

**PENGARUH PERMAINAN TAM-TAM BUKU TERHADAP
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK
BT K QURRATUN'UYUN ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

IDALAILY

NIM. 170210099

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2022 M/ 1444 H**

**PENGARUH PERMAINAN TAM-TAM BUKU TERHADAP
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK
B TK QURRATUN'UYUN ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

IDALAILY

NIM. 170210099

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,


Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP.196010061992032001


Lina Amelia, M. Pd
NIP.198509072020122010

**PENGARUH PERMAINAN TAM-TAM BUKU TERHADAP
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK
B TK QURRATUN'UYUN ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

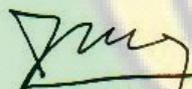
Pada Hari/Tanggal :

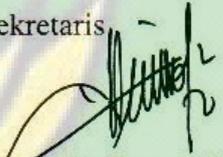
Rabu, 28 September 2022
2 Rabiul Awal 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua

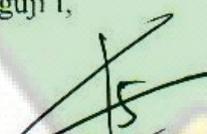
Sekretaris

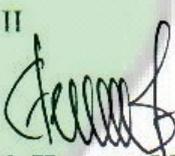

Dra. Jamaliah Hashallah, MA
NIP. 196010061992032001


Ramelia Poetri, S.Pd

Penguji I,

Penguji II


Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010


Rafidhah Hanum, M. Pd.
NIDN. 2003078903

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh




Prof. Safrul Huluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 1973010211997031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Idalaily
NIM : 170210099
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tam-Tam Buku Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B TK Qurratun'uyun Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi atau memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggungjawabkan dengan karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melakukan pembuktian dan dapat dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya memang pelanggar skripsi ini, maka saya siap dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 29 Juni 2022

Yang Menyatakan,


(Idalaily)


METERAI
TEMPEL
02AJX624018198



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telpon:(0651)7551423-Fax.(0651)7553020 www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI
Nomor:B- /Un.08/Kp.PIAUD/ /2022
Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini(PIAUD)Fakultas Tarbiyah dan Keguruan(FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh,dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i:

Nama :Idalaily
NIM :170210099
Pembimbing 1 :Dra. Jamaliah Hasballah,MA
Pembimbing 2 :Lina Amelia,M.Pd.
Fakultas/Prodi :Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul Skripsi :Pengaruh Permainan Tam-tam buku Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B TK Qurratun'uyun Aceh Selatan

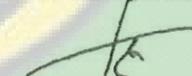
Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (Similarity) sebesar 26%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD


Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP.196010061992032001

Banda Aceh, 13 Juli 2022
Petugas Layanan Cek Plagiasi


Lina Amelia, M.Pd
NIP.198509072020122010

جامعة الرانيري
AR-RANIRY

ABSTRAK

Nama : Idalaily
NIM : 170210099
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Permainan Tam-tam Buku Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B TK Qurratun'uyun Aceh Selatan
Tanggal Sidang : 28 September 2022 M/2 Rabiulawal 1444 H
Tebal Sripsi : 98 Halaman
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA
Pembimbing II : Lina Amelia, M.Pd.
Kata Kunci : Permainan Tam-tam Buku, Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan dalam memahami dan berinteraksi secara baik dengan orang lain. Secara sederhana anak yang memiliki kecerdasan interpersonal memiliki ciri-ciri sebagai berikut: mengetahui aturan dalam bermain, bersosialisasi dengan teman sebaya, tertib menanti giliran dalam bermain, mempunyai rasa empati, bekerja sama, berbagi rasa (senang/sedih), menjalin kontak, memotivasi orang lain. Kecerdasan interpersonal anak di TK Qurratun'uyun Aceh Selatan masih kurang, dalam hal bermain, bersosialisasi dengan teman sebaya, tertib dalam bermain, menjalin kontak, bekerjasama, dan menjalin kontak. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari permainan tam-tam buku terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurratun'uyun Aceh Selatan. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan desain *some group pretest posttest*. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yaitu kelompok B yang berjumlah 11 orang peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat kecerdasan interpersonal anak melalui permainan tam-tam buku. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan. Berdasarkan analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 8,308$ dan $t_{tabel} = 1,81$ dengan derajat kebebasan $dk = 10$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian kesimpulannya adalah ada pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B Tk Qurratu'uyun Aceh Selatan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga dengan izin Allah SWT penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **Pengaruh Permainan Tam-Tam Buku Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B TK Qurratun'uyun Aceh Selatan**. Ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelas sarjana Sastra Satu (SI) pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan dan penulisan skripsi tidak terlepas dari bantuan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku Pembimbing I, dan Ibu Lina Amelia, M.Pd. selaku Pembimbing II yang mengarahkan peneliti sehingga dapat terselesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Zikra Hayati S.Pd.I, M.Pd. selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Ibu Dr. Heliati Fajriah, MA. selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam

Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Bapak Safrul Muluk, S.Ag, M.A, M.Ed, Ph.D. Dan Bapak Wakil Dekan, dosen dan asisten dosen, serta karyawan dilingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang telah membantu penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini.

4. Ibu Nuramaliah S.Pd selaku Kepala Sekolah TK Qurratul'uyun Aceh Selatan. dan ibu Yesi Mirwani selaku Guru Kelas Kelompok B beserta seluruh Guru dan Karyawan yang telah banyak membantu penulis dan memberi izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
5. Para Pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. atak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada skripsi ini dapat diperbaiki dimasa yang akan datang.

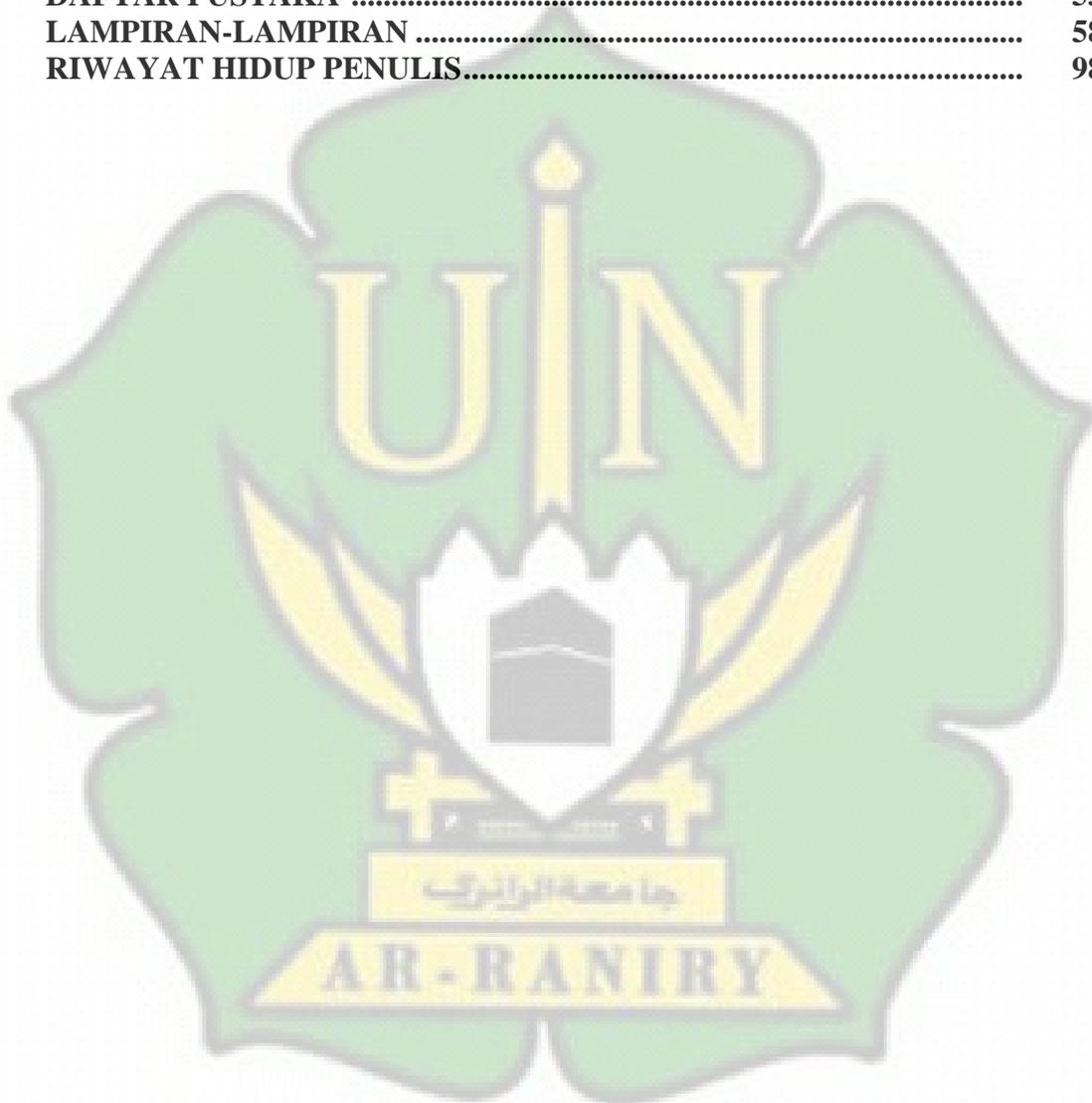
Banda Aceh, 28 Maret 2021
Penulis,

Idalaily
NIM. 170210099

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Hipotesis Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Operasional	7
G. Penelitian Relevansi	9
BAB II : LANDASAN TEORI	13
A. Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini	13
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	13
2. Kecerdasan Multiple Intelektensi.....	13
3. Kecerdasan Interpersonal	14
B. Permainan Tradisional	19
1. Pengertian Bermain	19
2. Pengertian Permainan Tradisional	20
3. Permainan Tam-tam Buku	21
C. Hubungan Permainan Tam-tam Buku dengan Kemampuan Interpersonal	23
BAB III : METODE PENELITIAN	26
A. Rancangan Penelitian	26
B. Lokasi Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel Penelitian	27
D. Instrumen Pengumpulan Data	28
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Teknik Analisis Data	35
G. Prosedur Penelitian	37
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Deskripsi lokasi Penelitian.....	41
B. Deskripsi Hasil Penelitian	43

C. Pembahasan	51
BAB V : PENUTUP	52
A. Kesimpulan	53
B. Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN-LAMPIRAN	58
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	98

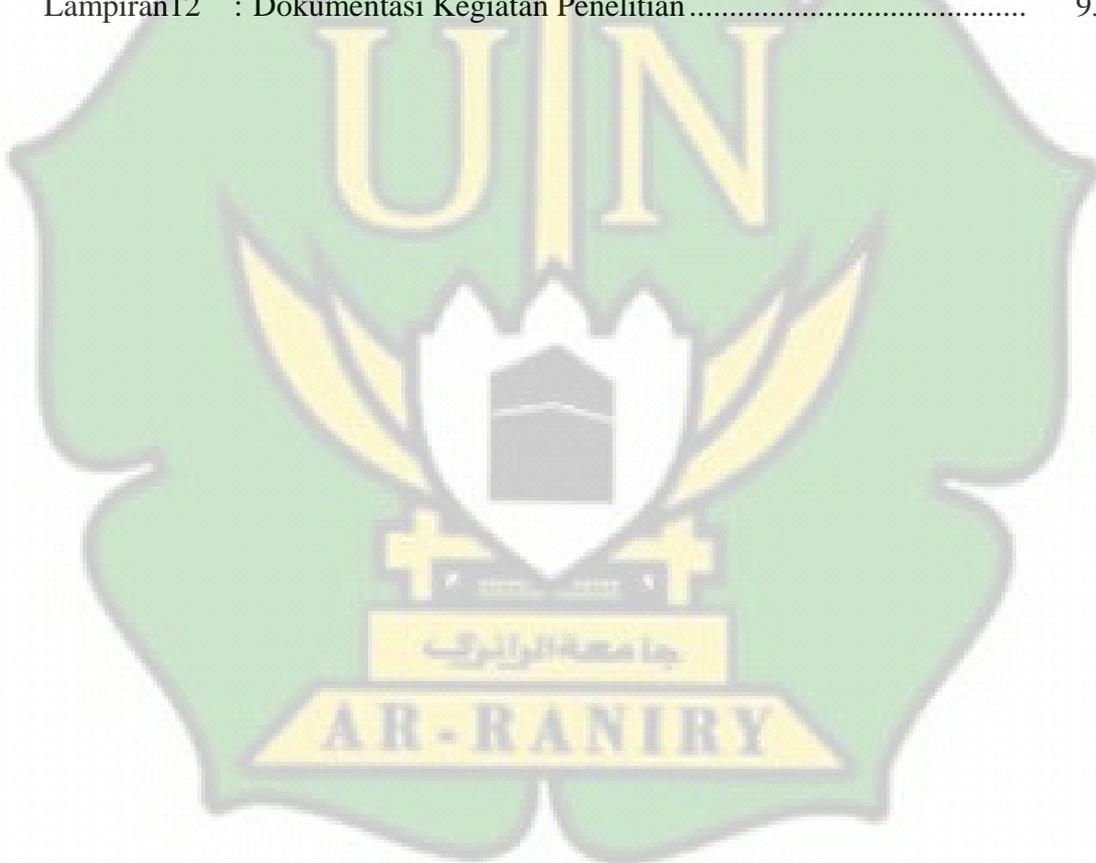


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	: Desain Penelitian <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	27
Tabel. 3.2	: Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi.....	29
Table 3.3	: Kategori Keberhasilan Anak	30
Tabel 3.4	: Lembar Observasi.....	30
Tabel 3.5	: Rubrik penilaian Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 tahun di Tk Qurratun'uyun Aceh Selatan.....	31
Tabel 4.1	: Sarana dan Prasarana Tk Qurratun'uyun Aceh Selatan	41
Tabel 4.2	: Perkakas Sekolah Tk Qurratun'uyun Aceh Selatan	42
Tabel 4.3	: Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Tk Qurratun'uyun Aceh Selatan	42
Table 4.4	: Nama-NamaTenaga Kependidikan Tk Qurratun'uyun Aceh Selatan	42
Tabel 4.5	: Murid Kelompok TK B Qurratul'uyun Aceh Selatan	43
Tabel 4.6	: Jadwal dan Kegiatan Penelitian.....	43
Tabel 4.7	: Hasil Analisis Nilai <i>Pretest</i> Anak.....	44
Tabel 4.8	: Hasil Analisis Nilai <i>Posttest</i> Anak	44
Tabel 4.9	: Hasil Uji Normalitas Skor <i>Pretest</i>	46
Tabel 4.10	: Hasil Uji Normalitas Skor <i>Posttest</i>	46
Tabel 4.11	: Pengujian Hipotesis Berdasarkan hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	47
Tabel 4.12	: Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Untuk Mencari Nilai M_d	48
Tabel 4.13	: Hasil Mencari Nilai X_d dan X_d^2	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry.....	58
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian	59
Lampiran 3	: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	60
Lampiran 4	: Surat validasi Instrumen.....	61
Lampiran 5	: Lembar Validasi Instrumen.....	62
Lampiran 6	: Salah Satu Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak	65
Lampiran 7	: Daftar Tabel t	67
Lampiran 8	: Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68
Lampiran 9	: Hasil Analisis <i>SpSS</i>	69
Lampiran 10	: Panduan Dalam Mencari Uji Normalitas dan Uji T Paired....	73
Lampiran 11	: Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	76
Lampiran 12	: Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	93



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini ialah pendidikan yang diperuntukan pada anak-anak sebelum memasuki pendidikan sekolah dasar. Masitoh, mengungkapkan bahwa, pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya agar anak dapat menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan kemampuan dan keterampilan anak.¹Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang ditujukan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (motorik halus dan kasar) kecerdasan (dayapikir, dayacipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak anak lahir sampai dengan usia 6 tahun dengan memberikan rangsangan untuk pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.²PAUD memegang peranan penting dan menentukan bagi

¹Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran di TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 19.

²Suyadi, *Teori pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 23.

sejarah perkembangan anak selanjutnya, karena merupakan pondasi bagi dasar pembentukan pribadi anak. Jika anak diberikan pembinaan yang tepat dan efektif sejak dini maka anak dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental, yang berdampak pada meningkatnya prestasi belajar, dan produktifitas sehingga mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi dirinya. Pada hakikatnya, belajar harus berlangsung sepanjang hayat, dan dilakukan sejak dini. Dalam kerangka inilah pentingnya paud untuk mengembangkan berbagai potensi anak terutama pada masa emas, yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun.³ Kecerdasan atau intelegensi seseorang dibawa dari pertama kali ia dilahirkan. Akan tetapi, perkembangan kecerdasan atau intelegensi itu didapatkan seseorang seiring dalam perkembangan dalam kehidupan.⁴

Pada dasarnya, anak memiliki berbagai kecerdasan dalam tingkat dan indikator yang berbeda-beda, anak pada dasarnya adalah cerdas. Perbedaannya di tentukan oleh faktor salah satunya adalah rangsangan yang diberikan pada anak berusia dini. Menurut *Gardner* dalam suyadi menetapkan 9 kecerdasan majemuk yaitu: kecerdasan verbal-liunguistik (*wordsmart*) kecerdasan yang berkaitan pada bahasa, kecerdasan logika-matematika (*number/reasoningsmart*), kecerdasan untuk mendeteksi pola, pikiran, berpikir logis, kecerdasan visual-spasial (*picture smart*) kecerdasan berpikir visual, kecerdasan kinestetik/fisik, (*body smart*), kecerdasan yang suka bergerak, menyentuh, kecerdasan musikal (*musical smart*), kecerdasan menciptakan lagu, kecerdasan intrapersonal (*people smart*),

³Mulyasa, *Manajemen Paud*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 45.

⁴Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran (Teori dan Praktek)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 192.

kecerdasan yang tidak kesulitan bekerja sama, kecerdasan spiritual (*spiritual intelegensi*) kemampuan mengenal, mencintai tuhan, kecerdasan naturalis (*natural smart*) kecerdasan terhadap alam sekitar, dan kecerdasan interpersonal (*selfsmart*) kecerdasan pemahaman dan kendali yang baik dalam diri sendiri.⁵Banyak kegiatan yang dapat diberikan untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak yaitu memberikan stimulasi dalam permainan, karena bermain merupakan persyaratan dalam keahlian anak selanjutnya suatu praktek untuk kemudian harinya.⁶Bermain sangatlah penting untuk kemampuan kecerdasan anak apalagi, untuk kemampuan interpersonal anak terhadap bekal anak terjun langsung di dalam masyarakat, serta di harapkan anak bersosialisasi dengan baik. Peran bermain memberikan efek yang sangat besar untuk kemampuan interpersonal anak karena, kemampuan interperdsonal tidak lahir bersama anak melainkan dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran serta diasah dengan permainan salah satunya permainan tradisioanal.

Permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan interpersonal pada anak usia dini salah satunya yaitu dengan permainan tam-tam buku, permainan tam-tam ini dapat dimainkan oleh berbagai jenis. Cara bermain tam-tam buku ini ialah dengan dua orang anak berdiri berhadapan. Kedua tangan mereka berpegangan diatas kepala, membentuk terowongan. Pemain yang lain berbaris kebelakang dan memegang pundak yang ada didepannya. Semua pemain bernyanyi dengan syair :

⁵Suyadi, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT indeks, 2009), h. 185.

⁶Susanto, *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta : Kencana, 2015), h. 8.

“Tam-tam buku seleret tiang bahu patah lembing patah paku anak belakang habis lagu tangkap satu”, (tam-tam buku satu barisan letakkan tangan di tiang bahu jika habis lagu berhenti tangkap anak satu).

Sambil bernyanyi mereka (pemain yang lain) mengelilingi kedua anak yang menjadi terowongan. Anak yang tertangkap ditannya mau ikut A atau B dan berdiri dibelakang yang diinginkan anak. Begitulah permainan terus dilakukan hingga akhirnya semua anak dibarisan tertangkap semua. Permainan dilanjutkan dengan mempertahankan keluarga A agar tidak tertangkap dan mangsa oleh kelompok B. Mereka harus mengikuti gerak yang barisan paling depan jangan sampai terlepas jika terlepas akan dimangsa oleh lawan. Jika anak sudah habis di dapat oleh kelompok lain maka dialah pemenangnya dan permainan selesai.⁷

Pada kenyataannya di lapangan ditemukan kondisi bahwa guru dalam praktik pendidikan belum mengedepankan pentingnya stimulasi kemampuan interpersonal . Hal ini diketahui berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Tk Qurratun'uyun Aceh Selatan. Hasil observasi yang di dapat pada saat pembelajaran, guru cenderung hanya memperhatikan kemajuan anak dalam aspek membaca, menulis dan berhitung. Hasil wawancara yang dilakukan bahwa kegiatan pembelajaran hanya bertumpu pada langkah-langkah dan strategi agar anak bisa membaca menulis dan berhitung. Setelah di ambil data dari jumlah anak di Tk Qurratun'uyun 11 jumlah pada kelompok B, dari 11 orang, ada 5 orang anak yang kemampuan interpersonalnya sangat baik, dan ada 6 anak lainnnya kurang terhadap kemampuan interpersonal seperti anak masih belum mau berteman

⁷Sri mulyani, *Aku Cinta Jakarta* (Jakarta : Geneca , 2006) h, 83.

dengan orang lain dikarenakan anak masih suka memilih teman dalam bermain, kurang dalam bekerja sama dan kurang memiliki rasa empati, kemampuan bersosialisasi kurang, karena anak hanya mau bermain dengan orang itu-itu saja, ini terlihat dalam aspek kemampuan bekerja sama, berempati, dan kemampuan berteman dan menjalin kontak .

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti ingin membuat sebuah studi yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui permainan, karena bermain anak dapat mengeksplor aspek perkembangan dan dapat melatih bersosialisasi, bekerja sama, berempati, yang berjudul **“Pengaruh Permainan Tam-Tam Buku Terhadap Kemampuan Interpersonal Anak Kelompok B TK Qurratun’uyun Aceh Selatan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimanakah pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurratun’uyun Aceh selatan ?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah “Untuk Melihat Pengaruh dari Permainan Tam-tam Buku Terhadap Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B TK Qurratun’uyun Aceh Selatan ”.

D. Hipotesis Penelitian

Ho : Tidak ada pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurrtun'uyun Aceh Selatan.

Ha : Ada pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurrtun'uyun Aceh Selatan.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoriti

- a. pengetahuan tentang cara yang berhubungan dengan kecerdasan interpersonal anak terhadap permainan tradisional tam-tam buku
- b. Memberikan referensi kepada pendidik untuk memperoleh gambaran tentang kecerdasan interpersonal anak terhadap permainan tradisional

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, dengan memberikan masukan permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal anak.
- b. Bagi guru, dapat memberikan pengetahuan dan membantu guru untuk lebih kreatif dalam menyediakan media agar anak lebih tertarik untuk menggunakan dan menciptakan permainan atau

kegiatan bermain sehingga anak bahagia dan aktif mengikutinya dalam upaya meningkatkan perkembangan anak.

- c. Bagi sekolah, untuk meningkatkan kualitas pengajaran disekolah dan sebagai pertimbangan dalam memotivasi guru untuk melaksanakan kegiatan yang lebih kreatif dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak.
- d. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam proses pembelajaran mengembangkan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan tradisional.

F. Defenisi Operasional

1. Permainan tradisional tam-tam buku

Permainan tam-tam buku adalah permainan tradisional yang berasal dari tanah melayu tepatnya permainan ini adalah permainan yang berasal dari daerah Sumatra timur yang sering disebut dengan sebutan “bumi bertuah” sebelum akhirnya dijadikan satu dengan propinsi utara, permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok dimana terdapat dua orang anak yang menyatukan tangan mereka keatas yang menyerupai terowongan sedangkan anak yang lainnya berbaris seperti ular sambil memegang pundak kawan yang berada di depan. Permainan ini hampir sama dengan permainan ular naga dan wak-wak gung,

namum memiliki lagu yang berbeda.⁸ Permainan tam-tam buku dalam penelitian ini mengfokuskan pada kemampuan anak dalam mematuhi aturan dalam bermain, mendengarkan orang lain berbicara, menerima perbedaan teman dengan dirinya, anak dapat menyelesaikan pekerjaan dalam kelompok, menghargai pendapat teman, dapat bermain dengan teman yang lain.

2. Kecerdasan interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan dalam memahami dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Secara sederhana anak yang memiliki kecerdasan interpersonal memiliki ciri-ciri sebagai berikut: mengetahui aturan dalam bermain, bersosialisasi dengan teman sebaya, tertib dalam menanti giliran dalam bermain, mempunyai rasa empati, bekerjasama, berbagi rasa (senang/sedih), menjalin kontak, memotivasi orang lain.⁹ Kecerdasan interpersonal dalam penelitian ini dapat dilihat dari mengetahui aturan dalam bermain, bersosialisasi dengan teman sebaya, tertib dalam menanti giliran, mempunyai rasa empati, dan dapat memimpin kelompok bermain lebih besar.

G. Penelitian Relevansi

Judul penelitian ini adalah Pengaruh Permainan Tam-Tam Buku Terhadap Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok TK B Qurratul'uyun Aceh Selatan". Dengan merujuk kepada penelitian terdahulu yaitu:

⁸Hamzuri dan Tiarna Rita Siregar, *Permainan Tradisional Indonesia*, (Direktorat Jendral Kebudayaan 1998).

⁹T safari, *interpersonal Intelejensi Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak* (Yogyakarta : 2005), h.738.

1. Penelitian yang dilakukan oleh silvia Ningsih 2016 dengan judul *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional*. Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode kasus. Berdasarkan hasil penelitiannya perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini berkembang baik. Kemampuan menunjukkan (1) sikap mau bermain bersama (2) sikap mau membedakan teman yang bersedih, senang dan marah (3) mau bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya (4) menunjukkan minat pada saat bermain (5) menerima teman tanpa membedakan jenis kelamin (6) mau menerima keadaan fisik teman (7) mandiri (8) memberikan rasa simpati (9) memahami akibat terjadinya pelanggaran dan tanggung jawab (10) mau mendengarkan orang lain (11) menunjukkan rasa senang ketika membantu teman yang lain. Sikap ini muncul pada saat anak melakukan permainan tradisional mulai dari galah panco, engrang batok, hayam jeung carueh dan tam-tam buku.¹⁰

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang kecerdasan interpersonal anak usia dini. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu lebih berfokus pada kecerdasan interpersonal anak melalui permainan tradisional dengan menggunakan penelitian kualitatif dengan metode kasus sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan

¹⁰Silvia Ningsih, "Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional", *Jurnal Tunas Siliwangi*, vol. 2, No. 1, April 2016, h 30.

penelitian kuantitatif dengan penelitian Pre-Eksperimental Desain dengan pendekatan *One Group Pre-Test post-Test Desains*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Arismawati 2020 yang berjudul *Pengaruh Permainan Tam-Tam Buku Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak TK Al-Mulk Kampar*. Desain penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan metode sampling jenuh kemudian dilakukan analisis terhadap data-data yang berupa analisis, pengolahan data dilakukan melalui uji t yaitu uji hipotesis yaitu uji t *Paired Samples t Test*. Dalam penelitian ini digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan mean antar kelompok pretest dan kelompok posttest. Pengujian hipotesis menunjukkan penggunaan permainan tradisional tam-tam buku terbukti secara signifikan memiliki pengaruh terhadap peningkatan perkembangan sosial anak di TK Al-Mulk Desa Ranah Singkuang Kecamatan Kampar Kab. Kampar berdasarkan hasil perhitungan uji t menunjukkan angka signifikan 0.000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 dengan demikian H_0 diterima, artinya penggunaan permainan tam-tam buku memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK Al-Mulk Desa Ranah Singkuang Kecamatan Kampar Kab.Kampar. Dimana permainan tradisional tam-tam buku merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok terdapat atau terjadinya interaksi antar setiap pemain sehingga terdapat kontak sosial dan emosional anak.¹¹

¹¹Arismawati, "Pengaruh Permainan Tradisional Tam-Tam Buku Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak TK Al-Mulk Kampar", *Jurnal Talenta*, Vol.XI, NO.1, juni 2020, h 48.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan tradisional tam-tam buku, sedangkan perbedaannya adalah penelitian terdahulu penelitian kuantitatif dengan uji t sampling jenuh, sedangkan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Pre Eksperimental desains*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurfitri Sahidun 2018 yang berjudul *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan bermain permainan tradisional dan menganalisis hasil peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini kelompok A PAUD Titian Kasih melalui kegiatan bermain permainan tradisional. Metode penelitian yang dilakukan adalah metode kemmis dan Taggart yang terdiri dari perencanaan ,tindakan, observasi dan refleksi. Reponden dalam penelitian ini adalah 12 orang anak kelompok A PAUD Titian Kasih Ternate. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak meningkat melalui kegiatan bermain permainan tradisional sebesar 46,96% dari pre test menjadi 79,92% pada hasil posttest siklus II.¹²

¹²Nurfitri safidun, "Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak melalui Permainan Tradisional". *Jurnal JECCE*, Vol. 1, No. 1, 2018, h 13.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Hal tersebut sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Usia ini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia ini disebut sebagai usia emas (*golden age*).¹ Pembelajaran anak usia dini menganut pendekatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain.

2. Kecerdasan *Multipel Intelegensi*

Menurut *Gardner* dalam *sujiono* memaparkan 7 aspek dalam intelegensi yang menunjukkan kompetensi intelektual yang berbeda kemudian menambahkannya menjadi 8 aspek kecerdasan, yang terdiri dari kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan fisik/kinestetik, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis, tetapi dalam penerapan di Indonesia ditambahkan menjadi 9, yaitu kecerdasan spritual. Kecerdasan interpersonal berhubungan dengan interaksi dengan orang disekitarnya. Interaksi yang dimaksud bukan hanya berhubungan

¹Eliyyil akbar, *Metode Pelajaran Anak Usia Dini*, (Kencana : Premdia Grub, 2020), h. 1.

biasa saja melainkan memahami perasaan, bekerjasama, berempati, berkomunikasi, dan respons.²

3. Kecerdasan Interpersonal

Howard Gardner memberikan penjelasan tentang mengenai pengertian dari kecerdasan interpersonal sebagai berikut: kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain. Hal ini dapat mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh, kemampuan untuk membedakan berbagai jenis isyarat interpersonal, dan kemampuan untuk merespon secara efektif dalam beberapa cara pragmatis (misalnya, untuk mempengaruhi kelompok orang agar mengikuti jalur tertentu dari suatu tindakan).³

Berdasarkan teori diatas dijelaskan bahwa kecerdasan interpersonal memungkinkan seseorang untuk memahami perasaan dan membina hubungan baik dengan orang lain. *Amstrong* memberikan pendapat yang sejalan dengan *Gardner*, *Amstrong* mendefenisikan kecerdasan yaitu *capacity to discern and respond appropriately to the moods, temperaments, motivations, and desires of other people*.⁴ Jadi seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang berkembang dengan baik apabila dapat memahami orang lain dengan melihat situasi lingkungan orang lain kearah yang lebih positif dengan memotivikasinya. Kecerdasan interpersonal juga sering terdengar dengan sebutan kecerdasan sosial.

²Sujiono, *Kecerdasan Kinestetik dan Interpersonal Anak Serta Pengembangannya*, (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), h. 5.

³Thomas Amstrong, *Kecerdasan Multiple di Dalam Kelas*, (Jakarta: Indeks,2013), h. 7.

⁴Thomas Amstrong, *Multiple Intelejensi in the Clasroom* ,(USA:ASCD,2009), h.11.

Kecerdasan sosial terlihat jika seseorang anak mampu menjalin komunikasi yang baik dengan temannya juga termasuk kemampuan seperti memimpin, mengorganisasi, menangani perselisihan antar teman, memperoleh simpati dari anak-anak yang lain.⁵Reeta Sonawat berpendapat bahwa mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dengan beberapa cara yang dapat dilakukan yaitu dengan kerja sama, menugaskan kerja kelompok mendiskusikan penyelesaian masalah, dan menciptakan situasi yang membuat anak saling mengamati dan memberi masukan. Pengembangan kecerdasan interpersonal anak menjadi lebih penting dalam mempersiapkan anak untuk masa depan dan anak harus bisa meningkatkan kekuatan dalam bekerja sama dengan orang lain di kehidupan sosialnya.⁶

Chatib juga memberikan pendapatnya bahwa kecerdasan interpersonal itu kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif.⁷ Kemampuan yang terkait dengan kecerdasan interpersonal yaitu mudah bekerja sama dengan teman, mudah mengenal, membedakan perasaan dan pribadi teman, komunikasi verbal dan nonverbal, peka terhadap teman, empati. ⁸Kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang anak miliki terhadap merespon orang-orang yang ada disekitar dengan baik, sehingga dapat menjalin komunikasi dengan baik dan efektif. Kemampuan interpersonal terdiri atas beberapa aspek yang yaitu:

⁵Iskandar, *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*, (Jakarta: GP, Press, 2009) h. 56.

⁶Reeta sonawat, *Multiple Intelegensi for Preschool Children*, (Mumbai : Multitech Publishing, 2008), h. 77.

⁷Munif Catib, *Sekolah Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*, (Bandung :Mizan Media Utama, 2012), h. 94.

⁸paul Suparno, *Teori Intelegensi Ganda*, (Yogyakarta:Kanisius , 2004) h. 47-48.

empati,berkomunikasi bersikap ramah,dan bekerja sama. Kemampuan ini dapat ditingkatkan salah satunya dengan diberikan stimulasi yang anak butuhkan.⁹

Kecerdasan interpersonal ini diberikan dalam membedakan dan merespon perilaku yang ditampilkan oleh orang lain. Kecerdasan ini dapat diidentifikasi dengan beberapa kemampuan yaitu: memiliki teman yang banyak, bersosialisasi baik di sekolah dan di lingkungan masyarakat, tampak sangat mengenali lingkungannya, terlibat dalam kegiatan kelompok dalam sekolah maupun diluar sekolah, berperan sebagai penengah pada teman-teman atau keluarga, menikmati permainan kelompok, menunjukkan empati terhadap perasaan orang lain. Dapat menjadi penasehat atau pemecah masalah, diantara teman-temannya, menikmati kegiatan mengajar orang lain, dan menunjukkan bakat untuk menjadi pemimpin.¹⁰

Kecerdasan interpersonal dilihat dari kegembiraan berteman dan kesenangan dalam berbagai macam aktifitas sosial serta ketaknyamanan atau keengganan dalam kesendirian atau menyendiri. Kecerdasan interpersonal berhubungan dengan hubungan antara pribadi. Anak yang menonjolkan kemampuan interpersonalnya menunjukkan ciri-ciri: punya banyak teman, banyak bersosialisasi di sekolah maupun di lingkungan. Dalam teori kecerdasan, kecerdasan interpersonal itu dapat diartikan sebagai bentuk pengetahuan dalam membaca perasaan, dorongan dan keinginan orang lain, baik yang terucap maupun yang tidak terucap, dan bertindak atas dasar pengetahuan. Kemampuan ini memiliki dua unsur penting yakni perhatian peduli terhadap orang lain yang

⁹Muhammad Yusri Bachtiar, "Pengaruh Bermain .Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak". *Jurnal pendidikan anak*, Vol. 3, No.2, 2017), h. 2.

¹⁰Martini Jarmaris, *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h.

selanjutnya diikuti oleh dorongan untuk melakukan kepada orang lain. Kemampuan interpersonal ini menunjukkan seorang anak agar peka terhadap perasaan orang lain. Mereka cenderung supaya anak dapat memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitar. Kecerdasaan ini sering disebut juga dengan kecerdasan sosial, yang selain kemampuan menjalin persahabatan yang akrab dengan teman, juga mencakup kemampuan seperti memimpin, mengorganisasi, menangani perselisihan antar sesama teman, memperoleh simpati dari individu lain dan sebagainya.

a. Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal memiliki ciri-ciri: punya banyak teman, banyak bersosialisasi di sekolah maupun dilingkungan sekitar, tampak sangat mengenali lingkungan, terlibat dalam kegiatan kelompok diluar sekolah, berperan sebagai penengah pada teman-teman atau keluarga jika ada konflik, menikmati kegiatan kelompok, bersimpati besar terhadap perasaan orang lain, menjadi penasihat atau masalah diantara teman-temanya, menikmati mengajar orang lain, berbakat untuk menjadi pemimpin.

Menurut *Gadner* dalam *suyadi* menjelaskan bahwa secara sederhana anak yang memiliki kecerdasan interpersonal mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Mengetahui aturan dalam bermain
- 2) Bersosialisasi dengan teman sebayanya
- 3) Tertib dalam menanti giliran dalam bermain
- 4) Mempunyai empati/perhatian lebih kepada terhadap orang lain

5) Anak dapat memimpin kelompok bermain lebih besar.¹¹

b. Manfaat Pengembangan Kecerdasan Interpersonal pada Anak Usia Dini

Adapun manfaat dari kecerdasan interpersonal anak usia dini antara lain:

1) Mengasah kepekaan empati dan simpati

Kepekaan simpati dan empati dapat dirangsang dengan bermacam kegiatan yang dapat dilakukan yakni dengan permainan dan kegiatan langsung. Permainan yang disarankan adalah permainan tradisional.

2) Bekerja sama

Kegiatan ini terdapat pada aktifitas dalam memudahhi suatu pekerjaan secara bersamaan. Kegiatan yang dapat meningkatkan kerja sama adalah saling membantu.

