

**PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA RAKSASA TERHADAP
KECERDASAN *INTERPERSONAL* ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
PAUD AR-RAYYAN BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

**AFRAH SHARFINA
NIM. 180210062**

Mahasiswa Faktultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2024 M/1445 H**

**PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA RAKSASA TERHADAP KECERDASAN
INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD AR-RAYYAN BANDA ACEH**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

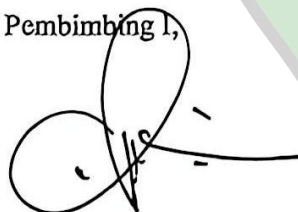
Oleh

AFRAH SHARFINA
NIM. 180210062

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

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

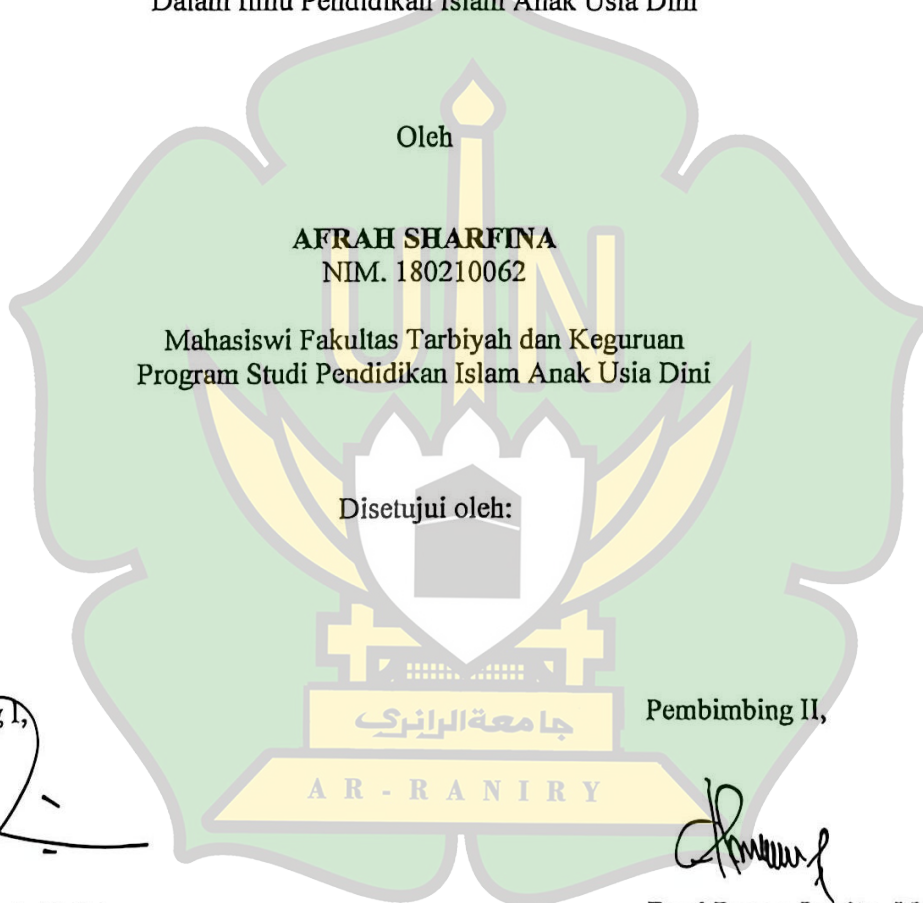


Dewi Fitriani, M.Ed.
NIP. 197810062023212010

Pembimbing II,



Rani Puspa Juwita, M.Pd.
NIP. 199006182019032016



**PENGARUH MEDIA ULAR TANGGA RAKSASA TERHADAP
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD
AR-RAYYAN BANDA ACEH**

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 :

Kamis, 17 April 2024 M
8 Syawal 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dewi Fitriani, M. Ed
NIP. 197810062023212010

Sekretaris,



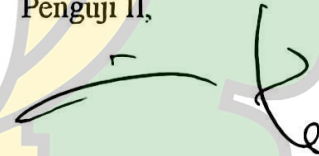
Rani Puspa Juwita, M. Pd
NIP. 199006182019032016

Penguji I.



Zikra Hayati, M. Pd
NIP. 198410012015032005

Penguji II,



Faizatul Faridy, S. Pd. I, M. Pd.
NIP. 199011252019032019

Mengetahui,

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



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Afrah Sharfina
NIM : 180210062
Prodi : PIAUD
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, saya:

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

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

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

Banda Aceh, 17 April 2024

Yang Menyatakan,


Afrat Sharfina
NIM. 180210062

ABSTRAK

Nama : Afrah Sharfina
NIM : 180210062
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Ar-rayyan Banda Aceh
Tanggal Sidang : 17 April 2024
Tebal Skripsi : 70 Halaman
Pembimbing I : Dewi Fitriani, M. Ed
Pembimbing II : Rani Puspa Juwita, M.Pd

Kata Kunci : Permainan Ular Tangga Raksasa, Kecerdasan Interpersonal.

Permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang didesain khusus untuk anak umur tiga tahun keatas, permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang anak atau lebih, permainan ular tangga memberikan banyak manfaat, khususnya untuk anak yang sulit belajar. Hasil pengamatan menunjukkan ada beberapa anak yang masih masih banyak anak belum mampu bekerja sama, saling tolong-menolong, berbagi berani dan menghargai. Pengambilan sampel menggunakan *probability sampling teknik simpel random sampling* dengan jumlah sampel 19 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis yang menggunakan SPSS. Hasil perhitungan yang telah dilakukan di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,530 > 2,02$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga disimpulkan bahwa ada pengaruh media ular tangga raksasa terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga anak sangat tertarik dan aktif untuk mengikuti kegiatan yang berlangsung dengan ini pencapaian keberhasilan anak dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB).

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah subhanahu wa ta'ala yang telah memberikan nikmat-Nya karena rahmat serta kehendak-Nya, penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Sholawat beriring salam tidak lupa penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad *shallallahu'alayhi wasallam* yang telah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini. Berkat rahmat dan kehendak Allah penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Media Ular Tangga Raksasa Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh”**.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan ucapan berterima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., MA., M.Ed., ph.D. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag., MA selaku Ketua Prodi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
3. Ibu Muthmainnah, MA selaku Penasihat Akademik yang telah banyak memberikan nasihat dan motivasi dalam penyusunan Skripsi ini.
4. Ibu Dewi Fitriani, M.Ed Selaku Pembimbing I, dan ibu Rani Puspa Juwita, M.Pd Selaku Pembimbing II yang pada saat kesibukannya menyempatkan

diri untuk memberikan bimbingan dan pengarahan sebaik mungkin sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

5. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Anak Usia Dini, serta semua Staf Prodi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah banyak memberikan motivasi dan arahan penyusunan Skripsi ini.

6. Kepada PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh dan seluruh Dewan Guru serta pihak yang telah ikut membantu suksesnya penelitian ini.

Sesungguhnya penulis tidak sanggup membalas semua kebaikan, dorongan, semangat, dan bimbingan dari keluarga besar dan kawan-kawan yang telah diberikan. Semoga Allah subhanahu wa ta'ala membalas semua kebaikan.

