikumpulkan. Dalam penelitian kuantitatif, alat atau instrumen pengumpulan data adalah manusia yaitu, penelitian orang lain yang akan membantu dalam penelitian. Dalam penelitian, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang telah disusun dan dikembangkan oleh peneliti. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator kemampuan interpersonal anak usia dini dan telah dilakukan uji validitas oleh ahli dalam kemampuan interpersonal anak usia dini.

Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian berpedoman observasi terkait kecerdasan interpersonal anak yang mengacu pada indikator kemampuan interpersonal sebagaimana pada Tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi lembar observasi kemampuan interpersonal anak

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator
1	Kemampuan interpersonal	Menghormati pandangan Orang Lain	- Mampu menghargai perbedaan pendapat dengan temannya.
2		Mampu Berkomunikasi	- Mampu untuk menyampaikan pesan sederhana pada teman ketika proses belajar.
3		Mampu Bekerja sama dengan baik	- Mampu bekerjasama dalam berbagai kegiatan main APE out door - Mampu bekerjasama dalam berbagai kegiatan main APE in door
4		Kemampuan Berempati	- Mampu menolong teman. - Mampu berbagi dengan teman
5		Bertanggung Jawab	- Mau menyelesaikan tugasnya. - Meletakkan berbagai benda ditempatnya-

G. Validitas

Validitas Isi (*Content Validity*)

Validitas isi menunjukkan kemampuan instrumen penelitian dalam mengungkap atau mewakili semua isi yang hendak diukur. Pengujian validitas isi instrumen pada penelitian ini menggunakan pendapat para ahli (*experts judgement*). *Expert Judgement* dilakukan oleh Reza Edwin sulistyaningsih, M.Pd.

H. Prosedur Penelitian Data

Penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu persiapan penelitian dan pelaksanaan penelitian. Langkah – langkah dari tahap tersebut sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan Penelitian

Dalam tahap persiapan ini, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Pembuatan proposal penelitian, mencakup kegiatan awal yaitu penetapan judul yang diusulkan, sampai dengan penyempurnaan pembuatan proposal. Hal ini dibawah persetujuan dan bimbingan dari dosen pembimbing skripsi.
- b. Membuat surat izin untuk kelancaran penelitian dibagian pengajaran.
- c. Pembuatan instrumen, yang terdiri dari pedoman observasi yang mencakup aspek-aspek yang diteliti. Pada dasarnya observasi adalah penelitian itu sendiri.
- d. Uji Validitas, untuk menguji instrumen yang telah dibuat agar bisa digunakan dalam penelitian. Uji Validitas dalam penelitian ini dilakukan *profesional judgement* kepada dua orang ahli , yaitu dosen dan kepala sekolah.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

a. Proses Observasi Awal

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi anak, kurikulum yang digunakan, cara atau proses pembelajaran yang dilakukan dan mencari informasi lainnya. Kemudian memilih kegiatan yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Harian untuk mencapai indikator yang telah dipilih, memilih kegiatan dalam pembukaan , kegiatan inti dan penutup dan menyusun alat penilaian yang dapat mengukur pencapaian indikator.

b. Pengukuran Awal Kemampuan Interpersonal Anak

Pengukuran awal berpedoman pada instrumen penelitian yakni lembar observasi yang telah ditentukan. Pengukuran awal dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan penelitian untuk mengetahui kondisi awal tentang pencapaian jumlah kemampuan interpersonal pada anak sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tradisional *petak umpet*. Pengukuran awal dilakukan selama satu minggu.

c. Perlakuan atau pemberian kegiatan bermain dengan permainan petak umpet

Treatment dalam penelitian ini berupa bermain dengan permainan tradisional *petak umpet* yang dilakukan terhadap subyek penelitian. Perlakuan diberikan sebanyak 6 kali dalam 1 minggu dengan alokasi waktu 30 menit setiap harinya. Kegiatan ini diberikan kepada siswa kelompok B1 usia 5-6 tahun di BA Al Muawwanah Kecamatan Mertoyudan Kabupaten Magelang.

d. Pengukuran Akhir Kemampuan Interpersonal Anak

Sama halnya dengan pengukuran awal pedoman yang digunakan dalam penelitian berupa lembar observasi tentang kemampuan interpersonal anak. Pengukuran ini bertujuan untuk mendapatkan data akhir mengenai tingkat kemampuan interpersonal anak setelah mendapatkan *treatment*. Dari data yang diperoleh pada pengukuran akhir ini akan diketahui perbedaan tingkat kemampuan interpersonal anak sebelum dan sesudah mendapatkan *treatment*.

I. Metode Analisis Data

1. Uji Prasyarat

(Supardi, 2013) Analisis uji prasyarat, merupakan konsep dasar untuk menetapkan statistik uji mana yang diperlukan, apakah uji menggunakan statistik parametrik atau non parametrik. Uji prasyarat, yakni uji homogenitas variansi populasi, uji normalitas untuk sebaran data hasil penelitian.