3) Berbagi rasa

Merupakan salah satu kemampuan interpersonal yang melibatkan anak terhadap bersosialisasinya dan berinteraksi dengan orang lain. Aktifitas yang dimaksud yakni bercerita tentang pengalamandan sebagainya, atau bisa dengan bermain permainan tradisional.

4) Menjalin kontak

Dapat menunjukkan kemampuan interpersonal yang tinggi. Menjalin kontak dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti

¹¹Suyadi, *psikologi Belajar Aud*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi, 2011), h. 173.

membiasakan anak dengan mendengar dan melihat. Perilaku menjalin kontak seperti memuji dan memberi salam.

5) Memotivasi orang lain

Anak yang memiliki kemampuan interpersonal yang kuat, pandai dalam memotivasi orang lain, mereka dapat membaca suasana hati dan kesulitan orang lain, lalu memberikan tanggapan berupa kata-kata yang membangkitkan. Oleh sebab itu, perlu dibuat permainan atau kegiatan yang membangkitkan kemampuan anak.¹²

B. Permainan Tradisioanal

1. Pengertian Bermain

Menurut *parten* dalam buku Fadillah bermain adalah suatu kegiatan sebagai sarana bersosialisasi dan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, bereaksi, dan belajar secara menyenangkan. Menurut *Buhler* dan *Ziger* bermain Merupakan kegiatan yang menimbulkan kenikmatan. Bermain juga merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Bermain bagi anak sangatlah penting. Sebab melalui bermainlah anak mengalami proses pembelajaran. Bermain dengan anak usia dini sudah tidak asing lagi. Bermain adalah kegiatan atau suatu aktifitas anak untuk bersenang-senang.

¹²T safari, *Interpersonal Intelegensi Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*, (Yogyakarta: 2005), h.7.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak usia dini yang dilakukan tanpa paksaan dari siapa pun, bermain juga dapat membantu anak untuk bersosialisasi dengan teman sebaya, orang tua, maupun yang ada di sekitarnya. Bermain juga dapat membuat anak bereksplorasi, dan juga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan ide-ide, dan juga dapat membantu aspek perkembangan anak usia dini.¹³

2. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Triharso dalam buku Usep kustiawan menyatakan anak prasekolah dalam usia 4-6 tahun menyukai permainan yang menantang dan banyak mengerak-gerakkan ototnya, mencoret-coret, membaca dan lain sebagainya. Permainan yang baik adalah permainan yang dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada dalam diri anak agar anak dapat menjadi pribadi yang baik dan menyenangkan.¹⁴ Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun menurun dan mempunyai fungsi atau pesan sebaliknya. Permainan tradisional merupakan permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat. Permainan tradisioanal juga merupakan sebuah kegiatan rekreatif tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tapi juga bertujuan sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

¹³Fadillah, *Bermain dan Permainan*, (Jakarta: kencana, 2017), h. 7.

¹⁴Usep kustiawas, *pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang: Gunung Samudera, 2016), h. 189.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan secara turun-temurun dari jaman ke jaman, permainan tradisional ini merupakan warisan dari nenek moyang kita, permainan ini juga terdapat di tiap budaya, walaupun namanya berbeda-beda tapi permainan tetap sama, permainan tradisional ini juga banyak mengembangkan aspek perkembangan anak, di sini peneliti meneliti permainan tradisional tam-tam buku untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak.

3. Permainan Tam-Tam Buku

Tam-tam buku adalah permainan tradisional anak-anak yang selalu yang serupa dengan permainan ular naga dua orang membuat terowongan dan yang lain membuat barisan panjang. Permainan ini melibatkan beberapa orang anak. Lagu tradisional anak-anak “Tam-Tam Buku” dan permainannya dapat membangkitkan kerja sama dan penyesuaian diri yang baik secara bersama-sama. Sebagai makhluk sosial, tentunya anak-anak membutuhkan kehadiran orang lain dalam hidupnya dan tidak memungkinkan segala sesuatu dapat dilakukan secara sendiri. Oleh sebab itu lagu tradisional anak-anak ini mempunyai arti yang sangat penting dalam membentuk kepribadian anak dalam menjunjung nilai-nilai sosial.¹⁵

Permainan tam-tam buku ini merupakan Permainan yang dapat melibatkan beberapa orang. Adapun langkah-langkah permainan ini yaitu:

¹⁵Tengku ritawati, “Pewarisan Nilai-Nilai dalam Lagu Tradisional Anak-Anak”. *Jurnal KOBA* Vol. 3, No.1, 2016, h. 105

- a. Dua orang anak diinisialkan A dan B membuat terowongan (kedua tangan saling berpegangan) si A sebagai bulan si B sebagai bintang.
- b. keduanya berdiri berhadapan dan tangan mereka bertemu diatas kepala membentuk terowongan.
- c. Anak yang lain berbaris kebelakongsambil memegang pundak teman yang ada didepannya. Mereka bernyanyi sambil berjalan keliling lapangan. *“tam-tam buku seleret tiang bahu, patah lembing patah paku, anak belakang habis lagu tangkap satu.”* (tam-tam buku satu barisan letakkan tangan ditiang bahu jika habis lagu berhenti tangkap anak satu).
- d. Sambil menyanyikan baik terakhir barisan masuk dan keluar terowongan. C (inisial anak yang lain) tertangkap. mau pilih yang mana jawab A dan B, mau pilih tim A jawab C. C dilepaskan dan berdiri dibelakang yang telah dia pilih.
- e. Barisan menyanyi lagi lagi sambil berkeliling, masuk dan keluar terowongan, dan anak lain tertangkap.
- f. Demikian seterusnya sampai barisan habis. Tim A dan B mempunyai anak buah masing-masing yang berdiri dibelakangnya. A senang karena anak buahnya lebih banyak dari B.
- g. A dan B melakukan suit, A yang menang. Dia menjadi induk ayam, semua anak buah B berbaris di belakang A sambil memegang tangan yang erat. mereka merentangkan tangan pegang yang erat jangan

sampai lepas, jika lepas maka tim yang lepas dari pegangan tangan dialah yang akan kalah.¹⁶

Manfaat dari permainan tradisional ini lebih berunsur pada kegembiraan, teriakan dan tawa. Permainan ini mengutamakan kerja sama dan gerak tubuh yang sangat penting bagi perkembangan psikis dan fisik anak, dan menimbulkan perilaku sosial antar anak. Saat memainkan permainan tradisional ini, anggota kelompok dituntut untuk dapat bekerja sama, saling membantu dan saling mengenal tugas dan kewajiban masing-masing agar tercapai kemenangan.¹⁷

C. Hubungan Permainan Tam-tam Buku dengan kemampuan interpersonal

Menurut Sujiono kecerdasan interpersonal adalah berfikir lewat, bekerjasama, permainan kelompok. Oleh karena itu cara mengembangkan kecerdasan interpersonal anak yaitu berkomunikasi, berinteraksi dengan orang lain. Adapun kegiatan yang mencakup kecerdasan interpersonal anak adalah: memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, bersosialisasi dengan mengembangkan dukungan kelompok, menetapkan aturan tingkah laku, memberi kesempatan bertanggung jawab di rumah, bersama-sama menyelesaikan konflik, melakukan kegiatan sosial di lingkungan, menghargai perbedaan pendapat antar anak dengan teman sebaya, menumbuhkan sikap ramah, memahami keragaman budaya

¹⁶Sri mulyani, *Aku Cinta Jakarta*, (Jakarta : Geneca, 2006), h. 84.

¹⁷Darmamulya, *permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta: Kepel Press, 2008), h. 28-29.

lingkungan sosial, melatih kesabaran menunggu giliran berbicara serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu.¹⁸

Kegiatan bermain tam-tam buku ini merupakan kegiatan yang sudah tidak asing bagi dunia anak karena permainan tradisional tam-tam buku ini sangat sederhana dan tidak membutuhkan biaya yang banyak karena media yang dibutuhkan adalah media yang ada disekitar lingkungan. Permainan tam-tam buku ini dimainkan oleh anak dari generasi ke generasi, permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok dimana permainan ini sangat membutuhkan kemampuan bekerja sama, berempati, dan kemampuan berteman dan menjalin kontak, memotivasi orang lain dan mengasah kepekaan empati dan simpati.¹⁹ Bermain dengan permainan ini mendapatkan pengalaman yang luas, baik pengalaman terhadap diri sendiri, orang lain, maupun lingkungan sekitarnya. Adapun hubungan permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak yaitu:

- a. Belajar sportifitas. Dimana anak belajar menerima kekalahan atau kemenangan lawannya secara terbuka, jujur, dan menghargai lawannya.
- b. Lebih bersosialisasi. Disini anak belajar bagaimana berhubungan dengan orang lain, tidak secara individual, belajar menunggu gilirannya, belajar berbagi, dan belajar jujur dalam bermain.

¹⁸Sujiono, *kecerdasan kinestetik dan Interpersonal Anak Serta Pengembangannya*, (Surabaya: Media Sahabat Cendikia, 2019), h.5.

¹⁹Suyadi, *Psikologi Belajar Aud...*, h.173.

- c. Belajar bekerja sama. Pada permainan ini anak diajar agak tidak egois dan memberi kesempatan pada pemain yang lain agar sama-sama mempunyai kesempatan dalam bermain.
- d. Belajar rasa empati dan simpati. Dimana anak dapat memberikan rasa mau bersabar dan empati pada saat bermain.
- e. Memotivasi orang lain. Dimana anak dapat membaca suasana hati dan kesulitan anak-anak dalam bermain dan memberikan tanggapan berupa kata-kata yang membangkit.
- f. Menjalin kontak. Dimana anak dapat membiasakan dalam bermain seperti membiasakan mendengar, mendengar, melihat.²⁰

²⁰T safari, *Interpersonal Intelegensi Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*, (Yogyakarta: 2005), h.7.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Hadi, penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui akibat yang timbul dari suatu perlakuan yang diberikan secara sengaja oleh peneliti.¹Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional tam-tam buku terhadap perkembangan kemampuan interpersonal anak.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-eksperimental Designs* dengan pendekatan *one group pretest-posttest designs*, yaitu dengan cara sebelum diberikan treatment/perlakuan variabel diobservasi/diukur terlebih dahulu (*pre-test*), setelah itu dilakukan treatment/perlakuan dan setelah treatment dilakukan pengukuran atau observasi (*post-test*) dengan indikator-indikator anak yang berkembang.²Desain ini digunakan agar dapat mencapai tujuan yaitu untuk melihat pengaruh permainan tam-tam buku terhadap perkembangan kemampuan interpersonal anak. Berikut merupakan tabel desain penelitian one group pre-test post-test designs dapat digambarkan:

¹Putu Ade Andre Payadnya Dan Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistic Dengan Spss*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 2.

²Aziz Alimul Hidayat, *Metode Penelitian Paradigm Kuantitatif*, (Surabaya: Health Books Publishing, 2015), h. 43.

Tabel 3.1 Desain Penelitian Pre-test dan Post-test

Pre-test	Treatment	Post-test
O ₁	X	O ₂

(Sumber: Fajri Ismail, 2018).

Keterangan:

O₁ : Tes awal (Pre-test) sebelum perlakuan

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen

O₂ : Tes akhir (Post-test) setelah perlakuan.³

B. Lokasi Penelitian

Berdasarkan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian eksperimen, kehadiran peneliti di lapangan sangat penting dan dilakukan secara optimal. Untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dengan penelitian ini. Lokasi yang dipilih untuk penelitian ini adalah TK Qurratun'uyun Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan yang terletak di desa Barat Daya.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴ Menurut Ibnu, menyatakan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran dalam

³Fajri Ismail, *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Social*, (Jakarta: Kencana, 2018), h. 54.

⁴Iwan Hermawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif Dan Mixed Method*, (Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan, 2019), h. 61

penelitian.⁵Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 11 orang TK Qurratul'uyun Gampong Barat Daya Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan tahun ajaran 2020/2021.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan sebagai subjek penelitian/perwakilan dari para anggota kelompok dalam penelitian.⁶Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Sujiono dalam Mamik mengatakan bahwa sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan jika jumlah populasi relative kecil yaitu kurang dari 30 orang.⁷Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh populasi yaitu 11 orang anak kelompok B di TK Qurratul'uyun Gampong Barat Daya Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan.

D. Instrument Pengumpulan Data

Instrument merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data pada waktu penelitian dengan menggunakan suatu metode.⁸Kedudukan instrument pengumpulan data dalam sebuah penelitian merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menjawab permasalahan dalam sebuah penelitian.

⁵Ninit Alfianika, *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), h. 97.

⁶Nizamuddin, Dkk. *Metodologi Penelitian*, (Bengkalis-Riau: Publisher, 2001), h. 196.

⁷Mamik, *metode penelitian kesehatan*, (Taman Pondok Jati: Zifatamapublisher,2014), h. 25

⁸Ika Sriyanti, *Evaluasi Pembelajaran Matematika*,(Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), h. 89.

Instrument penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi yang berisi kemampuan anak, yaitu pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kemampuan interpersonal anak.

Tabel. 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Observasi

Variabel Penelitian	Sub variabel	KD	Indikator 5-6 tahun
Kemampuan interpersonal anak melalui permainan tam-tam buku Menurut suyadi) ciri-ciri kecerdasan interpersonal	Kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui permainan tam-tam buku yang indikatornya :	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	1) Kesiediaan diri untuk menahan diri (bersikap sabar) 2) Sikap mau menunggu giliran 3) Sikap mau mendengarkan orang lain berbicara
		2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	1) Perilaku anak yang menerima perbedaan teman dengan dirinya 2) Cara menyelesaikan pekerjaan/ masalah dalam kelompok 3) Perilaku menghargai pendapat teman 4) Perilaku berteman
1) mengetahui aturan dalam bermain,	1) anak mau mematuhi aturan main,		
2) bersosialisasi dengan teman sebaya,	2) mau menunggu giliran,		
3) tertib dalam menanti giliran dalam bermain,	3) anak mau mendengarkan orang lain berbicara		
4) mempunyai empati/perhatian lebih kepada orang lain,	4) anak mau menerima perbedaan teman dengan dirinya,		

5) anak dapat memimpin kelompok bermain lebih besar.	5) anak mampu menyelesaikan/pekerjaan dalam kelompok, 6) anak mau menghargai pendapat teman, 7) anak mau berteman dengan semua teman.		dengan semua orang
--	---	--	--------------------

Sumber :Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini,(Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini,2018)h, 50-51.⁹

Table 3.3 Kategori Keberhasilan Anak

No	Pencapaian	Kriteria	Persentase
1.	Belum Berkembang (BB)	1	0 % -25%
2.	Mulai Berkembang (MB)	2	26% -50%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	51% - 75%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	76% -100%

Sumber: Johni Dimiyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*

Tabel 3.4 Lembar Observasi

No	Indikator Penilaian	Kriteria Keberhasilan			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mau mematuhi aturan main				
2.	Mau menunggu giliran				
3.	Anak mau mendengarkan orang lainberbicara				
4.	Anak mau menerima perbedaan teman dengan dirinya				

⁹Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini,(direktorat Pembinaan Anak Usia Dini,2018)h, 50-51

5.	Anak mampu menyelesaikan/pekerjaan dalam kelompok				
6.	Anak mau menghargai pendapat teman				
7.	Anak mau berteman dengan semua teman				

Sumber :kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini,(direktorat pembinaan anak usia dini,2018)h, 50-51

Keterangan:

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Tabel 3.5 Rubrik Penilaian Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Qurratun'uyun Aceh Selatan

No	Indikator	Perkembangan Anak	Kriteria
1.	Anak mau mematuhi aturan main	Anak belum mampu dalam mematuhi aturan permainan tam-tam buku	BB
		Anak mulai mampu dalam mematuhi aturan permainan tam-tam buku dengan arahan guru	MB
		Anak mampu dalam mematuhi aturan permainan tam-tam buku tapi belum maksimal	BSH
		Anak sudah mampu dalam mematuhi aturan bermain permainan tam-tam buku dengan sempurna	BSB
2.	Anak mau menunggu giliran	Anak belum mampu mau menunggu giliran saat bermain permainan tam-tam buku	BB
		Anak mulai mampu mau menunggu giliran saat bermain permainan tam-tam buku dengan	MB

		arahan guru	
		Anak mampu mau menunggu giliran saat bermain permainan tam-tam buku tapi belum maksimal	BSH
		Anak sudah mampu mau menunggu giliran bermain permainan tam-tam buku dengan sempurna	BSB
3.	Anak mau mendengarkan orang lain berbicara	Anak belum mampu mau mendengarkan orang lain berbicara saat bermain	BB
		Anak mulai mampu mau mendengarkan orang lain berbicara saat bermain dengan arahan guru	MB
		Anak mampu mau mendengarkan orang lain berbicara saat bermain tapi belum maksimal	BSH
		Anak sudah mampu mau mendengarkan orang lain berbicara saat bermain dengan sempurna	BSB
4.	Anak mau menerima perbedaan teman dengan dirinya	Anak belum mampu mau menerima perbedaan teman dengan dirinya saat bermain	BB
		Anak mulai mampu mau menerima perbedaan teman dengan dirinya dengan arahan guru	MB
		Anak mampu mau menerima perbedaan teman dengan dirinya tapi belum maksimal	BSH
		Anak sudah mampu mau menerima perbedaan teman dengan dirinya	BSB

		dengan sempurna	
5.	Anak mampu dalam menyelesaikan/pekerjaan dalam kelompok	Anak belum mampu dalam menyelesaikan/pekerjaan dalam kelompok	BB
		Anak mulai mampu dalam menyelesaikan/pekerjaan dalam kelompok dengan arahan guru	MB
		Anak mampu dalam menyelesaikan/pekerjaan dalam kelompok tapi belum maksimal	BSH
		Anak sudah mampu dalam menyelesaikan/pekerjaan dalam kelompok dengan sempurna	BSB
6.	Anak mau menghargai pendapat teman	Anak belum mampu mau menghargai pendapat teman saat bermain permainan tam-tam buku	BB
		Anak mulai mampu mau menghargai pendapat teman saat bermain permainan tam-tam buku dengan arahan guru	MB
		Anak sudah mampu mau menghargai pendapat teman saat bermain permainan tam-tam buku tapi belum maksimal	BSH

		Anak sudah mampu mau menghargai pendapat teman dengan dirinya saat bermain permainan tam-tam buku dengan sempurna	BSB
7.	Anak mau berteman dengan semua teman	Anak belum mampu mau berteman dengan teman sebaya saat bermain permainan tam –tam buku	BB
		Anak mulai mampu mau berteman dengan semua teman sebaya saat bermain permainan tam-tam buku dengan arahan guru	MB
		Anak mampu mau berteman dengan semua teman sebaya saat bermain permainan tam-tam buku tapi belum maksimal	BSh
		Anak sudah mampu mau berteman dengan semua teman saat bermain permainan tam-tam buku dengan sempurna	BSB

Sumber :kerangka dasar dan struktur kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini,(direktorat pembinaan anak usia dini,2018)h, 50-51

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk mendapatkan data-data atau fakta dan informasi dilapangan agar dapat menjelaskan permasalahan penelitiannya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap suatu kajian objek yang sedang dijadikan sasaran pengamatan dilingkungan.¹⁰ Observasi dilakukan oleh peneliti bersama dengan berlangsungnya kegiatan dengan permainan tradisional tam-tam buku, untuk melihat pengaruh dan perkembangan kemampuan interpersonal anak. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan sebagai salah satu cara dalam mengumpulkan data dilapangan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti untuk mendapatkan data yang lengkap, catatan-catatan penting, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan yang perlu dikumpulkan pada saat melakukan penelitian.¹¹ Pada penelitian ini dokumentasi yang akan dikumpulkan berupa data-data yang berkaitan dengan penelitian, seperti identitas siswa, guru, sekolah, perangkat pembelajaran, dan lain-lain.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan rangkaian kegiatan menelaah, mengelompokkan, menafsirkan, sistematisasi, dan verifikasi data agar sebuah fenomena dan peristiwa memiliki nilai sosial, ilmiah, dan akademis. Pada penelitian ini analisis data dimaksud untuk memahami apa yang terdapat dibalik

¹⁰Uswatun Khasanah, *Pengantar Microteaching*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), h.25.