Akhirnya pada Allah julah penulis berserah diri karena tidak akan terjadi sesuatu apapun tanpa kehendaknya. Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan Skripsi ini, namun jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna untuk memperbaiki pada masa yang akan datang. Allah meridhoi setiap langkah kita. Aamiin.

Banda Aceh, 16 Januari 2024

Penulis,

Afrah Sharfina

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Hipotesis Penelitian	7
F. Definisi Penelitian	8
G. Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Kecerdasan Interpersonal	12
1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal.....	12
2. Indikator Kecerdasan Interpersonal Anak	14
3. Tahap Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak	15
4. Dimensi Kecerdasan Interpersonal	16
5. Unsur-Unsur Kecerdasan Interpersonal	18
6. Strategi Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal.....	18
B. Ular Tangga Raksasa.....	20
1. Pengertian Ular Tangga Raksasa	20
2. Cara Bermain Ular Tangga	22
3. Manfaat Bermain Ular Tangga	22
4. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Ular Tangga.....	23
BAB III METODELOGI PENELITIAN.....	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Lokasi dan waktu penelitian.....	26
C. Populasi dan sampel penelitian	26
1. Populasi Penelitian.....	26
2. Sampel Penelitian.....	27
D. Instrumen penelitian.....	28
1. Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak.....	28
2. Validitas instrument	29

E. Teknik Pengumpulan Data	30
1. Observasi.....	30
2. Dokumentasi	30
F. Teknis Analisis Data.....	31
1. Uji Normalitas.....	31
2. Uji Homogenitas Varians.....	32
3. Uji T	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Deskripsi Lokasi Dan Waktu Penelitian	34
B. Deskripsi Hasil Penelitian	35
1. Gambaran umum PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh	35
2. Deskripsi Hasil Pretest.....	37
3. Kegiatan Perlakuan	39
4. Deskripsi Hasil Posttest	41
5. Deskripsi Hasil Pretest Kecerdasan Interpersonal Kelas Eksperimen	43
6. Deskripsi Hasil Pretest Dan Posttest Kecerdasan Interpersonal Kelas Kontrol.....	44
7. Grafik Skor Rata-Rata Pretest Dan Posttest.....	46
BAB V PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini mendapatkan perhatian dari banyak pihak sejak dicanangkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.¹ Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi.²

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, usia ini ditandai dengan masa *golden age* atau disebut masa keemasan. Anak usia dini adalah masa di mana pertumbuhan dan perkembangan anak saat usia ini sangat menentukan bagi kehidupan anak di masa yang akan datang. Sejalan dengan itu, pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan anak sedang berkembang dengan pesatnya, sehingga anak memerlukan perhatian penuh dari keluarga dan lingkungannya. Agar pertumbuhan dan perkembangan anak

¹ Yuliandari, Novia, dan Nenny Mahyudin. “Pengenalan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini melalui Metode Montessori.” *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* 7.2 (2020): 74–85.

² Yenti dan Amran Maswal. “Pentingnya Peran Pendidik dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak di PAUD.” *Jurnal Pendidikan tambusai* 5.1 (2021): 2045–2051.

berkembang dengan optimal, diperlukan langkah yang tepat untuk bisa mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.³

Salah satu kecerdasan yang penting bagi anak usia dini adalah kecerdasan *interpersonal*. Kecerdasan *interpersonal* adalah kecerdasan atau kemampuan membedakan suasana, intensi, motivasi dan perasaan orang lain. Pentingnya pengalaman interaksi sosial bagi perkembangan proses berpikir anak dan meyakini bahwa aktivitas mental yang tinggi pada anak melalui dialog dengan orang lain.⁴ Menurut Anderson Kecerdasan *interpersonal* adalah kecerdasan yang meliputi kemampuan untuk mengenali dan membuat perbedaan antara perasaan, kepercayaan, dan keinginan orang lain.⁵ Sementara itu menurut Gardner kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan mempersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain.⁶

Pentingnya kecerdasan *interpersonal* merupakan dimensi yang memiliki tanggung jawab yang tinggi pada diri individu dalam hal beradaptasi, suasana hati dan hubungan sosial. Kecerdasan *interpersonal* sebagai potensi yang ada pada diri individu untuk memahami dan mengerti dan memikirkan hubungan individu yang ada di sekitarnya. Pengaruh kapasitas individu dimulai dari penyesuaian pendekatan terhadap potensi pribadi dan profesionalisme guru di masa mendatang. Profesionalisme guru bertanggung jawab dalam proses pembelajaran

³ Novita, Anggel Pra, dan Nenny Mahyuddin. "Pembelajaran Sentra dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4.2 (2020).

⁴ Alghusni, Ikhwanuddin, dan Yusron Masduki. "Psikologi Pendidikan Islami: Peran Guru dalam Menanamkan Kecerdasan." *MASALIQ* 4.1 (2024): 151–167.

⁵ Savitri, Wulan Tiara, Muhammad Yuliansyah, dan Zainal Fauzi. "Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa melalui Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan pada Kelas VIII MTs Al-Azhar Kecamatan Alalak Kabupaten Barito Kuala." *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia* 4.1 (2018): 26–34.

⁶ Khair, Habbil. "Urgensi Kecerdasan Interpersonal Guru dalam Pendidikan." *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan* 9.1 (2018): 107–123.

untuk mengembangkan pengetahuan kognitif afektif dan psikomotorik anak di sekolah. Jika individu dapat diterima di antara teman sebaya maka dapat dikatakan memiliki kecerdasan *interpersonal* yang baik.⁷

Kecerdasan *interpersonal* bisa juga dikatakan sebagai kecerdasan sosial, diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya, sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menggantungkan. Kecerdasan *interpersonal* sangatlah diperlukan bagi kehidupan anak dalam bersosial. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih membantu dan efektif dalam menjalankan hubungan sosial dengan lingkungannya.

Dalam kaitannya dengan penelitian yang ingin peneliti lakukan bahwa indikator yang ingin penulis teliti adalah tentang kemampuan memahami diri, seperti sabar menunggu giliran, percaya diri, semangat dalam bermain, mampu mengendalikan emosi dan kemampuan mengerjakan suatu dengan mandiri. Indikator yang ingin teliti adalah gabungan dari pendapat beberapa ahli yakni Yaumi, Raudhatul Jannah dan Habibu yang disesuaikan dengan sistem pendidikan nasional No 137 Tahun 2014.⁸ Kecerdasan *interpersonal* anak sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, di mana dari pembahasan yang telah diuraikan di atas bahwasanya kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan anak dalam

⁷ Bachtiar, Muhammad Yusri, Herlina Herlina, dan Siti Nurhidayah Ilyas. "Model Bermain Konstruktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak TK." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.4 (2022): 2802–2812.