Uji Normalitas yang paling sederhana adalah membuat grafik distribusi frekuensi atas skor yang ada. Pengujian kenormalan tergantung pada kemampuan kita dalam mencermati *plotting* data. Jika jumlah data cukup banyak dan penyebarannya tidak 100% normal (tidak normal sempurna), maka kesimpulan yang ditarik kemungkinan akan salah.

2. Uji Hipotesis

a. Statistik parametrik

(Ananda, 2018) Adalah statistik yang parameter populasinya harus memenuhi syarat - syarat tertentu seperti data berskala interval atau rasio, pengambilan sample harus random.

b. Statistik nonparametrik

Statistik yang parameter populasinya bebas dari keharusan syarat – syarat tertentu sebagaimana statistik parametrik. Dalam statistik non parametrik indikator yang dianalisis adalah sisi lain dari parameter ukuran objek yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Wilcoxon digunakan untuk menganalisis hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak dengan bantuan komputer program SPSS for Windows versi 27.00. Wilcoxon Signed Rank Test ini digunakan hanya untuk data bertipe interval atau ratio, yang tidak mengikuti distribusi normal (Santoso, 2009). Oleh karena itu uji ini tidak menuntut dilakukannya uji asumsi atau uji prasyarat berupa Uji Normalitas maupun Uji Linieritas. Wilcoxon Signed Rank Test termasuk statistik non-parametrik. Peneliti memilih statistik non-parametrik dengan pertimbangan dua hal yaitu: N (Subyek) dalam jumlah kecil dan data tidak harus mengikuti distribusi normal. Dengan teknik uji Wilcoxon ini akan diketahui apakah H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat terbukti kebenaran bahwa permainan petak umpet berpengaruh terhadap kemampuan interpersonal anak, atau sebaliknya H_0 diterima dan H_a ditolak.

Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Uji ini menggunakan sample berpasangan dengan nilai signifikansi $\alpha = 0,05$. Jika $\alpha < 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hipotesis penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

H_0 = tidak terdapat perbedaan kemampuan interpersonal anak sebelum dan sesudah dilakukannya permainan petak umpet

H_a = terdapat perbedaan kemampuan interpersonal sesudah dan sebelum dilakukannya permainan petak umpet

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Simpulan Teori

Kemampuan interpersonal adalah kemampuan proses penyampaian pesan (ide, gagasan) dari satu pihak kepada pihak lain untuk saling mempengaruhi di antara keduanya. Komunikasi dilakukan dengan menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak (seharusnya), melalui komunikasi, sikap dan perasaan seseorang atau sekelompok orang dapat dipahami oleh pihak lain

Petak umpet ialah jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh anak usia dini di BA Al-Muawwanah yang terdiri dari dua anak atau lebih dengan cara mencari tempat persembunyian lawan mainnya. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui dan memahami informasi mengenai pengaruh permainan petak umpet terhadap kemampuan interpersonal pada anak usia dini di BA Al-Muawwanah Mertoyudan.

Namun, yang menjadi pertanyaan, sudahkah kita memainkan permainan petak umpet ini secara benar, aturan bermain petak: *Tentukan siapa yang berjaga* dengan cara melakukan suit atau hompimpa terlebih dahulu. Biasanya, pemain yang kalah saat suit atau hompimpa inilah yang akan berjaga. *Tetapkan benteng* yang akan digunakan untuk si pencari (orang yang berjaga). *Si pencari akan menutup mata dan menghitung mundur*. Sementara si pencari menghitung, pemain lain harus mencari

tempat untuk bersembunyi. *Pencari akan mulai mencari pemain lain.* Tugas pemain yang bersembunyi adalah berlari untuk memegang benteng sebelum si pencari lebih dulu sampai ke benteng dan meneriakan nama pemain tersebut. Dalam hal ini, jika pencari lebih dulu mencapai benteng, maka si pemain dianggap kalah dan harus berjaga di sesi permainan selanjutnya. Namun, jika pemain lebih dulu mencapai benteng ketimbang si pencari, maka pencari harus siap berjaga kembali.

Nilai Z hitung dari hasil uji Wilcoxon Signed rank test adalah sebesar -3.766 . Sedangkan nilai signifikansi dari hasil uji adalah sebesar $0,001$. Apabila dijelaskan berdasarkan kriteria penilaian uji Wilcoxon Signed rank test, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,001$ ini kurang dari atau lebih dari $0,05$ yang berarti hipotesis H_a terdapat perbedaan kemampuan interpersonal sesudah dan sebelum dilakukannya permainan petak umpet diterima dan H_o ditolak.

B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya ada beberapa saran dari peneliti yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi semua pihak, antara lain:

1. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Diharapkan kepada lembaga pendidikan anak usia dini agar lebih meningkatkan sistem pendidikan bukan saja kontekstual tetapi terapan seperti ditambahnya jumlah pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung, terutama dalam mengembangkan kegiatan-kegiatan yang dapat

meningkatkan kualitas dan tahap perkembangan siswa termasuk kemampuan interpersonal anak yang sangat diperlukan oleh siswa, misalnya melalui kegiatan permainan-permainan tradisional, menambah referensi permainan anak.