¹¹Basrowi dan Siwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) h.

semua data dari fenomena dan peristiwa tersebut kemudian mengelompokkan dan meringkasnya menjadi suatu yang mudah dimengerti.¹²

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

Ha: Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Ho: Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *P-Value* atau *significanse (Sig)* adalah sebagai berikut:

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka Ho ditolak atau data tidak berdistribusi normal

Jika $\text{sig} > 0,05$ maka Ha diterima atau data berdistribusi normal.

2. Uji-T

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum perlakuan dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-*Tpaired sample t-test* dengan menggunakan bantuan SPSSversi 25. Atau dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-T menurut Supardi sebagai berikut.¹³

¹²Sandu Siyoto Dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 110.

¹³Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta : Change Publication, 2013), h. 324-325

Rumus Uji-t

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan :

M_d : Mean dari perbedaan Pretes dan Postes

$\sum x^2 d^2$: Jumlah kuadrat deviasi

n : Banyaknya sampel (subjek penelitian)

3. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai t (t_{hitung}) diatas dibandingkan dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$ kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu:¹⁴Kriteria pengujian hipotesis (H_0) yaitu jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ ditolak dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ diterima.¹⁵

G. Prosedur Penelitian

1. *Pretest*

Pada awal penelitian akan dilakukan pengukuran awal (*pretest*) terhadap perkembangan interpersonal. *Pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan data awal penelitian mengenai kemampuan interpersonal anak dengan permainan yang hampir sama dengan permainan tam-tam buku seperti permainan ular naga.

¹⁴Supardi, *Aplikasi Statistik...*,h.425

¹⁵Supardi, *Aplikasi Statistik...*,h. 324-325

Sebelum diterapkan perlakuan/treatment. Langkah–langkah permainan ular naga dalam pelaksanaan pretest adalah sebagai berikut:

- a. Dua orang pemain bertugas sebagai penjaga dan dan delapan orang lainnya membentuk ular, kedua tangan diletakkan di pundak teman di depannya.
- b. Dua orang yang bertugas sebagai penjaga berdiri berhadap-hadap dan saling berpegangan tangan lalu diangkat ke atas.
- c. Semua pemain yang membentuk ular melewati dua orang yang bertugas jaga.
- d. Permainan dilakukan diiringi nyanyian semua peserta dan penjaga bernyanyi bersama. Pada lirik terakhir seorang pemain akan dijepit oleh penjaga dan keluar dari barisan ular.
- e. Pemain kedua yang terkena jepit ular akan menjepit ketua kelompok dan pemain yang pertama terkena jepit ular akan menjadi ketua kelompok pertama.
- f. Untuk peserta ketiga dan seterusnya akan diberikan pilihan untuk mengikuti kelompok yang mana, setelah semua pemain tertangkap permainan perebutan anggota antarkelompok dimulai.
- g. kelompok yang duluan anggotanya habis dialah kelompok yang kalah.¹⁶

2. Treatment

Pelaksanaan perlakuan/treatment dilakukan pada saat proses pembelajaran berdasarkan rencana yang telah disusun pada kelas yang dipilih sebagai kelas

¹⁶Huri Yani, *Permainan Tradisional Anak Negeri*, (jakarta: Balai Pustaka, 2018), h. 35.

eksperimen. Dalam perlakuan/*treatment* ini permainan yang akan dilakukan adalah permainan tam-tam buku. Adapun langkah-langkah dalam permainan tam-tam buku :

- a. Dua orang anak diinisialkan A dan B membuat terowongan (kedua tangan saling berpegangan) si A sebagai bulan si B sebagai bintang.
- b. keduanya berdiri berhadapan dan tangan mereka bertemu diatas kepala membentuk terowongan.
- c. Anak yang lain berbaris kebelakongsambil memegang pundak teman yang ada didepannya. Mereka bernyanyi sambil berjalan keliling lapangan.
“tam-tam buku seleret tiang bahu, patah lembing patah paku, anak belakang habis lagu tangkap satu”.(tam-tam buku satu barisan letakkan tangan di tiang bahu jika habis lagu berhenti tangkap anak satu).
- d. Sambil menyanyikan baik terakhir barisan masuk dan keluar terowongan. C (inisial anak yang lain) tertangkap, mau pilih yang mana jawab A dan B, mau pilih tim A jawab C. C dilepaskan dan berdiri dibelakang yang telah dia pilih.
- e. Barisan menyanyi lagi lagi sambil berkeliling, masuk dan keluar terowongan, dan anak lain tertangkap.
- f. Demikian seterusnya sampai barisan habis. Tim A dan B mempunyai anak buah masing-masing yang berdiri dibelakangnya. A senang karena anak buahnya lebih banyak dari B.

- g. A dan B melakukan suit, A yang menang. Dia menjadi induk ayam, semua anak buah B berbaris di belakang A sambil memegang tangan yang erat. mereka merentangkan tangan pegang yang erat jangan sampai lepas, jika lepas maka tim yang lepas dari pegangan tangan dialah yang akan kalah.¹⁷

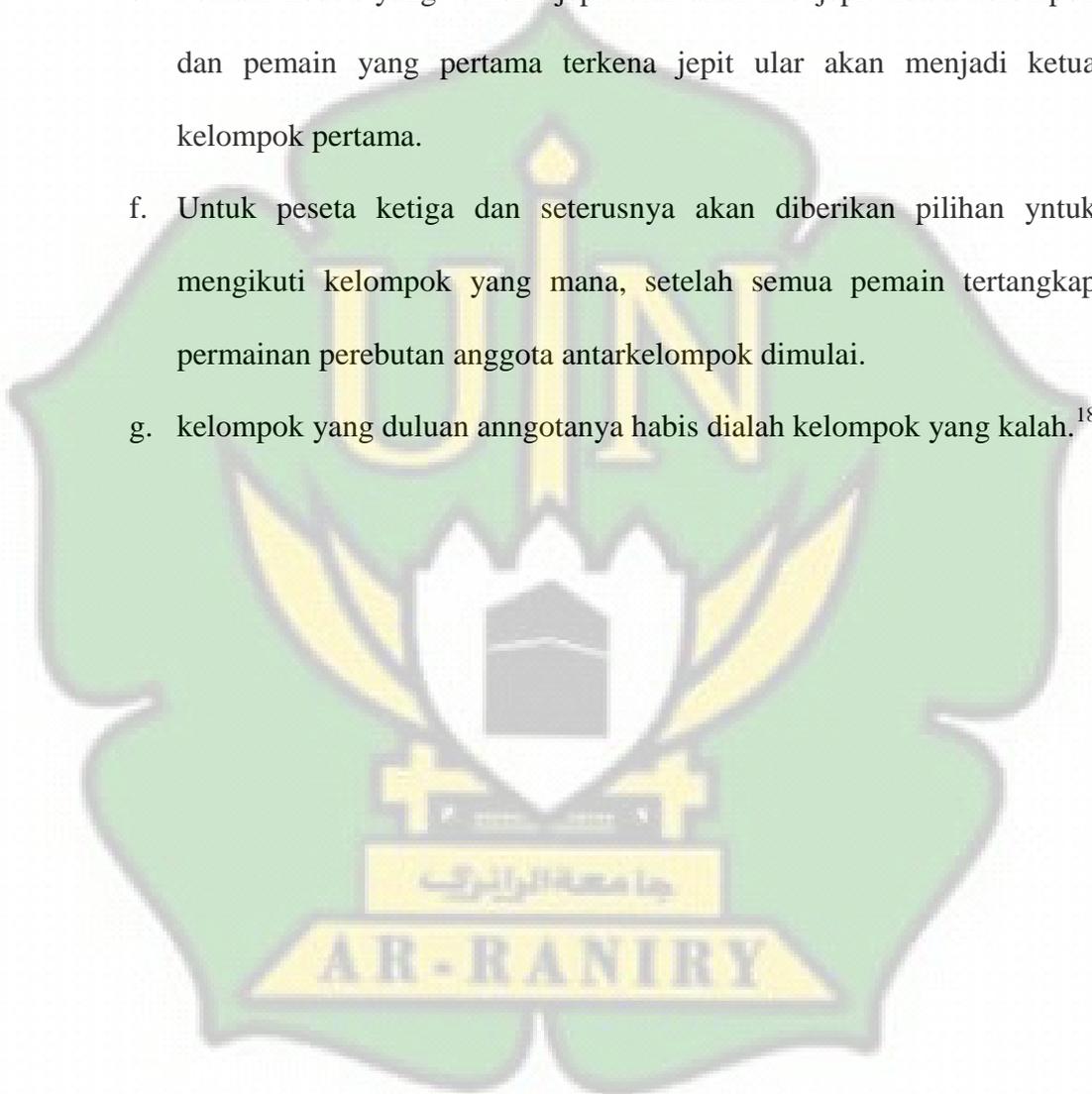
3. *Posttest*

Pelaksanaan *posttest* dilakukan setelah adanya perlakuan/*treatment*. *Posttest* dilakukan dengan tujuan untuk melihat perkembangan interpersonal anak setelah diterapkan perlakuan/*treatment*. *Posttests* dilakukan dengan permainan yang sama dengan *pretes* yaitu permainan yang hampir sama dengan permainan tam-tam buku. permainannya yaitu permainan ular naga. Untuk melihat seberapa efektif permainan ular naga dalam meningkatkan interpersonal anak, adapun langkah-langkah pelaksanaan *posttest* adalah sebagai berikut:

- a. Dua orang pemain bertugas sebagai penjaga dan delapan orang lainnya membentuk ular, kedua tangan diletakkan di pundak teman di depannya.
- b. Dua orang yang bertugas sebagai penjaga berdiri berhadap-hadap dan saling berpegangan tangan lalu diangkat ke atas.
- c. Semua pemain yang membentuk ular melewati dua orang yang bertugas jaga.

¹⁷Sri mulyani, *Aku Cinta Jakarta* (jakarta : Geneca ,2006) h,84.

- d. Permainan dilakukan diiringi nyanyian semua peserta dan penjaga bernyanyi bersama. Pada lirik terakhir seorang pemain akan dijepit oleh penjaga dan keluar dari barisan ular.
- e. Pemain kedua yang terkena jepit ular akan menjepit ketua kelompok dan pemain yang pertama terkena jepit ular akan menjadi ketua kelompok pertama.
- f. Untuk peserta ketiga dan seterusnya akan diberikan pilihan untuk mengikuti kelompok yang mana, setelah semua pemain tertangkap permainan perebutan anggota antarkelompok dimulai.
- g. kelompok yang duluan anggotanya habis dialah kelompok yang kalah.¹⁸



¹⁸Huri Yani, *Permainan Tradisional Anak Negeri*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2018), h. 35.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan di TK Qurratun 'uyun yang beralamat di Jalan Nyak Lipeuh, Kelurahan Desa Barat Daya, Kecamatan Kluet Selatan, Kabupaten Aceh Selatan. TK Qurratun 'uyun didirikan pada tahun 2011 oleh perangkat desa, dengan bangunan sederhana yang terletak di dusun tengah dengan meminjam bangunan milik masyarakat. Seiring berjalannya waktu pada tahun 2017 bangunan TK belum ada, pada saat itu TK Qurratun 'uyun menumpang pada bangunan PAUD Na'imulbal dan sampai sekarang. Untuk meningkatkan kelancaran proses pembelajaran sekolah TK Qurratun 'uyun yang diberikan izin penyelenggara oleh kepala dinas kabupaten Aceh Selatan, dengan nomor : 893.3/156/TK/2019 di atas kepemimpinan kepala sekolah Nuramaliah S.Pd.¹

2. Sarana dan Prasarana

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana Tk Qurratun'uyun Aceh Selatan

No.	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas A dan B	1	Baik
2.	Ruang Kantor/Kepala Tk	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Kamar Mandi/ Wc	1	Baik
5.	Tempat Cuci Tangan	1	Baik
6.	Halaman Bermain	1	Baik

sumber: Data Dokumentasi TK Qurratul'uyun Aceh Selatan

¹ Data Dokumentasi TK Qurratul'uyun Aceh Selatan

Tabel 4.2 Perkakas Sekolah Tk Qurratul'uyun Aceh Selatan

No.	Perkakas Sekolah	Keterangan
1.	Meja/kursi murid	Baik
2.	Meja/ kursi guru	Baik
3.	Lemari	Baik
4.	Rak	Baik
5.	Papan tulis	Baik
6.	Sarana dan prasarana outdoor dan indoor	Baik

sumber: Data Dokumentasi TK Qurratul'uyun Aceh Selatan

3. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan kependidikan yang berada di TK Qurratul'uyun Aceh Selatan diampu oleh 4 (empat) orang guru dan beserta kepala sekolah. Berikut data guru di TK Qurratul'uyun Aceh Selatan.

Tabel 4.3 Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Tk Qurratul'uyun Aceh Selatan

Jabatan	Jumlah
Kepala Sekolah	1
Guru	3

sumber: Data Dokumentasi TK Qurratul'uyun Aceh Selatan

Table 4.4 Nama-Nama Tenaga Kependidikan Tk Qurratul'uyun Aceh Selatan

No.	Nama	Pendidikan	Jabatan
1.	Nuramaliah S.Pd	S1 PGSD	Kepala Sekolah
2.	Erna Lisma	S1 Pendidikan Ekonomi	Guru
3.	Irma	MAN	Bendahara
4.	Safriani	SMA	Guru
5.	Yesi mirwani	SMA	Guru

sumber: Data Dokumentasi TK Qurratul'uyun Aceh Selatan

4. Keadaan Anak

Kelompok A dan B di TK Qurratul'uyun Aceh Selatan diampu oleh empat orang guru, Erna lisna, Safani, sebagai guru di kelas A. Sedangkan kelas B Irma dan Yesi Merwani. Keadaan anak kelompok B berjumlah 11 orang anak. Dalam penelitian menggunakan penelitian kelas B yang terdiri dari :

Tabel 4.5 Murid Kelompok TK B Qurratul'uyun Aceh Selatan

Kelompok	Anak laki-laki	Anak perempuan	Jumlah
B	5	6	11

sumber: Data Dokumentasi TK Qurratul'uyun Aceh Selatan

Peneliti telah melakukan penelitian di TK Qurratun 'uyun- selama lima kali pertemuan. Pertemuan pertama peneliti isidengan memberikan soal pretes, selanjutnya penelitian dilanjutkan dengan pemberian *treatmen* dengan permainan tam-tam buku sebanyak tiga kali pertemuan, selanjutnya kegiatan diakhiri dengan pemberian posttest. Adapun jadwal penelitian yang telah peneliti lakukan di kelas B diTK Qurratun 'uyun dapat diperhatikan lebih lengkapnya pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Jadwal dan Kegiatan Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan penelitian
1	Senin, 30 Mei 2022	60 menit	Observasi
2	Selasa, 31 Mei 2022	30 menit	Pretest
3	Kamis, 02 Juni 2022	30 menit	Pertemuan I
4	Jumat, 03 Juni 2022	30 menit	Pertemuan II
5	Sabtu, 4 Juni 2020	40 menit	Pertemuan III
6	Senin, 06 Juni 2022	40 menit	Posttest

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat pengaruh dari permainan tam-tam buku terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurratun'uyun Aceh Selatan. Adapun data yang akan dianalisis pada penelitian ini adalah data pretest dan posttest anak kelas B, yang didapatkan melalui hasil observasi pada setiap anak. Peneliti melakukan pengobservasian terhadap 7 indikator kemampuan penelitian anak, dimana anak akan diberikan bobot maksimal 4 pada masing-masing indikator, jika mampu memahami dengan

sempurna indikator yang diujikan tersebut. Bobot maksimal yang akan didapatkan anak jika mampu memahami indikator pretest dan posttest secara sempurna adalah 28. Jika anak belum memahami secara sempurna keseluruhan indikator kecerdasan intelektual yang diberikan, maka anak akan diberikan bobot nilai sesuai dengan tingkat kategori yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun perolehan masing-masing nilai anak pada pretest dan posttest dapat dipaparkan pada tabel-tabel di bawah ini:

Tabel 4.7 Hasil Analisis Nilai Pretest Anak

No	Kode Anak	Indikator Penilaian							Jumlah
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1.	MA	1	2	3	1	2	2	2	13
2.	MD	2	2	2	1	2	2	2	13
3.	WL	2	2	2	2	3	2	2	15
4.	MF	2	2	2	2	3	2	2	15
5.	ZM	2	2	2	2	3	2	3	16
6.	AM	2	2	2	2	2	2	2	14
7.	SP	2	2	2	2	3	2	3	16
8.	SN	1	2	2	2	2	2	3	14
9.	HS	2	2	2	2	2	2	3	15
10.	NA	2	2	2	2	3	2	2	15
11.	AR	2	2	2	2	2	2	2	14
Jumlah		20	22	23	20	27	22	26	160

Sumber: Hasil Pengumpulan Data di Lapangan, 2022

Adapun untuk hasil skor posttest anak setelah dilakukan perhitungan dapat dipaparkan seperti hasil di bawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Analisis Nilai Posttest Anak

No	Kode Anak	Indikator Penilaian							Jumlah
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1.	MA	4	4	4	3	4	3	4	26
2.	MD	4	3	3	3	4	3	4	24
3.	WL	4	4	3	3	4	3	4	25
4.	MF	4	3	3	3	3	3	4	23
5.	ZM	3	3	3	3	3	3	2	20
6.	AM	4	4	3	3	3	3	4	24
7.	SP	3	3	3	3	4	3	4	23

8.	SN	4	4	3	3	4	3	4	25
9.	HS	3	3	3	3	3	3	2	20
10	NA	3	3	3	3	3	3	2	20
11	AR	3	2	3	3	2	3	2	18
Jumlah		39	36	34	33	37	33	36	248

Sumber: Hasil Pengumpulan Data di Lapangan, 2022

Data pretest dan posttest yang telah dipaparkan di atas selanjutnya akan dilakukan analisis untuk dapat menyimpulkan hasilnya. Adapun analisis yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengujian Normalitas Pretest dan Posttest

Ujिनormalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS versi 25* yang dianalisis dengan menggunakan uji statistic *Shapiro wilk*.