⁸ Gontaina, Rima, Kanada Komariah, dan Uswatun Hasanah Hasanah. "Penerapan Metode Bermain Peran *Role Playing* untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Interpersonal Anak." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2.1 (2019): 79–92.

mengendalikan diri dan emosi dan berhubungan dengan orang lain. Sehingga diharapkan dapat mengendalikan diri dan dapat berhubungan dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi pada 07 Juli 2023 di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh, masih banyak anak belum mampu bekerja sama, saling tolong menolong, berbagi, berani dan menghargai. Tingkat kecerdasan *interpersonal* rendah karena pembelajaran masih bersifat akademis, pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya variasi metode dan model pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas sehingga masih ada anak yang diam tidak mau mengikuti pembelajaran, bermain sendirian, bermain dengan kelompok tentu saja, anak tidak dapat bekerja sama dengan teman yang lain atau pemilihan yang mengakibatkan tidak adanya interaksi ataupun kerjasama antara anak keseluruhan. Hal ini berdasarkan wawancara dengan guru bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu dalam perkembangan kecerdasan *interpersonal* pada anak usia 5- 6 tahun.

Menurut PERMENDIKBUD No 146 Tahun 2014 terdapat indikator pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam aspek sosial diantaranya : anak dapat berperilaku sopan dan peduli baik melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan seperti mampu mengucapkan maaf, permisi, terima kasih; anak menunjukkan sikap mau menolong baik itu kepada orang tua, pendidik serta teman sebayanya; anak dapat memecahkan sendiri masalah sederhana yang dihadapinya; anak dapat beradaptasi secara wajar dalam situasi yang baru. Dengan memiliki kecerdasan *interpersonal* anak dapat merasakan apa yang dirasakan orang lain menangkap maksud dari orang lain dengan bertindak sesuatu, serta mampu dalam menjalin hubungan antar pribadi. Kecerdasan *interpersonal*

memiliki manfaat yang besar bagi diri sendiri dan perkembangan sosialnya. Anak perlu dibiasakan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, seperti pengendalian diri, komunikasi, simpati, empati, berbagi serta dalam hal bekerja sama dengan orang lain.⁹

Guru sebagai pendidik idealnya harus mampu mengelola proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, kreatif dan selalu berinovasi dalam menyediakan bahan dan media wajar bagi siswa, kreatif dan selalu berinovasi dalam menyediakan bahan dan media ajar bagi siswa. Media adalah segala sesuatu yang digunakan pendidik dalam menunjang proses tercapainya tujuan pembelajaran. Pada pendidikan anak usia dini media merupakan hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran, diperlukan sebanyak mungkin dan lebih bervariasi dengan warna yang menarik perhatian hingga anak tidak mudah bosan ketika bermain sambil belajar.¹⁰ Dengan karakteristik yang berbeda-beda, tentunya anak usia dini memiliki gaya belajar dan memerlukan media yang berbeda-beda dalam proses pembelajarannya. Gaya belajar anak terdiri dari tiga gaya, yaitu pembelajaran visual, pembelajaran auditori, ataupun pembelajaran kinestetik.¹¹ Salah satu cara yang digunakan untuk merangsang kecerdasan *interpersonal* pada anak dapat melalui metode bermain, agar mereka tidak merasa bosan dan ingin belajar. Metode bermain penting untuk menunjang pembelajaran

⁹ Millah, Nailatul. "Pengaruh Kegiatan Ekstrakurikuler terhadap Kecerdasan Interpersonal Siswa di Madrasah Ibtidaiyah." *Indonesian Journal of Elementary Education (IJEE)* 1.1 (2020).

¹⁰ Hayati, Zikra, R. Puspa Juwita, dan Ulfa Asmah. "Pengembangan Media Big Book untuk Mengoptimalkan Religious Moral Activities Anak 4 sampai 5 Tahun." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.6 (2022): 6621–6640.

¹¹ Fitriani, Dewi, Taty Fauziah, dan Melinda Jaya. "Pengaruh Media *Pop Up Book* Berbasis Cerita terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok B (Usia 5-6 Tahun) Di Paud Al-Huda Palembang Tahun 2019." *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2.1 (2019): 15–26.

anak agar menjadi lebih baik. Anak mau bergerak dan ingin berpikir logis untuk perkembangan kognitifnya.

Media ular tangga dengan ukuran yang besar akan menarik perhatian anak dan membuat anak lebih leluasa dan mengekspresikan diri. Permainan ini biasanya dimainkan dengan melibatkan dadu, bidak dan papan ular tangga. Permainan ular tangga raksasa tidak hanya dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, melainkan mampu meningkatkan kemampuan lain seperti kemampuan monotori, dan sosial emosional pada anak.¹²

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul pengaruh media ular tangga raksasa terhadap kecerdasan *interpersonal* anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Adakah pengaruh media ular tangga raksasa terhadap kecerdasan *interpersonal* anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh”.

C. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui adanya pengaruh media ular tangga raksasa terhadap kecerdasan *interpersonal* anak usia 5 sampai 6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh”.

¹² Khomsin, Khomsin, dan Rahimmatussalisa Rahimmatussalisa. “Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak* 10.1 (2021): 25–33.

D. Manfaat penelitian

Berikut ini merupakan manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, meliputi:

1. Manfaat teoritis
 - a. Dapat digunakan sebagai sarana penelitian berikutnya ataupun menjadi referensi dalam mengembangkan penelitian sejenisnya.
 - b. Dapat menambah wawasan pembaca pada umumnya, terutama guru.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru diharapkan pada penelitian ini yaitu menjadi tambahan referensi guru dalam menumbuhkan kecerdasan *interpersonal*.
 - b. Bagi anak diharapkan pada penelitian ini yaitu menjadi motivasi anak dalam menumbuhkan kecerdasan *interpersonal*.
 - c. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini menjadi wawasan informasi bagi penelitian yang berkaitan dengan media ular tangga raksasa terhadap perkembangan kecerdasan *interpersonal*.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.¹³ Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada pengaruh media ular tangga raksasa terhadap kecerdasan *interpersonal* anak usia 5 sampai 6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh.

¹³ Mahanani, Titis Ghufon Abdullah, dan Suedjono Suedjono. "Pengaruh Profesionalisme Guru terhadap Mutu Sekolah Dasar di Kecamatan Blora Kabupaten Blora." *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 6.4 (2023): 1170–1174.

Relevan dengan hipotesis di atas dapat dirumuskan hipotesis perlakuan pada penelitian ini yaitu ada pengaruh kecerdasan *interpersonal* anak usia 5 sampai 6 tahun yang diajarkan dengan media ular tangga raksasa di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh.

F. Definisi operasional

Penelitian ini menggunakan beberapa istilah yang penting untuk diperjelas agar terhindar dari kesalahan penafsiran, definisi yang digunakan adalah:

1. Media ular tangga raksasa

Media ular tangga raksasa adalah permainan sederhana yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan berbentuk kertas segi empat dengan aneka gambar yang disisipi ular atau tangga dan angka 1 sampai 100.¹⁴ Media permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai media informasi yang disampaikan kepada peserta didik.¹⁵ Pada penelitian ini media permainan ular tangga raksasa yang akan digunakan yaitu dengan aneka gambar yang berindikator kecerdasan *interpersonal*.

¹⁴ Dwianika, Agustine, *et al.* "Peningkatan Pemahaman dan Minat Belajar Pajak melalui Web Games Ular Tangga di SMK Negeri 2 Tangerang." *Jurnal Abdikaryasakti* 2.2 (2022): 119–136.

¹⁵ Wati, Angelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2.1 (2021): 68–73.