2. Bagi Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik dalam lingkup PAUD hendaknya bersama-sama ikut berpartisipasi dalam usaha mengembangkan metode pembelajaran yang disenangi siswa sebagai upaya meningkatkan kemampuan interpersonal yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini. Pendidik dapat menambah referensi permainan anak misalnya menggunakan macam-macam permainan-permainan tradisional yang ada untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, agar anak dapat mengembangkan aspek-aspek yang dimiliki dengan baik. Pendidik dapat menggunakan permainan tradisional dalam kegiatan agar anak dapat mengenal dan melestarikan budaya bangsa. Pendidik juga diharapkan saat pembelajaran lebih dipusatkan pada anak (student center) yang lebih banyak melibatkan anak pada kegiatan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang hendak mengkaji permasalahan yang serupa, sebaiknya menggunakan metode atau permainan tradisional yang lebih variatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan interpersonal anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, W. (2018). *Bermain dan Kecerdasan anak* (Santosa.T (ed.); 1st ed.). Muhammadiyah University Press.
- Kurniawan, A. Wibowo. (2019). *Buku Olah Raga dan Permainan Tradisional*.
- Manap Solihat, Melly M. O. S. (2016). *Interpersonal Skill Tips Membangun Komunikasi dan Relasi*.
- Mbadhi, V., Ansel, M. F., & Pali, A. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School*, 1(2), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.348>
- Ningsih, S. (2016). Mengembangkan Kecerdasan Interpesonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional (Studi Kasus di TK Al-Akhyar Purwakarta Kelompok B). *Tunas Siliwangi*, 2(No.1), 30–47. <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/307/228>
- Retnaningsih, lina E., & Rosa, N. N. (2022). *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini* (D. R. Sudarroji (ed.); Pertama). Nawa Litera Publishing. www.lnawalitera.com
- Salamiyah Nur Hakim Harahap, Delvia, E., Zahra, S., Nur Amalina, M., & Khadijah, K. (2022). Pengaruh Perminan Petak Umpet dalam Mengembangkan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 255–260. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1958>
- Samsinar. (2020). Gangguan Tidur:Insomnia. In *IAIN Bone*. IAIN Bone.
- Sarmiati, E. R. R. (2019). *Komunikasi Interpersonal* (Cetakan Pe). CV IRDH.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif*. CV.Afabeta.
- Windayani, D. (2021). *Teori dan Aplikasi Pendidikan Anak Usia Dini* (M. P. I Putu Yoga Purandina (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad ZainiPenerbitzaini.com
- Yulita, R. (2017). *Buku - Permainan tradisional anak Nusantara*.
- Yunus, M. (2016). Pendidikan Anak Usia Dini dalam Perspektif Islam. In *Orbit Publisng* (Vol. 6, Issue August).
- Yusep Mulyana, M. P., & Dr.Anggi Setia Lengkana, Mp. (2019). *Permainan Tradisional* (M. P. Yusep Mulyana & Mp. Dr.Anggi SetiaLengkana (eds.)). SALAM INSAN MULIA.

- Amstrong, T. 2002. *7 Kinds of Smart*. (Terjemahan T. Hermaya). Jakarta: Gramedia
- Azwar, Saifuddin .2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- _____.2005. *Dasar-Dasar Psikometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Einon, Dorothy .2005. *Permainan Cerdas untuk Anak Usia 2-6 Tahun Jilid 2*. Jakarta: Erlangga
- Goleman,D. 2009. *Emotional Intelligence* (Terjemahan T. Hermaya). Jakarta: Gramedia Pustaka
- Gordon C & Lynn Huggins-Cooper.2013. *Meningkatkan 9 Kecerdasan Anak*. (Terjemahan Chynthia Rozyanda). Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer
- Khasanah. I, dkk. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Simulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol 1, No.1
- Lerin, Christine .2009. *105 Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan & Kreatifitas Buah Hati*. Jakarta: Trans Media Pustaka
- Suharsimi, Arikunto .2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono .2014. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani Nurani .2013. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks
- Titi Karyati,dkk .2010. *Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta untuk Sekolah Dasar Kelas 3*. Jakarta: Ganeca Exact
- Internet <https://www.beritatugu.com/petak-umpet>
`<iframe frameborder="0" scrolling="no" style="border:0px" src="https://books.google.co.id/books?id=BSdQEAAAQBAJ&newbks=0&lpg=PA137&dq=indikator%20kemampuan%20interpersonal&hl=id&pg=PA137&output=embed" width=500 height=500></iframe>`
- https://www.google.co.id/books/edition/Optimalisasi_Kecerdasan_Majemuk_Anak_Usi/vk5NEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=indikator%20kemampuan%20interpersonal&pg=PA62&printsec=frontcover