Berdasarkan data pretest dan posttest yang telah dipaparkan pada Tabel 4.7 dan Tabel 4.8 akan dilakukan analisis untuk melihat normal atau tidaknya data tersebut. Adapun hipotesis yang digunakan dalam uji kenormalan adalah sebagai berikut:

H_0 : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_a : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Untuk melihat nilai signifikansi pada uji kenormalan dengan menggunakan taraf signifikansi 5 % ($\alpha = 0,05$), kriteria pengambilan keputusannya yaitu:

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka H_0 diterima

Adapun ujिनormalitas yang dilakukana dalah sebagai berikut:

a. Uji Normalitas *Pretest*

Berikut adalah hasil *output* analisis data pretest kelas eksperimen pada Tabel 4.7 dengan menggunakan *SPSS versi 25*.

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Skor Pretest

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.215	11	.165	.904	11	.205
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan analisis uji normalitas pretest kelas eksperimen dengan menggunakan uji *Shapiro wilk* pada Tabel 4.9 di atas, didapatkan bahwa nilai signifikan datanya 0,205, nilai signifikansi tersebut $\geq 0,05$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan hipotesis maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

b. Uji Normalitas *posttest*

Berikut adalah hasil *output* analisis data posttest kelas eksperimen pada Tabel 4.8 Dengan menggunakan *SPSS versi 25*.

Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas Skor Posttes

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Posttest	.205	11	.200*	.911	11	.247
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Berdasarkan analisis uji normalitas posttes kelas eksperimen dengan menggunakan uji *Shapiro wilk* pada Tabel 4.10 di atas, didapatkan bahwa nilai signifikan datanya 0,247, nilai signifikansi tersebut $\geq 0,05$. Berdasarkan kriteria

pengambilan keputusan hipotesis maka H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari permainan tam-tam buku terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurratun'uyun Aceh Selatan. Uji hipotesis pada penelitian dianalisis dengan menggunakan bantuan *SPSS Versi 25* yang dianalisis dengan menggunakan uji *t paired sample t-test*.

Adapun rumusan hipotesis yang akan diujikan adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurratun'uyun Aceh Selatan.

H_a : Ada pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurratun'uyun Aceh Selatan.

Adapun kriteria pengujian adalah:

Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Jika nilai signifikan $\geq 0,05$ maka H_0 diterima

Tabel 4.11 Pengujian Hipotesis Berdasarkan hasil Pretest dan Posttest

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretes – posttest	-8.00	3.1937	.96295	-10.146	-5.854	-8.308	10	.000

Berdasarkan Tabel 4.6 di atas didapatkan bahwa nilai (*sig.2-tailed*) dengan uji-t adalah 0,00. Uji yang dilakukan adalah uji pihak kanan, karena $0,00 < 0,05$ maka berdasarkan kriteria pengambilan keputusannya, H_0 ditolak dan diterima. Jadi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurrtun'uyun Aceh Selatan.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini juga dianalisis dengan pengujian manual. Hal ini dilakukan supaya peneliti lebih yakin dengan hasil yang telah didapatkan, selain itu peneliti juga dapat melihat samakah hasil analisis manual dengan hasil *SPSS*. Adapun langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t. Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Langkah pertama yang akan ditempuh adalah mencari nilai M_d . Adapun hasilnya dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4.12 Hasil Pretest dan Posttes Untuk Mencari Nilai M_d

No	Nama Anak	Penilaian		Grain(D)=(<i>Posttest-Pretest</i>).
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
1	MA	13	26	13
2	MD	13	24	11
3	WL	15	25	10
4	MF	15	23	8
5	ZM	16	20	4
6	AM	14	24	10
7	SP	16	23	7
8	SN	14	25	11
9	HS	15	20	5

10	NA	15	20	5
11	AR	14	18	4
Jumlah				$\sum d = 88$

Jadi, $M_d = \frac{\sum d}{n} = \frac{88}{11} = 8$, adapun cara menentukan X_d dan X_d^2 dapat dipaparkan sebagai berikut.

Tabel 4.13 hasil mencari nilai X_d dan X_d^2

Subjek	D	X_d	X_d^2
1	13	-5	25
2	11	-3	9
3	10	-2	4
4	8	0	0
5	4	4	16
6	10	-2	4
7	7	1	1
8	11	-3	9
9	5	3	9
10	5	3	9
11	4	4	16
Jumlah	55	0	102

Berdasarkan perhitungan pada tabel di atas maka dapat dihitung nilai-t sebagai berikut.

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

$$t = \frac{8}{\sqrt{\frac{102}{11(11-1)}}}$$

$$t = \frac{8}{\sqrt{110}}$$

$$t = \frac{8}{\sqrt{0,9272}}$$

$$t = \frac{8}{0,963}$$

$$t = 8,308$$

Berdasarkan langkah-langkah yang telah diselesaikan di atas, maka di dapat $t_{hitung} = 8,308$. Supaya dapat dibandingkan maka selanjutnya harus dicari terlebih dahulu derajat kebebasannya. Derajat kebebasan dapat dicari dengan menggunakan rumus $dk = (n - 1) = (11 - 1) = 10$. Adapun derajat kebebasan dengan $dk = 10$ dan taraf signifikansi 5% dapat dilihat pada tabel uji-t. Sehingga diperoleh hasilnya $t_{0,95(10)} = 1,81$.

Berdasarkan aturan penarikan kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya yaitu terima H_0 jika $t_{(hitung)} < t_{tabel}$, dan sebaliknya H_0 ditolak jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Perhitungan yang telah dilakukan didapatkan bahwa nilai $t_{hitung} = 8,308$ dan nilai t_{tabel} diperoleh $t_{0,95(10)} = 1,81$. sehingga $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, jadi berdasarkan aturan penarikan kesimpulan dapat disimpulkan jika H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan pengujian secara otomatis dengan menggunakan bantuan SPSS dan dengan cara analisis manual dapat diketahui bahwa keduanya memberikan hasil yang sama. Jadi, kesimpulan yang didapat adalah ada pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurrtun'uyun Aceh Selatan.

C. Pembahasan

Berdasarkan pengujian hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan *SPSS versi 25* dan secara manual, dapat disimpulkan jika H_a diterima. Hasil analisis data di atas memberikan kesimpulan bahwa ada pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurrtun'uyun Aceh Selatan.

Kesimpulan yang hampir serupa juga pernah diutarakan oleh Arismawati 2020 yang berjudul *Pengaruh Permainan Tam-Tam Buku Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak TK Al-Mulk Kampar*. Desain penelitian menggunakan metode kuantitatif. Pengujian hipotesis menunjukkan penggunaan permainan tradisional tam-tam buku terbukti secara signifikan memiliki pengaruh terhadap peningkatan perkembangan sosial anak di TK Al-Mulk Desa Ranah Singkuang Kecamatan Kampar Kab. Kampar berdasarkan hasil perhitungan uji t menunjukkan angka signifikan 0.000 lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 dengan demikian H_a diterima, artinya penggunaan permainan tam-tam buku memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 4-5 tahun di TK Al- Mulk Desa Ranah Singkuang Kecamatan Kampar Kab.Kampar. Dimana permainan tradisional tam-tam buku merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok terdapat atau terjadinya interaksi antar setiap pemain sehingga terdapat kontak sosial dan emosional anak.²

Permainan tradisional tam-tam buku dapat member pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak, karena permainan tan-tam buku ini dapat

²Arismawati, "Pengaruh Permainan Tradisional Tam-Tam Buku Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak TK Al-Mulk Kampar", *Jurnal Talenta*, Vol. XI, N0.1, juni 2020, h 48.

dimainkan secara berkelompok dimana permainan ini sangat membutuhkan kemampuan bekerja sama, berempati, dan kemampuan berteman dan menjalin kontak, memotivasi orang lain dan mengasah kepekaan empati dan simpati.³ Melalui permainan ini anak akan mampu untuk belajar sportifitas, lebih bersosialisasi, belajar bekerja sama, belajar rasa empati dan simpati, memotivasi orang lain, dan menjalin kontak.

Dengan demikian, jelaslah bahwa ada pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurrtun'uyun Aceh Selatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest anak yang mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan permainan tam-tam buku jika dibandingkan dengan hasil pretest sebelumnya.

³Suyadi, *Psikologi Belajar Aud...*, h.173

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

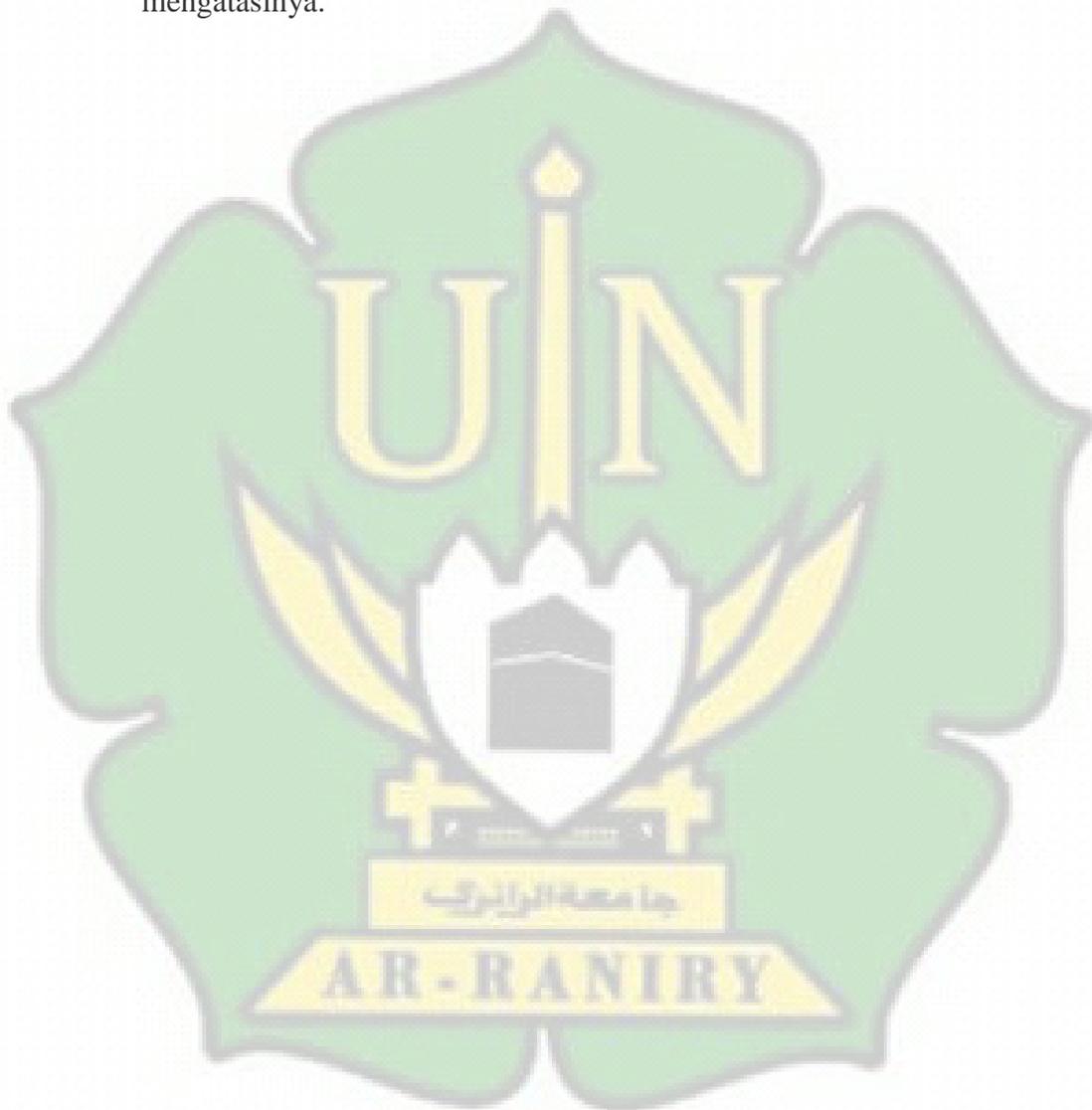
Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan dari pengujian yang telah dilakukan dengan menggunakan *SPSS VERSI 25*, serta pengujian yang dilakukan dengan cara manual dapat diketahui jika H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tam-tam buku terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Qurrtun'uyun Aceh Selatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan lebih memberikan perhatian dalam melaksanakan proses belajar mengajar, dapat membuat suasana-suasana kondusif dan menyenangkan, sehingga mampu membangkitkan minat dan motivasi anak dalam belajar.
2. Disarankan kepada penelitalain yang tertarik dengan penerapan permainan tam-tam buku untuk melakukan penelitian dengan materi dan kelas yang berbeda, namun tidak terlepas harus memperhatikan materi yang cocok dengan permainan tam-tam buku.

3. Dalam penerapan permainan tam-tam buku, guru diharapkan agar dapat mencermati kesulitan-kesulitan yang dialami sebagian peserta didik, dalam setiap langkah pembelajarannya sehingga bisa langsung membantu mereka mengatasinya.



DAFTAR PUSTAKA

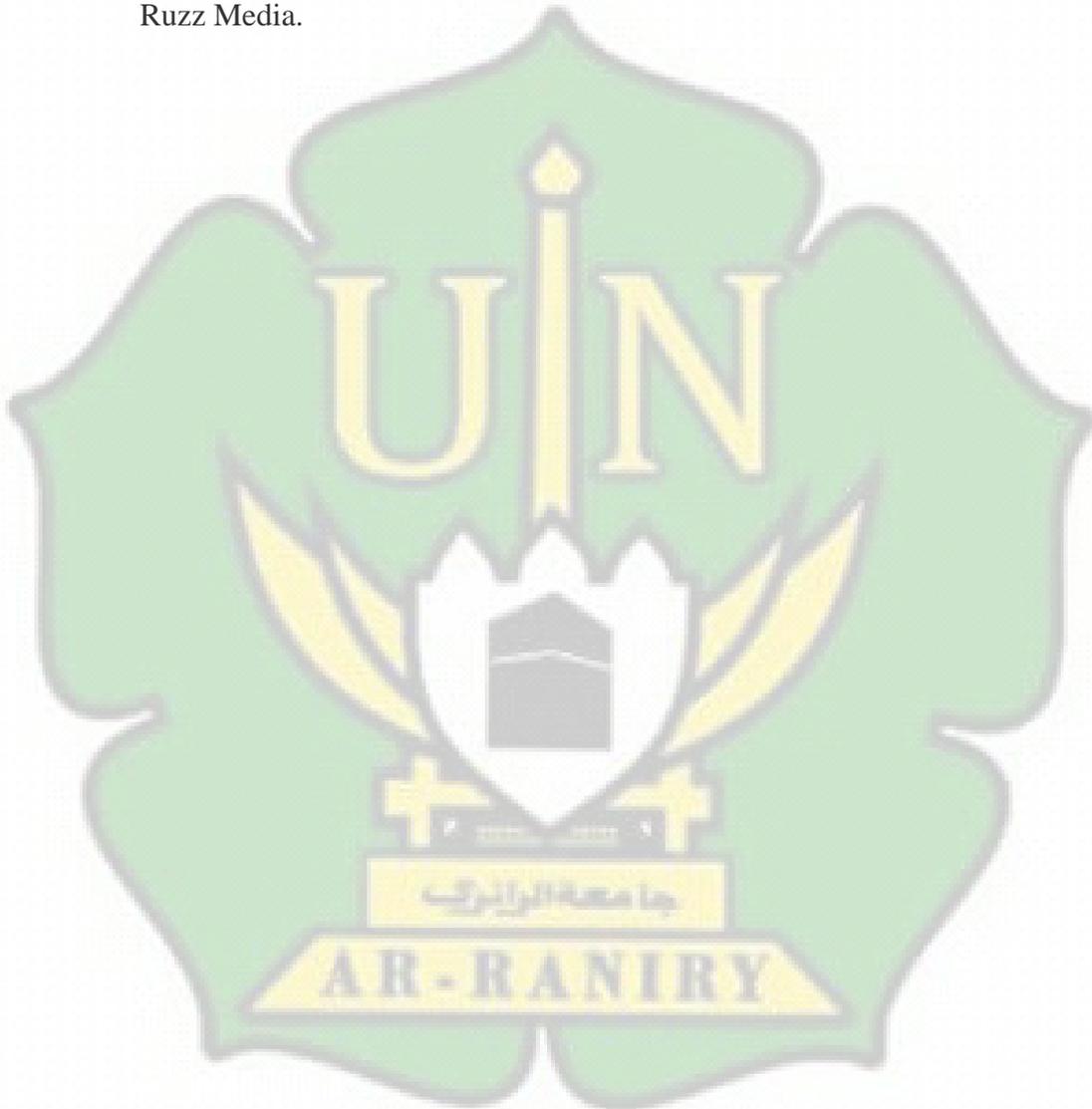
- Arismawati. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Tam-Tam Buku Terhadap Pengembangan Sosial Emosional Anak TK AL-Mulk Kampar. *jurnal Talenta*, Vol.XI No.1.1.
- Alfianika, Ninit. (2018). *Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ade, Putu. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistic Dengan Spss*. Yogyakarta: Deepublish.
- Amstrong, Thomas. (2013). *Kecerdasan Multiple di Dalam Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Amstrong, Thomas. (2009). *Multiple ItelejensiIn The Clasroom. USA : ASCD*.
- Basrowisiwan. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bachtiar, Yusri, Muhammad. (2017). Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal pendidikan anak*. vol 3 no 2.
- Catib, M. (2012). *Sekolah Anak Juara Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Darmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Eliyyilakbar. (2020). *Metode Pelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Premadia Grub.
- Fadillah. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Gahayu, Asih, Sri. (2015). *Metodologi Penelitian Kesehatan Masyarakat*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hidayat, Alimul, Ajis. (2015). *Metode Penelitian Paradigm Kuantitatif*. Surabaya: Health Books Publishing.
- Hamzuri. (1998). *Permainan Tradisional Indonesia (Direktorat Jendral Kebudayaan)*.
- Huri, Yani. (2018). *Permainan Tradisional Anak Negeri*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif Dan Mixed Method*. Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan.
- Ismail, Fajri. (2019). *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Social*. Jakarta: Kencana.