Gambar 1.1 Media Ular Tangga Raksasa

2. Kecerdasan *interpersonal*

Kecerdasan *interpersonal* merupakan kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan pada suatu hati, maksud, motivasi dan perasaan terhadap orang lain hal ini dapat mencakup keadaan terhadap ekspresi wajah suara dan gerak tubuh. Indikator kecerdasan *interpersonal* adalah tentang kemampuan bekerja sama, kemampuan untuk memimpin, kemampuan mengorganisasikan kelompok, kemampuan berempati dan kemampuan menjalin kontak.¹⁶ Pada penelitian ini diketahui dari indikator kecerdasan *interpersonal*.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang relevan dibutuhkan untuk penelitian ini dengan tujuan agar memudahkan proses penelitian. penelitian harapan tersebut diantaranya adalah:

1. Vinda Ayu Prihatini (2022) dengan judul "Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini". Hasil penelitian menemukan bahwa implementasi permainan ular tangga raksasa

¹⁶ Siregar, Sonya BG, dan Damaiwaty Ray. "Gambaran Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5–6 Tahun di PAUD Cinta Kasih Desa Aeknauli I Kabupaten Humbang Hasundutan." *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.1 (2022): 1–10.

dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok B di RA Harapan Umi Kota Semarang sudah berhasil. Keberhasilan implementasi permainan ini didukung oleh tersedianya sarana prasarana yang cukup lengkap di di RA Harapan Umi Kota Semarang sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar, penggunaan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa dan dipraktikkan secara langsung kerjasama antar pendidik dengan orang tua murid untuk membahas mengenai perkembangan anak dan yang paling menjadi faktor penghambatnya adalah adanya anak yang hiperaktif dan mengganggu teman-temannya yang lain saat bermain.¹⁷ Persamaan penelitian dari vinda ayu prihatini dengan penelitian yang akan peneliti teliti ialah sama-sama menggunakan media ular tangga raksasa. Perbedaannya ialah pada penelitian pindah ayu prihatini menggunakan penelitian jenis kualitatif deskriptif sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif perbedaan lainnya pada penelitian pindah ayu prihatini fokus mengembangkan kognitif anak usia dini, sedangkan penelitian ialah kecerdasan *interpersonal*.

2. Mayangsari Agustin Putri, Astuti Darmiyanti, Dan Feronica Eka Putri (2022) dengan judul “pengaruh media permainan ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia dini 5 sampai 6 tahun di ra modern asSofwan klari Karawang”. Hasil penelitian berdasarkan tabel paired sample *T-test* terdapat nilai *T* hitung sebesar 12.913 dengan nilai sig. (0,000) maka dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut terdapat

¹⁷ Prihatini, Vinda Ayu, dan Mursyid Mursyid. “Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini.” *Journal of Early Childhood and Character Education* 2.1 (2022): 61–82.

pengaruh yang signifikan, maka penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga raksasa dapat meningkatkan kemampuan kepercayaan diri pada anak usia lima sampai enam tahun.¹⁸ Persamaan penelitian dari Mayangsari Agustin Putri, Astuti Darmiyanti, dan Feronica Eka Putri dengan penelitian yang akan diteliti adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan media pembelajaran ular tangga. perbedaannya ialah pada penelitian Mayangsari Agustin Putri, Astuti Darmiyanti, dan Feronica Eka Putri fokus terhadap kepercayaan diri sedangkan peneliti fokus pada kecerdasan *interpersonal*.

3. Pramesti Regita (2019) dengan judul “Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasan *Interpersonal* Anak Usia 5-6 Tahun Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan”. Hasil penelitian bahwa produk baru hasil pengembangan sudah layak digunakan yaitu berada pada kategori sangat baik serta untuk tingkat keefektian produk terhadap kemampuan *interpersonal* anak berada dalam kategori layak untuk digunakan di mana terjadi pengaruh kemampuan anak berkembang dengan baik mencapai 53% dengan hasil *pretest* 13%.¹⁹ persamaan penelitian dari Pramesti Regita dengan penelitian yang akan peneliti teliti ialah sama-sama fokus pada kemampuan yaitu kecerdasan *interpersonal*. Perbedaannya adalah pada penelitian Pramesti Regita menggunakan permainan engklek sedangkan peneliti media ular tangga raksasa.

¹⁸ Putri, Mayangsari Agustin, Astuti Darmiyanti, dan Feronica Eka Putri. “Pengaruh Media Permainan

¹⁹ Regita, Pramesti. “Pengembangan Permainan Engklek untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5 sampai 6 Tahun Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu Selatan.” Skripsi, IAIN Bengkulu, 2019.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kecerdasan *Interpersonal*

1. Pengertian Kecerdasan *Interpersonal*

Kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitar kita. Kecerdasan ini memungkinkan anak untuk membangun kedekatan dengan orang lain. Pengembangan kecerdasan *interpersonal* sejak dini menjadi sangat penting agar anak memiliki kemampuan dalam membina hubungan dengan orang lain yang ada di sekitarnya.²⁰ Kecerdasan *interpersonal* masuk dalam kategori *soft skill*. *Soft skill* adalah keterampilan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain (*interpersonal skill*) dan keterampilan dalam mengatur dirinya sendiri (*interpersonal skill*) yang mampu mengembangkan unjuk kerja secara maksimal. Konsep tentang *soft skill* sebenarnya merupakan pengembangan dari konsep yang selama ini dikenal dengan istilah kecerdasan emosional (*emosional intelligence*). *Soft skill* berupa karakter yang melekat pada diri seseorang. Butuh usaha keras untuk mengubahnya. Namun demikian *soft skill* bukan sesuatu yang stagnan.²¹

Kecerdasan *interpersonal* menjadi penting karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup individu terkait dengan orang lain. Individu yang gagal mengembangkan kecerdasan *interpersonal*, akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya. Akibatnya mereka mudah

²⁰ Guntina, Rima, Kanada Komariah, dan Uswatun Hasanah Hasanah. "Penerapan Metode Bermain Peran *Role Playing* untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal dan Interpersonal Anak." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2.1 (2019): 79–92.

²¹ Muhanifah dan Ahmad Fatah. "Peran Pesantren dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Santri melalui Kegiatan Edu Wisata (Studi Kasus di Pesantren Enterpreneur Al Mawaddah Kudus)." *QUALITY* 8.1 (2020): 15–38.

tersisihkan secara sosial. Seringkali konflik *interpersonal* juga menghambat seseorang untuk mengembangkan dunia sosialnya secara matang. akibat dari hal ini ia akan merasa kesepian, merasa tidak berharga dan suka mengisolasi diri. Pada akhirnya menyebabkan mudah depresi dan kehilangan kebermaknaan hidup. Anak-anak yang terbatas pergaulan sosialnya ini jelas akan banyak mengalami hambatan ketika mereka memasuki masa sekolah atau masa dewasa.²² Kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan untuk memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain. Empat elemen penting kecerdasan *interpersonal* yang perlu digunakan dalam membangun komunikasi, yaitu: membaca isyarat sosial; memberikan empati; mengontrol emosi; dan mengekspresikan emosi pada tempatnya. Seseorang yang memiliki kecerdasan *interpersonal* yang tinggi cenderung dapat mengendalikan emosinya serta mengekspresikan emosi pada tempatnya.²³

Kecerdasan *interpersonal* adalah keahlian seseorang agar sadar akan apa yang dirasakan oleh orang yang berada di sekitar kita. Kecerdasan *interpersonal* yakni kemampuan untuk memilah dan menyampaikan pemikiran soal stimulus, suasana hati, juga apa yang dirasakan oleh orang di sekitar dengan merespon sesuai kemampuan dengan cara yang mengena dan efisien. Anak-anak dengan kemampuan lebih di bidang ini cenderung memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah dalam bersosialisasi dengan lingkungannya. Kecerdasan ini juga dinamakan kecerdasan sosial. Anak desa kecerdasan ini, tidak

²² Ginting, Nur Azmi, Harun, dan Nurmaniyah Nurmaniyah. "Hubungan Kecerdasan Interpersonal dengan Kepercayaan Diri Anak Usia 5 sampai 6 Tahun." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6.5 (2022): 4297–4308.

²³ Hilaliyah, Tatu. "Penguasaan Kosakata dan Kecerdasan Interpersonal dengan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa." *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia* 3.2 (2018): 157–168.

saja mampu menjalin persahabatan yang akrab dengan teman-temannya secara mudah juga memiliki kemampuan tinggi dalam memimpin, mengorganisasi, menangani perselisihan antara teman memperoleh simpati dari anak-anak yang lain dan sebagainya. Bagi anak yang memiliki kecerdasan *interpersonal* sangat membantu dalam anak penyesuaian diri serta membentuk hubungan sosial yang lebih baik. Demikianlah pula, sebaliknya tanpa kecerdasan interpersonal siswa akan mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain.²⁴

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang di sekitar. Kecerdasan *interpersonal* adalah kemampuan untuk memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain.

2. Indikator Kecerdasan Interpersonal Anak

Indikator penilaian kecerdasan *interpersonal* anak usia dini sebagai berikut:

- a. Anak mampu bekerja sama dengan temannya ketika bermain
- b. Anak saling tolong-menolong ketika bermain
- c. Mau berbagi alat bermain dengan temannya ketika bermain
- d. Anak berani tampil di depan kelas ketika bermain
- e. Anak mampu menghargai temannya yang tampil bermain.²⁵

²⁴ Salsabila, Sidqi, dan Ashif Az Zafi. "Kecerdasan Interpersonal Peserta Didik Sekolah Dasar." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 7.1 (2020): 35–42.

²⁵ Umayah, Siti, Nur Fatimah, dan Nuraini Nuraini. "Metode Bermain Peran *Role Playing* dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5–6 Tahun di TK Dharmawanita Pekon Lengkuai Kabupaten Tanggamus." *ATH-THALIB: Jurnal Mahasiswa STIT Tanggamus* 1.1 (2023): 42–51.

3. Tahap Perkembangan Kecerdasan *Interpersonal* Anak

Tahapan perkembangan kecerdasan *interpersonal* anak yaitu anak dapat menciptakan, membangun dan mempertahankan komunikasi dengan orang lain terlihat dari keseluruhan dapat pelaksanaan permainan yang diciptakan bersama-sama. Anak sebagai makhluk sosial memerlukan orang lain dalam kehidupan sosialnya pembangunan kecerdasan *interpersonal* anak akan bermanfaat bagi anak sepanjang hidupnya agar diterima dengan baik di lingkungan sosialnya. Lingkungan sekolah bagi anak memberikan kesempatan anak untuk memenuhi pertemanan dan bergaul dengan teman sebayanya sehingga kecerdasan *interpersonal* dapat dikenalkan dan dikembangkan sejak usia dini.²⁶

Berdasarkan beberapa gambaran pendapat ahli tentang kecerdasan *interpersonal* maka dapat disimpulkan tahapan perkembangan kecerdasan *interpersonal* anak sebagai berikut:

- a. Anak menggambarkan diri mereka dalam sifat-sifat psikologisnya
- b. anak melihat orang lain dalam sifat psikologis, dan anak mulai bermain dengan satu atau dua orang di dekatnya
- c. anak memahami apa yang dirasakan orang lain, mulai bermain berkelompok dan menghabiskan waktu dengan teman sekolahnya
- d. anak mencari pemecahan masalah yang efektif dalam interaksi sosial
- e. anak dapat menciptakan, membangun, dan mempertahankan komunikasi dengan orang lain.²⁷

²⁶ Kurniasih, S. *Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. Guepedia, 2021.

²⁷ Kurniasih, S. *Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. Guepedia, 2021.

Berdasarkan uraian tentang tahapan kecerdasan *interpersonal* maka dapat disimpulkan bahwa anak dapat menciptakan, membangun dan mempertahankan komunikasi dengan orang lain terlihat dari keseluruhan dapat pelaksanaan permainan yang diciptakan bersama-sama.

4. Dimensi Kecerdasan *Interpersonal*

Kecerdasan *interpersonal* mempunyai tiga dimensi utama yaitu *sosial sensitivity*, *sosial insight*, *sosial communication*.²⁸ berikut ini tiga dimensi kecerdasan *interpersonal*:

- a. *Sosial sensitivity* yaitu kemampuan anak untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun nonverbal. Anak yang memiliki sensitivitas sosial yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi tertentu dari orang lain, entah reaksi tersebut positif ataupun negatif.
- b. *Sosial insight*, yaitu kemampuan anak untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun anak. Tentu saja pemecahan masalah yang ditawarkan adalah pendekatan menang-menang atau *win-win solution*. Di dalamnya terdapat juga kemampuan anak dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi tersebut. Pondasi dasar dari *sosial insight* ini adalah berkembangnya kesadaran diri anak secara baik.

²⁸ Muhanifah dan Ahmad Fatah. "Peran Pesantren dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Santri melalui Kegiatan Edu Wisata (Studi Kasus di Pesantren Enterpreneur Al Mawaddah Kudus)." *QUALITY* 8.1 (2020): 15–38.

Kesadaran diri yang berkembang ini akan membuat anak mampu memahami keadaan dirinya baik keadaan *internal* maupun *eksternal* seperti menyadari emosi emosinya yang sedang muncul (*internal*) atau menyadari penampilan cara berpakaian sendiri, cara bicara dan intonasi suaranya (*eksternal*).

- c. *Sosial communication*, atau penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan *interpersonal* yang sehat. Dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka seseorang membutuhkan sarannya. Tentu saja sarana yang digunakan adalah melalui proses komunikasi, yang mencakup baik mengkomunikasi verbal, nonverbal, maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang harus di usahi adalah keterampilan mendengarkan efektif keterampilan bicara efektif keterampilan public speaking dan keterampilan menulis secara efektif.²⁹

Berdasarkan uraian tentang dimensi kecerdasan *interpersonal* maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga dimensi kecerdasan *interpersonal* yaitu *sosial sensitivity*, *sosial insight*, *sosial communication* dan perlu diingat bahwa ketika dimensi ini merupakan satu kesatuan utuh dan ketiganya saling mengisi satu sama lain. Sehingga jika salah satu dimensi timpang maka akan melemahkan dimensi yang lainnya.