- Iskandar. (2018). *Kerangka Dasar dan Struktur kurikulum 2013 pendidikan Anak Usia Dini. (direktorat pembinaan anak usia dini).*
- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru.* Jakarta: GP, Press
- Jarmaris, Martini. (2017). *Pengukuran Kecerdasan Jamak.* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Khasanah, Uswatun. (2020). *Pengantar Microteaching.* Yogyakarta: Deepublish.
- Kustiawas, Uwas. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran AUD.* Malang: Gunung Samudera.
- Kurani, Yuliani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dni.* Jakarta: PT indeks
- Mulyani, Sri.(2006).*aku cinta jakarta.* jakarta: Geneca.
- Masitoh, dkk (2007). *Strategi Pembelajaran di TK.* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen Paud.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nizamuddin. (2018). *Metodologi Penelitian.* Bengkalis-Riau: Publisher.
- Nurfitri. (2018). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal JECCE*, Vol 1 No. 1.
- Ningsih, Silvia. (2016). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak usia Dini Melalui Permainan Tradisional (Studi kasus Di TK AL- akhar purwakarta Kelompok B). *Jurnal Tunas Siliwangi.* vol 2.No 1.
- Ritawati, Ritawati. (2016). Pewarisan Nilai-Nilai Dalam Lagu Tradisional Anak-Anak. *Jurnal KOBA.*Vol 3. No1.
- Sriyanti, Ika. (2019). *Evaluasi Pembelajaran Matematika.* Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Safari, T. (2005). *Interpersonal intelegensi metode pengembangan kecerdasan interpersonal anak.* Yogyakarta.
- Suparno, paul.(2004). *Teori Intelegensi Ganda.*Yogyakarta: Kanisius.
- Suyadi. (2011). *psikologi Belajar Aud.* Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi.
- Suyadi. (2014) *Teori Pembelajaran AUD.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sujiono.(2019).*Kecerdasan Knistetik dan Interpersonal Anak Serta Pengembangannya.* surabaya: media sahabat cendikia.
- Siyoto, Sandu. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Supardi. (2013). *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*. Jakarta: Change Publication.

Susanto. (2015). *Bimbingan dan konseling di taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana

Thobroni. (2015). *Belajar dan Pembelajaran (TeoridanPraktek)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.



Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
 Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6339/Un.08/FTK.1/TL.00/05/2022
 Lamp : -
 Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
 Kepala Sekolah TK Qurratun'uyun Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
 Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : IDALAILY / 170210099
 Semester/Jurusan : X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Alamat sekarang : Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Permainan Tam-Tam Buku terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B TK Qurratun'uyun Aceh Selatan**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 30 Mei 2022
 an. Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 30 Juni 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 455 / VI / 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nur Amaliah, S.Pd
 NIP : 198505032006042009
 Unit Kerja : TK. Qurratul'Uyun

Menerangkan bahwa :

Nama : Idalaily
 NIM : 170210099
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
 Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini

Nama mahasiswa tersebut di atas telah melakukan observasi penelitian untuk tugas akhir di TK Qurratul'uyun Barat Daya, pada tanggal 30 Mei 2022 sampai 8 Juni 2022, tentang Pengaruh Permainan Tam-tam Buku terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B TK. Qurratul'Uyun Aceh Selatan

Demikian Surat ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan seperlunya.

Aceh Selatan, 04 Juni 2022
 Kepala Sekolah TK Qurratul'Uyun

Nur Amaliah, S.Pd
 Nip. 198505032006042009

Lampiran 4 : Surat validasi Instrumen



Nomor : B-1467/Un.08/Kp.PIAUD/05/2022
 Lamp : 1 Lembar
 Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Rani Puspa Juwita, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Schubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Idalaly
 Nim : 170210099
 Judul : Pengaruh Permainan Tam-Tam Buku Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak kelompok B TK Qur'atun'ayun Aceh Selatan
 Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

Banda Aceh, 25 Mei 2022
 An. Ketua Prodi PIAUD,
 Sekretaris Prodi PIAUD,


Heliaty Fajriah

Lampiran 5 : Lembar Validasi Instrumen

LEMBAR VALIDASI
PENGARUH PERMAINAN TAM-TAM BUKU TERHADAP
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK B TK
QURRARUN'UYUN ACEH SELATAN

Nama Validator : Rani Puspa Juwita, M.Pd.
 Pekerjaan validator : Dosen
 Nama Peneliti : Idalaily
 Tempat Penelitian : Jalan Nyak Lipeh Desa Barat Daya Kecamatan Kluet Selatan, Kabupaten Aceh Selatan.

A. Petunjuk

Berilah tanda silang (x) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilai yang sesuai menurut Bapak/Ibu.

B. Penilaian Ditinjau Dari Beberapa Aspek

No	Aspek yang dimati	Skala Penilaian
1	FORMAT :	
	1. Sistem penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan urutan letak pertanyaan	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menggunakan format penyusunan yang benar 2. Hanya beberapa bagian yang menggunakan format penyusunan yang benar 3. Seluruh bagian instrumen terlihat

		menggunakan format penyusunan yang benar
II	BAHASA	
	5. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Ada sebagian yang jelas 3. Seluruhnya jelas
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik
III	KONTEN SUBTANSI	
	9. Kesesuaian antara aspek yang ditanyakan dengan indikator yang diteliti	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator

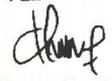
C. Komentar dan saran

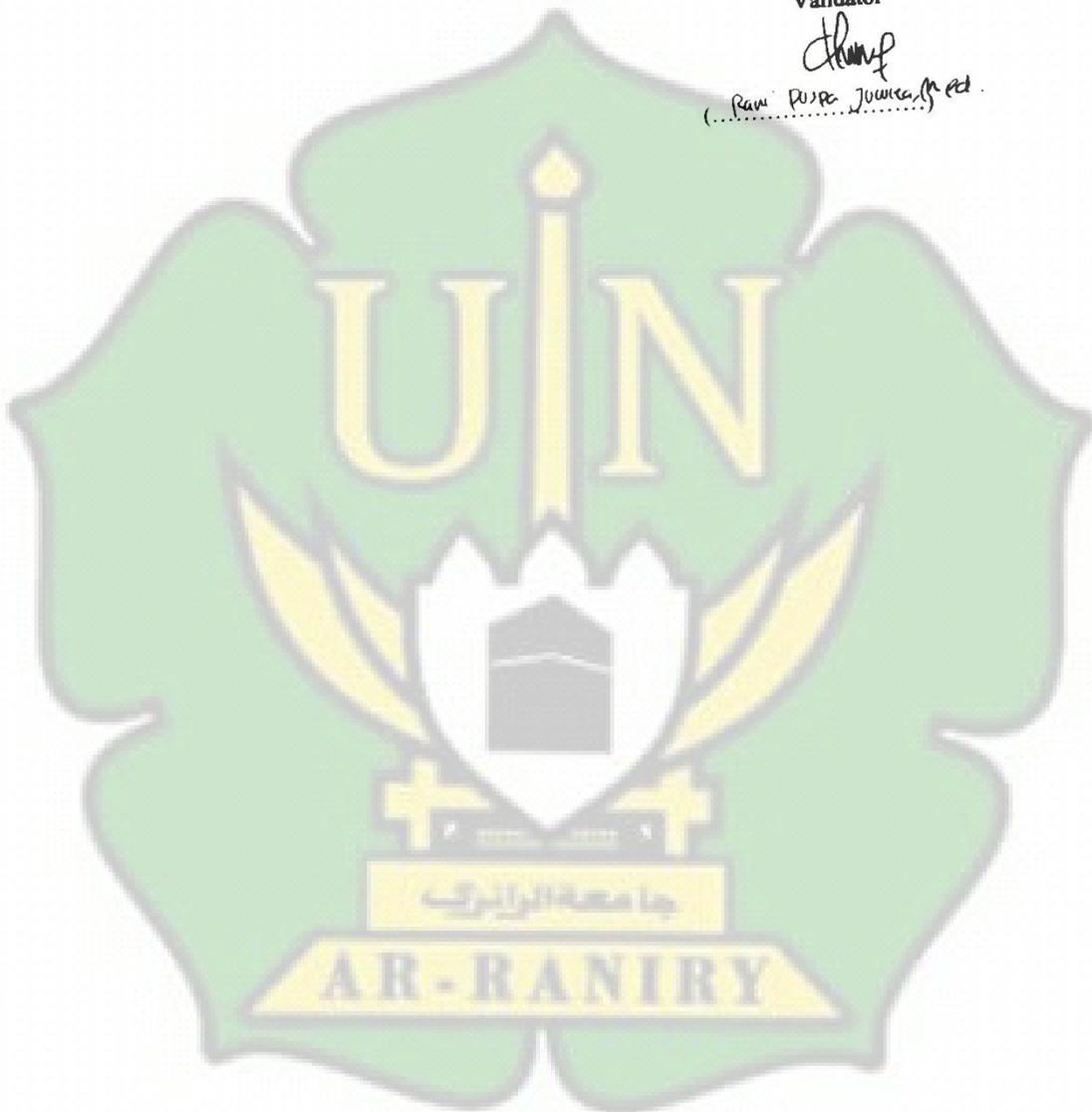
Kesimpulan penilaian secara umum :

- a. Lembar instrumen ini :
 1. Kurang baik
 2. Cukup baik
 3. Baik
 4. Baik sekali
- b. Lembar instrumen ini :
 1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
 3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
 4. Dapat digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan saran

Banda Aceh, 18 Mei 2022
Validator


(Rani Puji Juwita, S.Pd.)



Lampiran 6 : Salah Satu Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak

LEMBAR OBSERVASI PENGARUH PERMAINAN TAM-TAM BUKU TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK B TK QURRATUL'UYUN

A. Lembar Penilaian Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Tahoun 5-6 Tahun di Tk Qurratun'uyyun

Nama anak : (M. A. U. Y. U. N.) - 113
 Kelas /Usia : Kelompok B (5-6 Tahun)
 Hari/Tanggal : 5/10/2021
 Pengamat : Idalaily
 Pertemuan : Pretest

Berilah tanda checklist dalam kolom penilaian dengan keberhasilan anak pada tabel berikut ini:

Keterangan :

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

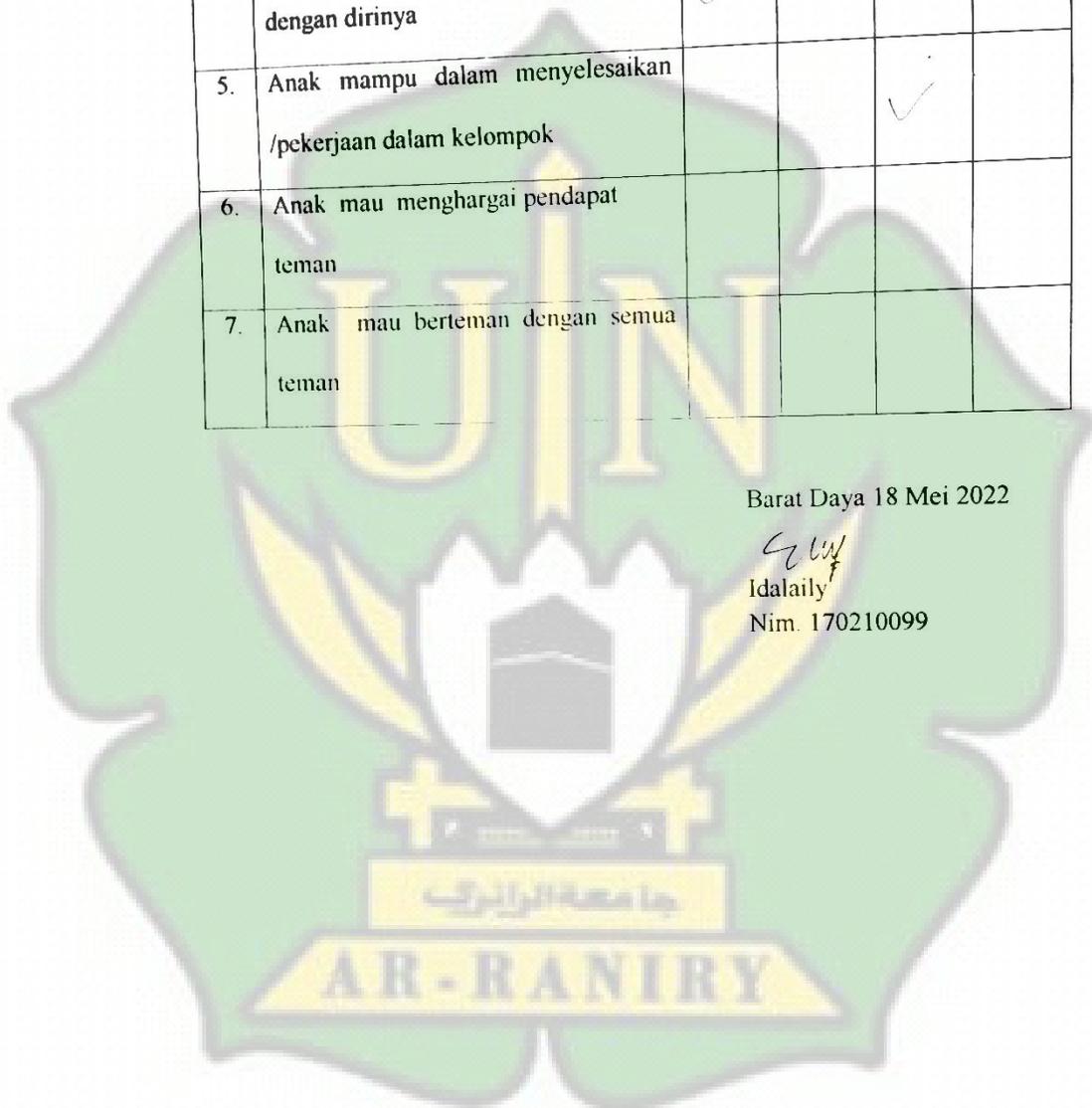
No	Indikator Penilaian	Kriteria Keberhasilan			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1.	Anak mau mematuhi aturan main				
2.	Anak mau menunggu giliran		✓		

3.	Anak mau mendengarkan orang lain berbicara		✓		
4.	Anak mau menerima perbedaan teman dengan dirinya	✓			
5.	Anak mampu dalam menyelesaikan /pekerjaan dalam kelompok			✓	
6.	Anak mau menghargai pendapat teman				
7.	Anak mau berteman dengan semua teman				

Barat Daya 18 Mei 2022


Idalaily

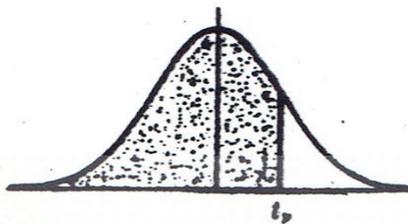
Nim. 170210099



Lampiran 7 : Daftar Tabel t

DAFTAR G

Nilai Perzentil
Untuk Distribusi t
 $V = dk$
(Bilangan Dalam Badan Daftar
Menyatakan t_p)



V	$t_{0,999}$	$t_{0,99}$	$t_{0,975}$	$t_{0,95}$	$t_{0,90}$	$t_{0,80}$	$t_{0,75}$	$t_{0,70}$	$t_{0,60}$	$t_{0,55}$
1	63,66	31,82	12,71	6,31	3,08	1,376	1,000	0,727	0,325	0,158
2	9,92	6,96	4,30	2,92	1,89	1,061	0,816	0,617	0,289	0,142
3	5,84	4,54	3,18	2,35	1,64	0,978	0,765	0,584	0,277	0,137
4	4,60	3,75	2,78	2,13	1,53	0,941	0,741	0,569	0,271	0,134
5	4,03	3,36	2,57	2,02	1,48	0,920	0,727	0,559	0,267	0,132
6	3,71	3,14	2,45	1,94	1,44	0,906	0,718	0,553	0,265	0,131
7	3,50	3,00	2,36	1,90	1,42	0,896	0,711	0,549	0,263	0,130
8	3,36	2,90	2,31	1,86	1,40	0,889	0,706	0,546	0,262	0,130
9	3,25	2,82	2,26	1,83	1,38	0,883	0,703	0,543	0,261	0,129
10	3,17	2,76	2,23	1,81	1,37	0,879	0,700	0,542	0,260	0,129
11	3,11	2,72	2,20	1,80	1,36	0,876	0,697	0,540	0,260	0,129
12	3,06	2,68	2,18	1,78	1,36	0,873	0,695	0,539	0,259	0,128
13	3,01	2,65	2,16	1,77	1,35	0,870	0,694	0,538	0,259	0,128
14	2,98	2,62	2,14	1,76	1,34	0,868	0,692	0,537	0,258	0,128
15	2,95	2,60	2,13	1,75	1,34	0,866	0,691	0,536	0,258	0,128
16	2,92	2,58	2,12	1,75	1,34	0,865	0,690	0,535	0,258	0,128
17	2,90	2,57	2,11	1,74	1,33	0,863	0,689	0,534	0,257	0,128
18	2,88	2,55	2,10	1,73	1,33	0,862	0,688	0,534	0,257	0,127
19	2,86	2,54	2,09	1,73	1,33	0,861	0,688	0,533	0,257	0,127
20	2,84	2,53	2,09	1,72	1,32	0,860	0,687	0,533	0,257	0,127
21	2,83	2,52	2,08	1,72	1,32	0,859	0,686	0,532	0,257	0,127
22	2,82	2,51	2,07	1,72	1,32	0,858	0,686	0,532	0,256	0,127
23	2,81	2,50	2,07	1,71	1,32	0,858	0,685	0,532	0,256	0,127
24	2,80	2,49	2,06	1,71	1,32	0,857	0,685	0,531	0,256	0,127
25	2,79	2,48	2,06	1,71	1,32	0,856	0,684	0,531	0,256	0,127
26	2,78	2,48	2,06	1,71	1,32	0,856	0,684	0,531	0,256	0,127
27	2,77	2,47	2,05	1,70	1,31	0,855	0,684	0,531	0,256	0,127
28	2,76	2,47	2,05	1,70	1,31	0,855	0,683	0,530	0,256	0,127
29	2,76	2,46	2,04	1,70	1,31	0,854	0,683	0,530	0,256	0,127
30	2,75	2,46	2,04	1,70	1,31	0,854	0,683	0,530	0,256	0,127
40	2,70	2,42	2,02	1,68	1,30	0,851	0,681	0,529	0,255	0,126
60	2,66	2,39	2,00	1,67	1,30	0,848	0,679	0,527	0,254	0,126
120	2,62	2,36	1,98	1,66	1,29	0,845	0,677	0,526	0,254	0,126
∞	2,58	2,33	1,96	1,645	1,28	0,842	0,674	0,524	0,253	0,126

Sumber : Statistical Tables for Biological, Agricultural and Medical Research, Fisher, R.A. dan Yates, F.,
Table III, Oliver & Boyd Ltd, Edinburgh.

Lampiran 8 : Data Pretes dan Posttest

1. Data pretes

No	Kode Anak	Indikator Penilaian							Jumlah
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1.	MA	1	2	3	1	2	2	2	13
2.	MD	2	2	2	1	2	2	2	13
3.	WL	2	2	2	2	3	2	2	15
4.	MF	2	2	2	2	3	2	2	15
5.	ZM	2	2	2	2	3	2	3	16
6.	AM	2	2	2	2	2	2	2	14
7.	SP	2	2	2	2	3	2	3	16
8.	SN	1	2	2	2	2	2	3	14
9.	HS	2	2	2	2	2	2	3	15
10	NA	2	2	2	2	3	2	2	15
11	AR	2	2	2	2	2	2	2	14
Jumlah		20	22	23	20	27	22	26	160

2. Data Posttest

No	Kode Anak	Indikator Penilaian							Jumlah
		I	II	III	IV	V	VI	VII	
1.	MA	4	4	4	3	4	3	4	26
2.	MD	4	3	3	3	4	3	4	24
3.	WL	4	4	3	3	4	3	4	25
4.	MF	4	3	3	3	3	3	4	23
5.	ZM	3	3	3	3	3	3	2	20
6.	AM	4	4	3	3	3	3	4	24
7.	SP	3	3	3	3	4	3	4	23
8.	SN	4	4	3	3	4	3	4	25
9.	HS	3	3	3	3	3	3	2	20
10	NA	3	3	3	3	3	3	2	20
11	AR	3	2	3	3	2	3	2	18
Jumlah		39	36	34	33	37	33	36	248

Lampiran 9: Hasil Analisis SPSS

1. Data Pretes Dan Posttes yang Dianalisis

	pretes	posttest	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var	var
1	13.00	26.00													
2	13.00	24.00													
3	15.00	25.00													
4	15.00	23.00													
5	16.00	20.00													
6	14.00	24.00													
7	16.00	23.00													
8	14.00	25.00													
9	15.00	20.00													
10	15.00	20.00													
11	14.00	18.00													
12															
13															
14															
15															
16															
17															
18															
19															
20															
21															
22															
23															

2. Hasil Pengujian Normalitas Pretes

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
pretes	11	100.0%	0	0.0%	11	100.0%

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
pretes	Mean		14.5455	.31228
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	13.8496	
		Upper Bound	15.2413	
	5% Trimmed Mean		14.5505	
	Median		15.0000	
	Variance		1.073	

Std. Deviation	1.03573	
Minimum	13.00	
Maximum	16.00	
Range	3.00	
Interquartile Range	1.00	
Skewness	-.147	.661
Kurtosis	-.853	1.279

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretes	.215	11	.165	.904	11	.205

a. Lilliefors Significance Correction

3. Hasil Pengujian Postes

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
posttest	11	100.0%	0	0.0%	11	100.0%

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
			posttest	Mean
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	20.7842	
		Upper Bound	24.3067	
	5% Trimmed Mean		22.6061	
	Median		23.0000	
	Variance		6.873	
	Std. Deviation		2.62159	
	Minimum		18.00	
	Maximum		26.00	
	Range		8.00	

	Interquartile Range	5.00	
	Skewness	-.449	.661
	Kurtosis	-1.151	1.279

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
posttest	.205	11	.200*	.911	11	.247
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

4. Hasil Pengujian Hipotesis

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	prettest	14.5455	11	1.03573	.31228
	posttest	22.5455	11	2.62159	.79044

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	prettest & posttest	11	-.415	.204

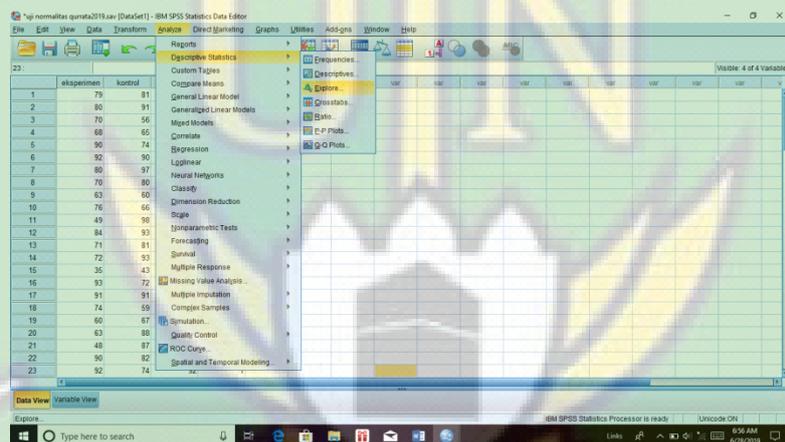
Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	prettest - posttest	-8.00000	3.19374	.96295	-10.14559	-5.85441	-8.308	10	.000

Lampiran 10 : Panduan Dalam Mencari Uji Normalitas dan Uji T Paired

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data yang digunakan dalam penelitian itu berdistribusi normal atau tidak. Karena data yang baik itu adalah data yang berdistribusi normal. Untuk mendapatkannya kita dapat tempuh cara berikut:

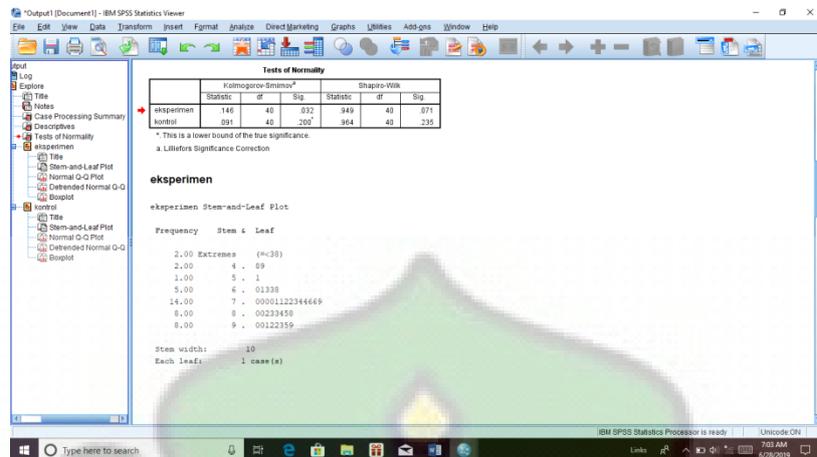
Klik analyze → descriptive statistic → explore



Lalu pindahkan data eksperimen dan kontrol ke “dependent list” dan klik

“option” serta centang “normality plots...” seperti tampilan berikut:

Klik “continue” kemudian “ok” dan akan muncul output sebagai berikut:

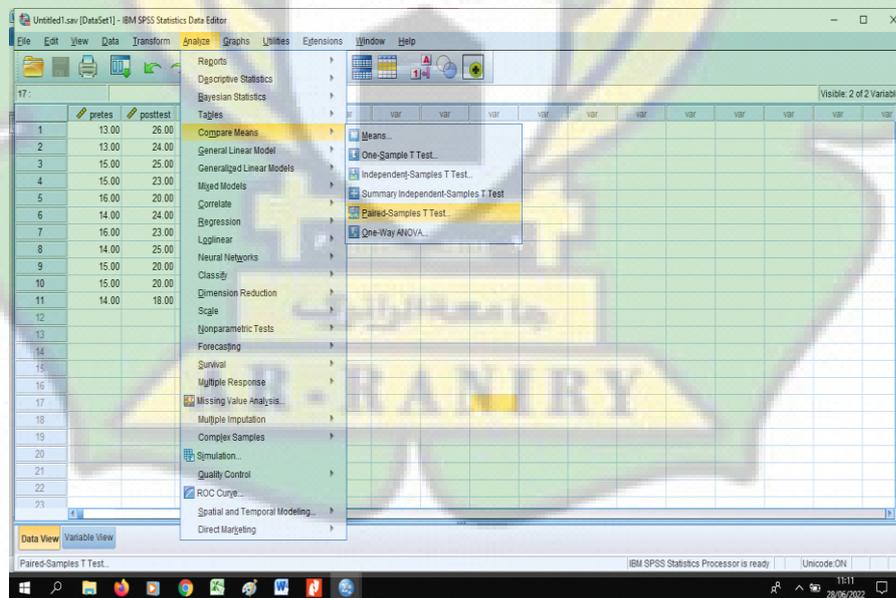


Selesai.

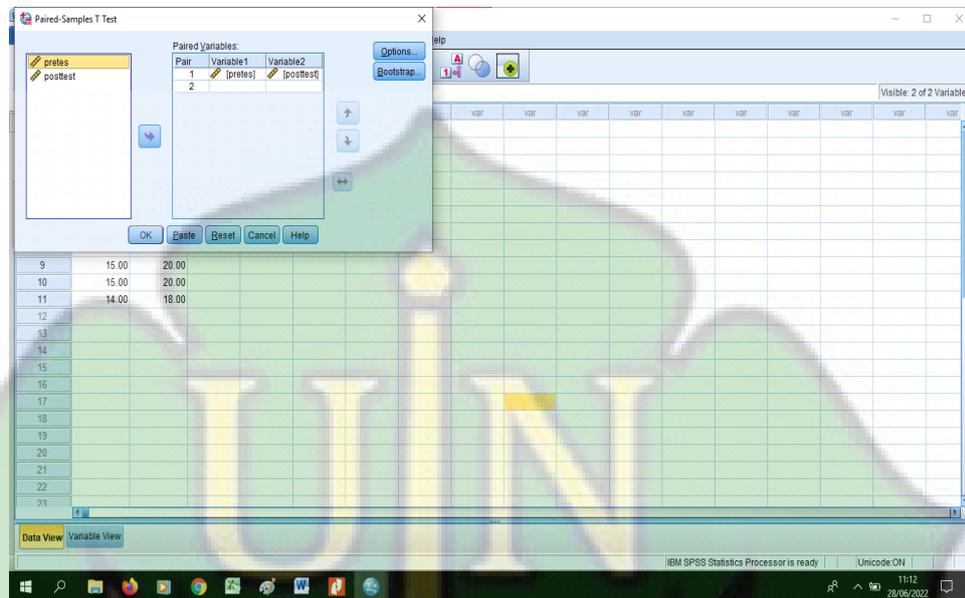
2. Uji t Paired

Untuk mendapatkannya kita dapat tempuh langkah berikut:

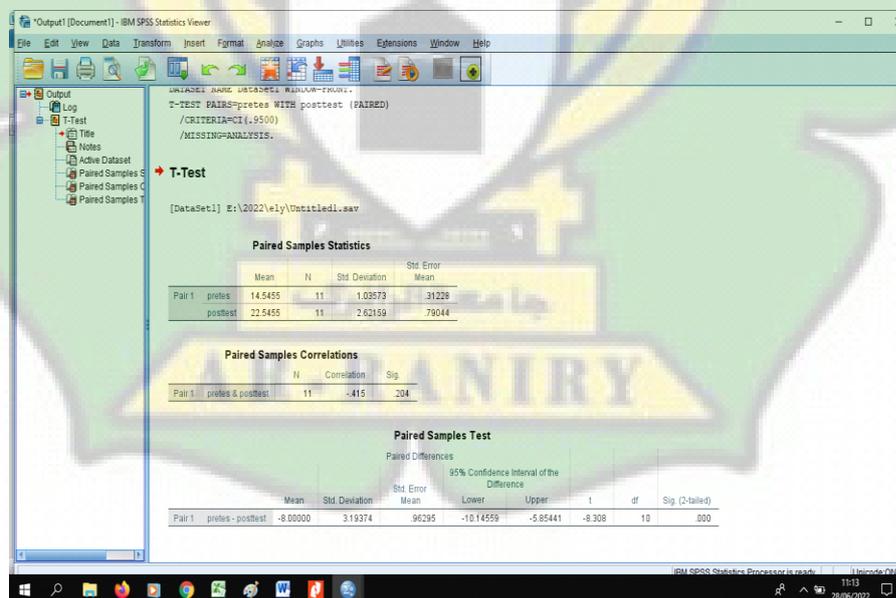
Klik analyze → compare means → paired sample t tes



Kemudian pindahkan data “pretes” ke variable(s) 1 “posttes” ke grouping variabel 2



Klik “continue” dan “ok” maka akan muncul output berikut:



**Lampiran 11 : Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian
(RPPH)**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Pretest

TK Qurratul'uyun Aceh Selatan

Tahun Ajaran 2021/2022

Semester/Bulan/Minggu Ke	: II/ Mei/ ke-4
Hari/ Tanggal	: Selasa/ 31 Mei 2022
Kelompok Usia	: B usia 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema/sub-sub tema	: Permainan/Permainan Tradisional/Ular Naga
Kompetensi Dasar (KD)	: 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.13, 3.2,3.9, 4.1,4.9.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Agar anak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
2. Agar anak mengantri sesuai urutan dan menunggu giliran
3. Agar anak peduli terhadap sesama teman
4. Agar anak dapat permainan tradisional

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengetahui permainan tradisional
3. Mengetahui cara bermain permainan tradisional
4. Saling empati
5. Bekerja sama
6. Mengetahui permainan tradisional ular naga

C. Materi Dalam Pembiasaan

1. Penyambutan anak
2. Mengucap salam
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. Alat dan bahan

Hanya menggunakan tangan karna permainan ini tidak memerlukan alat dan bahan.

E. Kegiatan pembukaan (30 menit)

1. Penerapan SOP
2. Menjelaskan kegiatan dan aturan atau cara dalam kegiatan permainan
3. Melakukan permainan ular naga , Langkah –langkah permainan:
 - a. Permainan di mulai ketika induk naga dan anak-anaknya berputar melalui gerbang sambil bernyanyi.
 - b. Setiap saat kedua gerbang akan menurunkan tangannya sambil menangkap anak naga akan ketakutan untuk ditangkap, baru setelah gerbang akan menawarkan diri pada anak naga yang baru ditangkapnya.
 - c. Bila sudah menjadi anak gerbang, anak itu agar berpegangan pada induknya begitu terus hingga induk naga tertangkap dan permainan dilanjutkan dengan induk naga yang baru

d. Induk naga yang baru di puun dan gerbang yang artinya panjang umur

F. Kegiatan inti (60 menit)

1. Menanyakan permainan tradisional yang diketahui oleh anak
2. Menjelaskan manfaat permainan ular naga

G. Recalling (15 menit)

1. Tanya jawab tentang pembelajaran hari ini
2. Penguatan yang didapat oleh anak

H. Istirahat (15 menit)

1. Bermain
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan
4. Makan bersama

I. Kegiatan penutup (15 menit)

1. Berdiskusi tentang pembelajaran hari ini
2. Memberitahukan kegiatan esok hari
3. Berdoa setelah belajar
4. Member pesan-pesan moral
5. Mengucapkan salam

Mengetahui

Guru kelas

Yesi Mirwani

Aceh Selatan, 31 Mei 2022

Peneliti

idalaily (170210099)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Treatment I**TK Qurratul'uyun Aceh Selatan****Tahun Ajaran 2021/2022**

Semester/Bulan/Minggu Ke : II/ Juni/ ke -1
Hari/ Tanggal : Kamis/ 02 juni 2022
Kelompok Usia : B 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema/sub-sub tema : Permainan/Permainan Tradisional/ Tam-tam
Buku
Kompetensi Dasar (KD) : 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.13, 3.2.3.9, 4.1.4.9.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Agar anak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
2. Agar anak mengantri sesuai urutan dan menunggu giliran
3. Agar anak peduli terhadap sesama teman
4. Agar anak dapat permainan tradisional

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengetahui permainan tradisional
3. Mengetahui cara bermain permainan tradisional
4. Saling empati Bekerja sama
5. Mengenal permainan tradisional tam-tam buku

C. Materi Dalam Pembiasaan**AR-RANIRY**

1. **Penyambutan anak**
2. Mengucap salam
3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. Alat dan bahan

Hanya menggunakan tangan karna permainan ini tidak memerlukan alat dan bahan.

E. Kegiatan pembukaan (30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan

F. Kegiatan inti (60 menit)

1. Mengenalkan permainan tam-tam buku pada anak
2. Menjelaskan cara bermain permainan tam-tam buku
3. Menjelaskan manfaat dan aturan permainan tam-tam buku

G. Recalling (15 menit)

1. Tanya jawab tentang pembelajaran hari ini
2. Penguatan yang didapat oleh anak

H. Istirahat (15 menit)

1. Bermain
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan

4. Makan bersama**I. Kegiatan penutup (15 menit)**

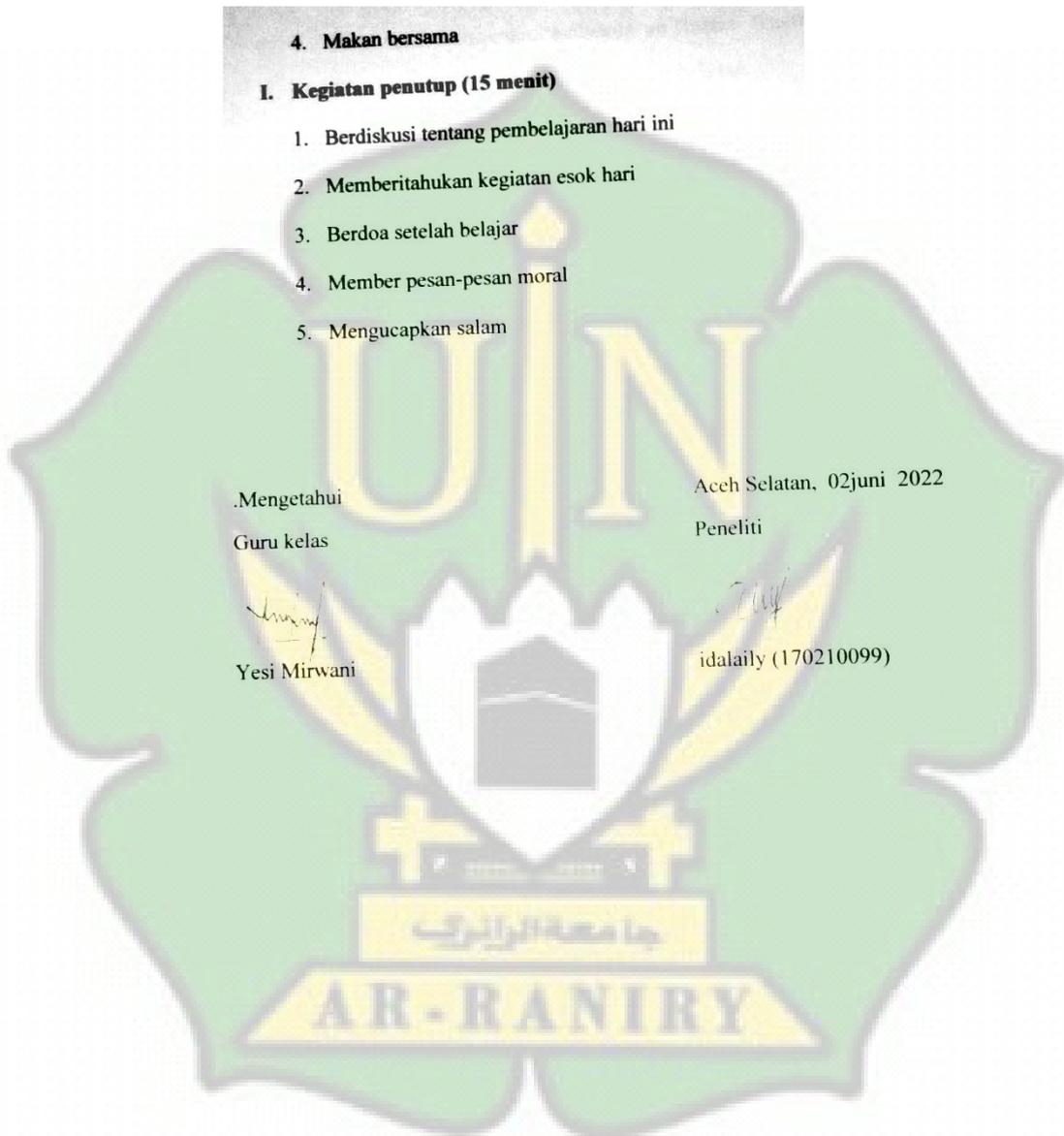
1. Berdiskusi tentang pembelajaran hari ini
2. Memberitahukan kegiatan esok hari
3. Berdoa setelah belajar
4. Member pesan-pesan moral
5. Mengucapkan salam