²⁹ Zaini, Ahmad, dan Mori Dianto. "Profile of the Development of Interpersonal Intelligence for Class XI MIPA Students at SMA Negeri 1 Bungo Jambi Province." *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan* 2.2 (2022): 111–118.

5. Unsur-Unsur Kecerdasan *Interpersonal*

Kecerdasan *interpersonal* memiliki beberapa unsur penting. Beberapa unsur-unsur dalam kecerdasan *interpersonal* antara lain:

- a. Empati dasar, kesadaran terhadap perasaan, kebutuhan dan kepentingan orang lain.
- b. Penyelarasan, menyesuaikan diri dengan keadaan atau situasi tertentu yang melibatkan orang atau hal lain di luar dirinya.
- c. Ketepatan empati, memahami pikiran, perasaan, dan maksud orang lain.
- d. Kognisi sosial, pengetahuan yang berkaitan dengan bagaimana dunia sosial bekerja.³⁰

Berdasarkan uraian tentang unsur kecerdasan *interpersonal* maka dapat disimpulkan bahwa terdapat empat unsur kecerdasan *interpersonal* yaitu empati dasar, penyelarasan, ketepatan empatik dan kognisi sosial.

6. Strategi Mengembangkan Kecerdasan *Interpersonal*

Berikut ini strategi pendidik dalam membangun kecerdasan *interpersonal* pada anak usia dini, diantaranya yaitu:

- a. Mengembangkan dukungan kelompok
- b. Menetapkan aturan tingkah laku guru menetapkan aturan tingkah laku kepada anak mengenai akhlak mahmudah dan akhlak madzmumah.

³⁰ Dewi, Marica Amalia, Budiono Budiono, dan Heru Kurniawan. "Hubungan Kecerdasan Interpersonal dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika." *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*. Vol 2. 2019.

- c. Memberikan kesempatan bertanggung jawab di rumah. Guru memberikan kesempatan bertanggung jawab pada anak di rumah melalui pekerjaan rumah atau yang biasa disebut dengan PR.
- d. Melakukan kegiatan sosial di lingkungan guru mengajak anak untuk melakukan kegiatan sosial berupa memberikan uang di panti asuhan, atau mengajaknya untuk bekerja bakti di lingkungannya.
- e. Menghargai perbedaan pendapat antara lain dengan teman sebayanya. Jika melihat adanya perbedaan, maka ajarkan pada diri anak untuk menghargainya perbedaan tersebut karena bahwa dengan adanya perbedaan itu membuat hidup lebih saling melengkapi.
- f. Menumbuhkan sikap ramah guru harus menumbuhkan sikap ramah pada anak dengan beragam cara, yakni pertama, ajak anak untuk bersalam sapa dengan orang lain semisal dengan bersalaman atau dengan ucapan assalamualaikum, kedua apabila anak mendapatkan kebaikan dari orang lain maka harus dibiasakan untuk mengucapkan terima kasih, dan ketiga apabila sang anak melakukan kesalahan pada orang lain maka ajaklah si anak untuk meminta maaf.
- g. Melatih kesabaran dalam menunggu giliran untuk berbicara dan mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu.³¹

Berdasarkan uraian tentang strategi kecerdasan *interpersonal* maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuh strategi kecerdasan *interpersonal* yaitu (1) mengembangkan dukungan kelompok, (2) menetapkan aturan tingkah laku (3)

³¹ Hasanah, Uswatun. "Pengembangan Kecerdasan Jamak pada Anak Usia Dini." *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* 4.(1) (2016).

memberi tanggung jawab di rumah, (4) melakukan kegiatan sosial di lingkungan, (5) menghargai perbedaan pendapat antara anak dan teman sebaya, (6) menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman budaya lingkungan sosial, dan (7) melatih kesabaran menunggu giliran.

B. Ular Tangga Raksasa

1. Pengertian Ular Tangga Raksasa

Permainan ular tangga merupakan jenis permainan yang didesain khusus untuk anak umur tiga tahun ke atas, permainan ini dapat dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih, permainan ular tangga memberikan banyak manfaat, khususnya untuk anak yang sulit belajar. Pengertian lain dari ular tangga adalah sebuah permainan yang berbentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak dengan beberapa kota ada yang bergambar ular maupun tangga yang menghubungkan kotak satu dengan yang lainnya. Permainan ular tangga memiliki beberapa keunggulan yaitu permainan ular tangga dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, permainan ular tangga dapat merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar secara individual maupun kelompok, struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga siswa dapat menjaganya dalam ingatan. Pengetahuan yang terdapat di dalam ingatan dapat diperoleh kembali sewaktu-waktu.³²

Ular tangga adalah sebuah permainan yang berbentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak dengan beberapa kota ada yang bergambar ular maupun

³² Muqdamien, Birru, et al. "Tahap Definisi dalam *Four-D Model* pada Penelitian *Research and Development* (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5 sampai 6 Tahun." *Intersections* 6.1 (2021): 23–33.

tangga yang menghubungkan kotak satu dengan yang lainnya. Peraturan secara umum atau cara bermain dalam permainan ular tangga raksasa adalah setiap siswa akan berjalan di dalam setiap kota yang sudah disediakan. Saat siswa berhenti di kotak yang bergambar tangga, maka siswa tersebut akan langsung naik ke kotak selanjutnya melalui jalan pintas tangga tersebut. Namun, saat siswa berhenti ke kotak yang bergambar ular, maka siswa akan merosot turun ke kotak di mana gambar ekor ular tersebut ada. Jumlah langkah siswa ditentukan dengan dadu yang berukuran besar lebih besar dari dadu yang biasa digunakan. Tidak hanya itu, di setiap kotak akan berisikan pertanyaan atau tebakan ataupun perintah untuk melakukan sesuatu contohnya, siswa disuruh menebak gambar yang ada di kotak, siswa disuruh menghitung benda yang ada di kotak dan siswa melakukan perintah yang lainnya sesuai yang ada di setiap kotak permainan ular tangga tersebut.³³

Berdasarkan uraian permainan ular tangga maka dapat disimpulkan bahwa permainan sederhana yang berbentuk kertas segi empat dengan aneka gambar yang disisipi ular atau tangga. Selain itu ada nomor-nomor dari satu sampai seratus. Permainan yang dapat dilakukan oleh dua sampai empat orang.

Gambar 2.1 Ulat Tangga

³³ Prihatini, Vinda Ayu, dan Mursyid Mursyid. "Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini." *Journal of Early Childhood and Character Education* 2.1 (2022): 61–82.

2. Cara Bermain Ular Tangga

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila permainan mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang permainan mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak maka giliran jatuh ke permainan selanjutnya.³⁴

Berdasarkan uraian tentang cara permainan ular tangga maka dapat disimpulkan bahwa pemain melempar dadu dan kemudian maju sebanyak angka dadu yang muncul. Pemain yang mencapai kotak akhir terlebih dahulu adalah pemenangnya.