.Mengetahui
Guru kelas


Yesi Mirwani

Aceh Selatan, 02juni 2022
Peneliti


idalaily (170210099)



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Treatment II**TK Qurratul'uyun Aceh Selatan****Tahun Ajaran 2021/2022**

Semester/Bulan/Minggu Ke : II/ Juni/ ke -1
Hari/ Tanggal : Kamis/ 03 juni 2022
Kelompok Usia : B 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema/sub-sub tema : Permainan/Permainan Tradisional/ Tam-tam
Buku
KompetensiDasar (KD) : 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.13, 3.2,3.9, 4.1,4.9.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Agar anak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
2. Agar anak mengantri sesuai urutan dan menunggu giliran
3. Agar anak peduli terhadap sesama teman
4. Agar anak dapat permainan tradisional

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengetahui permainan tradisional
3. Mengetahui cara bermain permainan tradisional
4. Saling empati Bekerja sama
5. Mengenal permainan tradisional tam-tam buku

C. Materi Dalam Pembiasaan**AR-RANIRY**

1. Penyambutan anak**2. Mengucap salam****3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar****4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan****5. Berdoa sebelum dan sesudah makan****D. Alat dan bahan**

Hanya menggunakan tangan karna permainan ini tidak memerlukan alat dan bahan.

E. Kegiatan pembukaan (30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan

F. Kegiatan inti (60 menit)

Melakukan permainan tam-tam buku, langkah-langkahnya yaitu:

- a. Dua orang A dan B membuat terowongan (kedua tangan saling berpegangan) si A sebagai bulan si B sebagai bintang.
- b. Salah seorang sebagai pemimpin barisan. Bentuk barisan memanjang kebelakang. Masing-masing berpegangan pada lengan bahu kawan
- c. Barisan ini berjalan-jalan dengan cepat sambil berkeliling mengitari A dan B sambil menyanyikan lagu "tam-tam buku seleret tiang bahu patah lembing patah paku anak belakang habis lagu tangkap satu.
- d. A dan B harus menahan/menculik satu dari anggota barisan ketika diakhir lagu sambil menanyakan "kamu pilih tim bulan atau tim bintang?" jika

anak tersebut memilih tim bintang maka anak tersebut harus berdiri di belakang tim bintang tersebut dan begitu juga sebaliknya jika anak tersebut memilih tim bulan.

- e. Demikian seterusnya sampai barisan habis. Kemungkinan pengikut/peminat bintang lebih banyak dan sebaliknya.
- f. Setelah habis barisan pihak A dan B membentuk barisan panjang ke belakang sambil memeluk pinggang kawan dan mereka harus menarik salah satu tim lawan untuk bergabung ke tim mereka siapa yang duluan habis maka tim tersebut akan menjadi pemenangnya

G. Recalling (15 menit)

1. Tanya jawab tentang pembelajaran hari ini
2. Penguatan yang didapat oleh anak

H. Istirahat (15 menit)

1. Bermain
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan
4. Makan bersama

I. Kegiatan penutup (15 menit)

1. Berdiskusi tentang pembelajaran hari ini
2. Memberitahukan kegiatan esok hari
3. Berdoa setelah belajar
4. Member pesan-pesan moral

5. Mengucapkan salam

.Mengetahui

Guru kelas



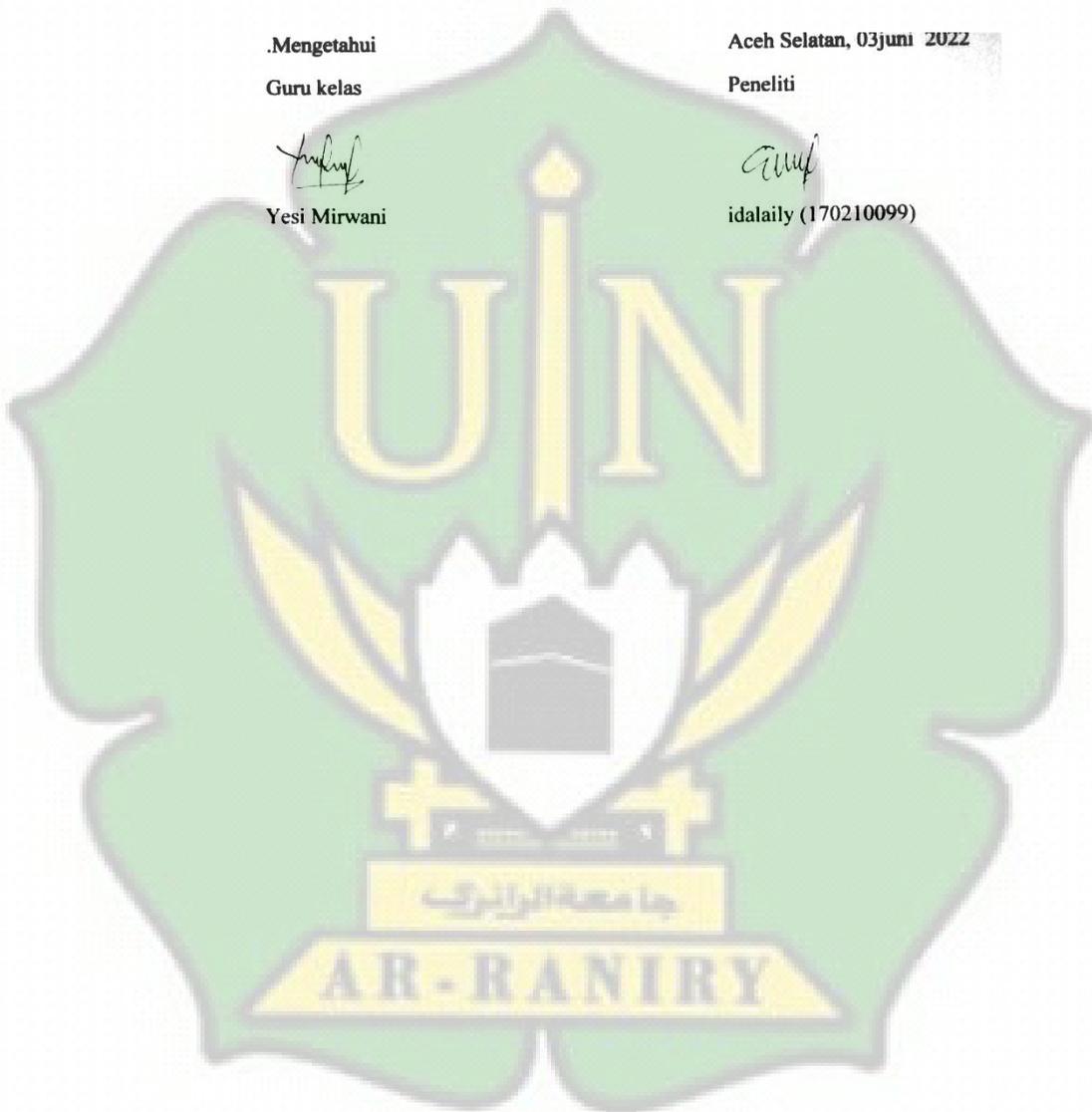
Yesi Mirwani

Aceh Selatan, 03juni 2022

Peneliti



idalaily (170210099)



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Treatment III**TK Qurratul'uyun Aceh Selatan****Tahun Ajaran 2021/2022**

Semester/Bulan/Minggu Ke : II/ Juni/ ke -I
Hari/ Tanggal : Kamis/ 04 juni 2022
Kelompok Usia : B 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema/sub-sub tema : Permainan/Permainan Tradisional/ Tam-tam
Buku
Kompetensi Dasar (KD) : 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.13, 3.2,3.9, 4.1,4.9.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Agar anak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
2. Agar anak mengantri sesuai urutan dan menunggu giliran
3. Agar anak peduli terhadap sesama teman
4. Agar anak dapat permainan tradisional

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengetahui permainan tradisional
3. Mengetahui cara bermain permainan tradisional
4. Saling empati Bekerja sama
5. Mengenal permainan tradisional tam-tam buku

C. Materi Dalam Pembiasaan

1. Penyambutan anak**2. Mengucap salam**

3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar

4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

5. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. Alat dan bahan

Hanya menggunakan tangan karna permainan ini tidak memerlukan alat dan bahan.

E. Kegiatan pembukaan (30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan

2. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan

F. Kegiatan inti (60 menit)

Melakukan permainan tam-tam buku. langkah –langkahnya yaitu:

- g. Dua orang A dan B membuat terowongan (kedua tangan saling berpegangan) si A sebagai bulan si B sebagai bintang.
- h. Salah seorang sebagai pemimpin barisan. Bentuk barisan memanjang kebelakang. Masaing-masing berpegangan pada lengan bahu kawan
- i. Barisan ini berjalan-jalan dengan cepat sambil berkeliling mengitari A dan B sambil menyanyikan lagu “tam-tam buku seleret tiang bahu patah lembing patah paku anak belakang habis lagu tangkap satu.
- j. A dan B harus menahan/menculik satu dari anggota barisan ketika diakhir lagu sambil menanyakan “kamu pilih tim bulan atau tim bintang?” jika

anak tersebut memilih tim bintang maka anak tersebut harus berdiri di belakang tim bintang tersebut dan begitu juga sebaliknya jika anak tersebut memilih tim bulan.

- k. Demikian seterusnya sampai barisan habis. Kemungkinan pengikut/peminat bintang lebih banyak dan sebaliknya.
- l. Setelah habis barisan pihak A dan B membentuk barisan panjang ke belakang sambil memeluk pinggang kawan dan mereka harus menarik salah satu tim lawan untuk bergabung ke tim mereka siapa yang duluan habis maka tim tersebut akan menjadi pemenangnya

G. Recalling (15 menit)

1. Tanya jawab tentang pembelajaran hari ini
2. Penguatan yang didapat oleh anak

H. Istirahat (15 menit)

1. Bermain
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan
4. Makan bersama

I. Kegiatan penutup (15 menit)

1. Berdiskusi tentang pembelajaran hari ini
2. Memberitahukan kegiatan esok hari
3. Berdoa setelah belajar
4. Memberi pesan-pesan moral

3. Mengucapkan salam

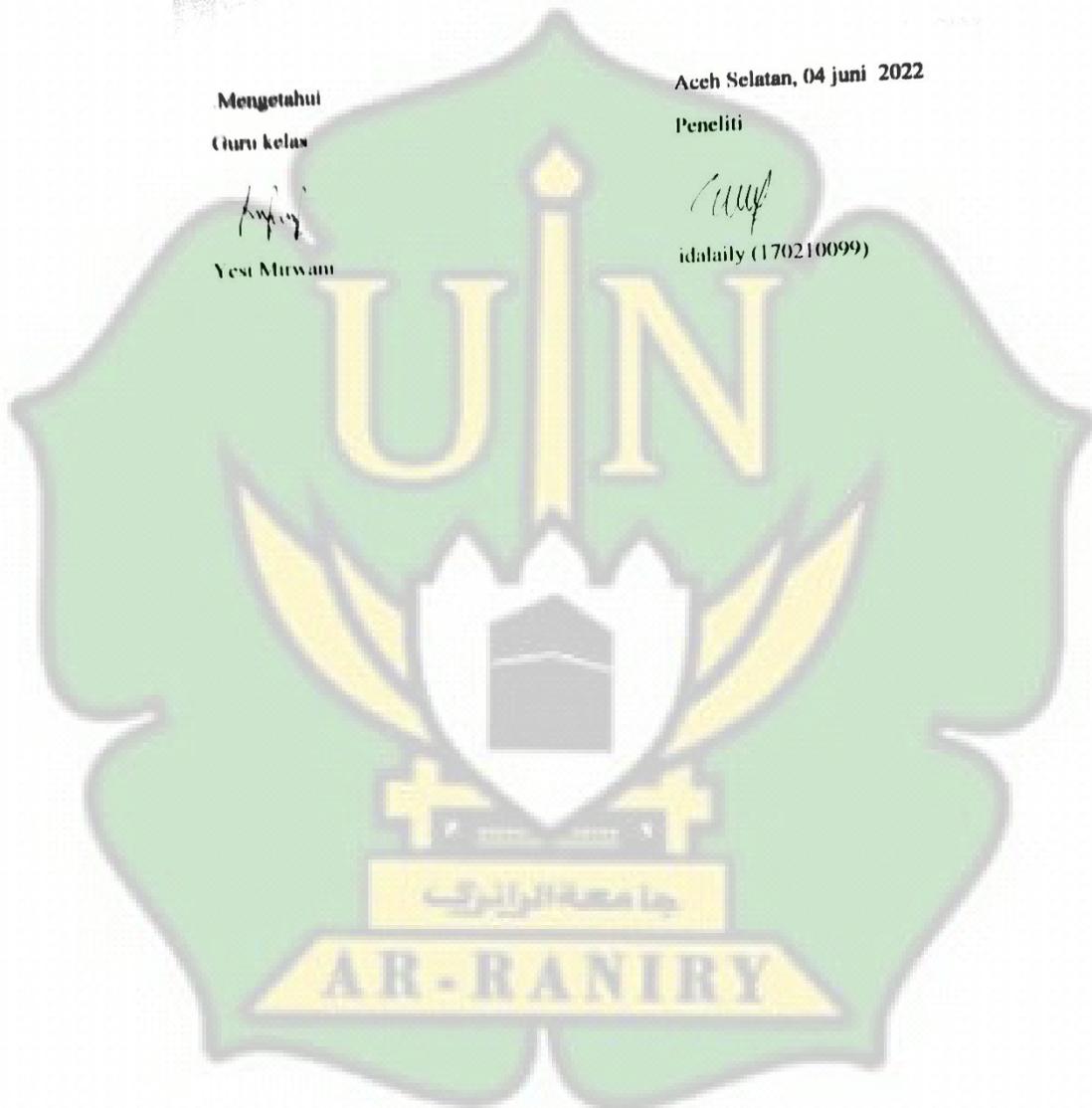
Mengotahui
Guru kelas

Yesi Mirwan

Aceh Selatan, 04 juni 2022

Peneliti

idalaily (170210099)



Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Posttest**TK Qurratul'uyun Aceh Selatan****Tahun Ajaran 2021/2022**

Semester/Bulan/Minggu Ke : II/ Juni/ ke-1
Hari Tanggal : Rabu/ 6 Juni 2022
Kelompok Usia : B/ 5-6 Tahun
Tema Sub Tema sub-sub tema : Permainan Permainan Tradisional/Ular Naga
Kompetensi Dasar (KD) : 2.8, 2.9, 2.10, 2.11, 2.13, 3.2,3.9, 4.1,4.9.

A. Tujuan Pembelajaran

1. Agar anak berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan
2. Agar anak mengantri sesuai urutan dan menunggu giliran
3. Agar anak peduli terhadap sesama teman
4. Agar anak dapat permainan tradisional

B. Materi yang masuk dalam pembiasaan:

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengetahui permainan tradisional
3. Mengetahui cara bermain permainan tradisional
4. Saling empati Bekerja sama
5. Mengenal permainan tradisional ular naga

C. Materi Dalam Pembiasaan

1. Penyambutan anak

2. Mengucap salam

3. Berdoa sebelum dan sesudah belajar
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
5. Berdoa sebelum dan sesudah makan

D. Alat dan bahan

Hanya menggunakan tangan karna permainan ini tidak memerlukan alat dan bahan.

E. Kegiatan pembukaan (30 menit)

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan
3. Melakukan permainan ular naga . Langkah – langkah permainan:
 - a. Permainan di mulai ketika induk naga dan anak-anaknya berputar melalui gerbang sambil bernyanyi.
 - b. Setiap saat kedua gerbang akan menurunkan tangannya sambil menangkap anak naga akan ketakutan untuk ditangkap, baru setelah gerbang akan menawarkan diri pada anak naga yang baru ditangkapnya.
 - c. Bila sudah menjadi anak gerbang, anak itu agar berpegangan pada induknya begitu terus hingga induk naga tertangkap dan permainan dilanjutkan dengan induk naga yang baru
 - d. Induk naga yang baru di pilih dari gerbang yang anaknya paling banya

F. Kegiatan inti (60 menit)

1. Menanyakan permainan tradisional yang diketahui oleh anak

2. Menjelaskan manfaat permainan ular naga

G. Recalling (15menit)

1. Tanya jawab tentang pembelajaran hari ini
2. Penguatan yang didapat oleh anak

H. Istirahat (15 menit)

1. Bermain
2. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan
3. Berdoa sebelum dan sesudah makan
4. Makan bersama

I. Kegiatan penutup (15 menit)

1. Berdiskusi tentang pembelajaran hari ini
2. Memberitahukan kegiatan esok hari
3. Berdoa setelah belajar
4. Member pesan-pesan moral
5. Mengucapkan salam

.Mengetahui

Guru kelas



Yesi Mirwani

Aceh Selatan, 6 juni 2022

Peneliti



Idalaily (170210099)

AR-RANIRY

Lampiran 12 : Dokumentasi Kegiatan Penelitian

1. Pretest (permainan ular naga)



2. *Treatmen*

Treatmen I (Permainan Tam-tam Buku)



Treatmen II (permainan tam-tam buku



Treatmen III (permainan tam-tam buku)



3. *Posttest* (permainan ular naga)