3. Manfaat Bermain Ular Tangga

Dengan permainan, seseorang memperoleh manfaat dalam menemukan identitas, mempelajari sebab akibat, mengembangkan hubungan mempraktikkan kemampuan, serta mempengaruhi segenap faktor dan aspek kehidupan.³⁵ Bagi anak, bermain memiliki nilai dan ciri yang penting bagi kemajuan perkembangan kehidupannya sehari-hari. Dengan kata lain, anak mengonsolidasikan keterampilan yang dimiliki, yaitu mewujudkannya dalam berbagai permainan

³⁴Ningtyas, Dhita Paranita. "Pengaruh Kemampuan Memori Anak pada Konsep Angka melalui Permainan Ular Tangga." *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak* 4.2 (2018): 180–194.

³⁵ Kusmaryati, Pauline, Syamsidar Syamsidar, dan Winda Triana. "Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Perkembangan Anak Usia 48-59 Bulan." *Jurnal Ilmiah Obsgin: Jurnal Ilmiah Ilmu Kebidanan dan Kandungan* P-ISSN : 1979-3340 e-ISSN : 2685-7987 15.2 (2023): 248–253.

dengan nuansa yang berbeda. Manfaat media permainan ular tangga terdiri dari beberapa bagian :

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Mengenal kalah dan menang.
- e. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.³⁶

Berdasarkan uraian tentang manfaat permainan ular tangga maka dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain ular tangga anak dapat mengenal nilai-nilai sosial dalam dirinya. Nilai-nilai sosial yang dapat dikembangkan melalui permainan ini diantaranya; mengenal diri, mengenal emosi, empati, berbagai, kerjasama, dan disiplin.

4. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Ular Tangga

Media ular tangga raksasa yang diharapkan menjadi solusi dalam pembelajaran tidak menutup kemungkinan juga mempunyai kelebihan maupun kekurangan:

- a. Kelebihan permainan ular tangga
 - 1) Kegiatan permainan ular tangga ini menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam belajar sambil bermain

³⁶ Yanti, Ida, Lalu Hamdian Alfiandi, dan Awal Nur Khalifatur Rosidah. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SD Negeri 12 Taliwang." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6.3 (2021): 509–516.

- 2) Ular tangga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
- 3) Ular tangga mampu menimbulkan suasana menyenangkan pada pembelajaran
- 4) Tanpa disadari ular tangga mampu merangsang siswa dalam memecahkan masalah sederhana
- 5) Siswa bisa berperan langsung dalam kegiatan pembelajaran;
- 6) Ular tangga juga bisa sebagai stimulasi aspek perkembangan pengetahuan bahasa dan pengetahuan sosial.

Berdasarkan uraian tentang kelebihan permainan ular tangga maka dapat disimpulkan bahwa permainan ini melatih kesabaran anak dalam menunggu giliran dan mengasah kemampuan dalam bersosialisasi dengan teman-teman.

b. Kekurangan permainan ular tangga

- 1) Penggunaan ular tangga membutuhkan waktu lebih banyak dalam menjelaskan kepada para siswa
- 2) Ular tangga dikembangkan hanya pada materi tertentu
- 3) Kegaduhan karena siswa kurang memperhatikan aturan permainan
- 4) Kesulitan karena kurangnya penguasaan materi pada siswa.³⁷

Berdasarkan uraian tentang kekurangan permainan ular tangga maka dapat disimpulkan bahwa permainan membutuhkan tempat yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan ini dan kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.

³⁷ Ariyanto, Budi, Amalia Chamidah, dan Safitri Suryandari. "Pengembangan Media Ular Tangga terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2.1 (2020): 85–99.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif dinamakan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga mentradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode penelitian kuantitatif juga disebut metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode penelitian kuantitatif ini sebagai metode ilmiah/*scientific* karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional dan sistematis.³⁸

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian kuantitatif dimana penelitian memanipulasi satu atau lebih variabel bebas (*independen variabel*), mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengamati efek dari manipulasi pada variabel terkait (*dependent variable*), sebuah eksperimen dengan sengaja dan sistematis memperkenalkan perubahan dan kemudian mengamati konsekuensi dari perubahan itu. Tujuan penelitian eksperimen adalah untuk menentukan apakah hubungan kausal ada antara dua atau lebih variabel.³⁹

Desain penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *quasy eksperimental design* dengan bentuk *pretest-posttest control group design*. Pada *pretest-posttest control group design* terdapat dua kelompok yang masing-masing

³⁸ Tabrani, T. "Perbedaan antara Penelitian Kualitatif (Naturalistik) dan Penelitian Kuantitatif (Ilmiah) dalam Berbagai Aspek." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* (2023): 318–327.

³⁹ Sari, M., Rahman, H., N. J. Afghani, M. W., dan Siroj, R. A. "Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif." *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer* 3.1 (2023): 10–16.

dipilih secara random. Kelompok pertama diberikan perlakuan (X) dan kelompok lain tidak. Kelompok yang diberikan perlakuan disebut kelompok eksperimental dan yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.⁴⁰ Pada penelitian ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random. Kelompok pertama diterapkan ular tangga raksasa dan kelompok lain tidak diterapkan. Kelompok yang diterapkan ular tangga raksasa disebut kelompok eksperimental dan yang tidak diterapkan ular tangga raksasa disebut kelompok kontrol.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Subjek	Tes Awal	Perlakuan	Tes Akhir
Kelas Eksperimen	X ₁	X	X ₂
Kelas Kontrol	Y ₁	-	Y ₂

Keterangan:

X₁ = Tes awal kelas eksperimen

X₂ = Tes akhir kelas eksperimen

X = Penerapan media ular tangga raksasa

Y₁ = Tes awal kelas kontrol

Y₂ = Tes akhir kelas kontrol.⁴¹

B. Lokasi dan waktu penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh. Penelitian akan dilaksanakan pada semester genap pada tahun pelajaran 2023/2024.

C. Populasi dan sampel penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh. Menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu

⁴⁰ Hastjarjo, T. Dicky. "Rancangan Eksperimen-Kuasi." *Buletin Psikologi* 27.2 (2019): 187–203.

⁴¹ Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, (2019).

yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴² Populasi merupakan keseluruhan unit atau elemen yang hendak dianalisis.⁴³ Adapun populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelas B yang berjumlah 39 anak dengan rentang usia 5-6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative* (mewakili).⁴⁴ sampel harus mencukupi untuk menggambarkan populasinya. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik yang digunakan adalah *simple random sampling* yaitu pengambilan sampel anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan secara yang ada di dalam populasi.⁴⁵ Adapun sampel penelitian ini adalah seluruh anak kelas B1 yang berjumlah 20 anak dan kelas B2 berjumlah 19 orang dengan rentang usia 5-6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh.

⁴² Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, (2019).

⁴³ Danuri, Prosa PGSD, Siti Maisaroh, and P.G. S.D. Prosa. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. (2019).

⁴⁴ Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, (2019).

⁴⁵ Amin, Nur Fadilah, Sabarudin Garancang, dan Kamarudin Abu Nawas. "Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian." *PILAR* 14.1 (2023): 15–31.

D. Instrumen penelitian

Bentuk instrumen berkaitan dengan metode pengumpulan data, misal metode wawancara instrumennya pedoman wawancara metode angket/kuesioner instrumennya angket (kuesioner), metode test instrumennya soal tes dan metode observasi yang instrumennya *checklist*.⁴⁶ Instrumen penelitian ini berupa lembar konservasi yang digunakan untuk menilai kecerdasan interpersonal anak berupa tanda *check-list*. pada kategori belum berkembang sampai berkembang sangat baik serta menggunakan *rating scale* sebagai alat pengamatan.

1. Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak

Lembar pengamatan aktivitas anak ini bertujuan untuk melintas aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model kelompok terdiri dari indikator yang dinilai dengan tanda *check-list*..

Tabel 3.2 Instrumen Penelitian Kecerdasan Interpersonal Anak

Indikator Pencapaian	Kriteria			
	BB	MB	BSH	BSB
Anak mampu bekerja sama dengan temannya ketika bermain ular tangga raksasa				
Anak peduli kepada temannya seperti saling tolong-menolong ketika bermain ular tangga raksasa				
Anak mau berbagi alat bermain dengan temannya ketika bermain ular tangga raksasa				
Anak berani tampil di depan kelas ketika bermain ular tangga raksasa				
Anak mampu menghargai temannya yang tampil bermain ular tangga raksasa				

Sumber : Adaptasi dari penelitian gontina, et al (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak.⁴⁷

⁴⁶ Suliana dan Muhammad Nuruddin. "Hubungan Lingkungan Sekolah terhadap Minat Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Sosial." *Innovative: Journal of Social Science Research* 3.3 (2023): 4154–4161.

⁴⁷ Gontaina, Rima, Kanada Komariah, dan Uswatun Hasanah Hasanah. "Penerapan

Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas dengan kategori sebagai berikut:

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

Tabel 3.1 Kategori Keberhasilan

Interval	Kategori	Skor
1-40	Belum Berkembang (BB)	1
41-60	Mulai Berkembang (MB)	2
61-80	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
81-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber : Johni Dimyanti, *Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-Kanak*.

2. Validitas instrumen

Validitas merupakan kualitas yang menunjukkan kesesuaian antara alat pengukur dengan tujuan yang diukur/apa seharusnya diukur.⁴⁸ Instrumen yang valid berarti alat ukur digunakan untuk mendapatkan data/mengukur itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.⁴⁹ Pernyataan ini menggunakan uji validitas konstruksi yaitu validitas menggunakan pendapat dari ahli.⁵⁰ Validasi instrumen ditunjukkan kepada dosen PIAUD UIN ar-raniry Banda Aceh. Setelah instrumen yang dikonstruksi tentang aspek-aspek yang diukur dengan berlandaskan teori relevan, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Keputusan yang diberikan bahwa untuk dapat digunakan setelah adanya perbaikan dan saran dari ahli.

⁴⁸ Utomo, Budi. "Analisis Validitas Isi Butir Soal sebagai Salah Satu Upaya Pengaruh Kualitas Pembelajaran di Madrasah Berbasis Nilai-Nilai Islam." *Jurnal Pendidikan Matematika Kudus* 1.2 (2022).

⁴⁹ Amanda, Livia, Vera Yanuar, dan Dodi Devianto. "Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang." *Jurnal Matematika UNAND* 8.1 (2019): 179–188.

⁵⁰ Amini, Retno Palupi. "Analisis Validasi dan Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif* 1.1 (2023): 1–10.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu kegiatan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yang itu menggunakan teknik observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian dengan menggunakan seluruh alat indra.⁵¹ Dalam penelitian ini metode observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang kecerdasan interpersonal anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media ular tangga raksasa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tulisan. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, penelitian menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya.⁵² Dokumentasi dilakukan penelitian ini berupa data yang diumumkan baik itu tentang anak, yaitu RPPH, lembar observasi aktivitas anak, foto dan video.

⁵¹ Samsiyati, S. "Peningkatan Motivasi Belajar Sistem Indera melalui *Project Based Learning* Menggunakan Kuis Interaktif Quizizz." *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8.2 (2023): 263–269.

⁵² Chandra, Ratnasari Dwi Ade. "Pengaruh Media Puzzle terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka 1 sampai 10 pada Anak Usia 4 sampai 5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019." *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1.1 (2019): 32–45.

F. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu ataupun kelompok.⁵³

1. Uji Normalitas

Sebagai prasyarat menggunakan uji-t, data harus berdistribusi normal. Pengujian kenormalan data diperlukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak.

Uji normalitas data kelas eksperimen dan kelas kontrol pada penelitian ini dilakukan menggunakan uji shapiro-wilk dengan berbantuan SPSS versi 23.

Adapun hipotesis dalam uji kenormalan data kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan media *flash card* yaitu:

H_0 : Data skor hasil belajar siswa berdistribusi normal.

H_a : Data skor hasil belajar siswa tidak berdistribusi normal

Dengan kriteria pengujian:

- a) Jika nilai $\sin > 0,05$ maka sebaran skor data berdistribusi normal
- b) Jika nilai $\sin < 0,05$ maka sebaran skor data tidak berdistribusi normal

⁵³ Syamsuddin, dkk. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25.

2. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas varians bertujuan untuk mengetahui sampel dari penelitian ini mempunyai variansi yang sama, sehingga generalisasi dari hasil penelitian akan berlaku pula untuk populasi yang berasal dari populasi yang sama atau berbeda.

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *levene's test for equality Variance* SPSS versi 23 for Windows. Adapun kriteria pengujian homogenitas sebagai berikut:

Kriteria pengujiannya diterima H_a jika nilai $\text{sig} > 0,05$ dalam hal lainnya H_0 ditolak.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah ilmu statistika inferensial yang digunakan untuk menguji kebenaran suatu pernyataan secara statistik dan menarik kesimpulan apakah menerima atau menolak pernyataan tersebut.⁵⁴ Tujuan hipotesis ialah menetapkan suatu dasar hingga dapat mengumpulkan bukti berupa data-data dalam menentukan keputusan apakah menolak atau menerima kebenaran dari pernyataan atau asumsi yang telah dibuat.⁵⁵ Pada penelitian ini, uji hipotesis dianalisis menggunakan program SPSS versi 20.0 dengan uji-t dua sampel yang tidak berpasangan yaitu *independen-sampels t-test* dengan signifikansi 0,05. Uji *independen-sampels t-test* digunakan untuk melihat perbedaan perkembangan

⁵⁴ Anuraga, Gangga, Artanti Indrasetyaningsih, dan Muhammad Athoillah. "Pelatihan Pengujian Hipotesis Statistika Dasar dengan Software R." *Budimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3.2 (2021): 327–334.

⁵⁵ Septiadi, Andrian dan Widya Kusuma Ramadhani. "Penerapan Metode ANOVA untuk Analisis Rata-Rata Produksi Donat, Burger, dan Croissant pada Toko Roti Anime Bakery." *Bulletin of Applied Industrial Engineering Theory* 1.2 (2020).

kecerdasan interpersonal dari kedua kelas yang diambil sebagai sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang tidak menerima perlakuan apapun. Pengujian hipotesis yang dilakukan berdasarkan data proses peserta didik kelas kontrol dan kelas eksperimen.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini bertempat di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh yang berada di Jl. Tengku dilhong II. No. 161, Lhong Raya, Kec. Banda raya, Kota Banda Aceh provinsi Aceh.⁵⁶ Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 04 Desember 2023 sampai 11 Desember 2023. Pada hari Senin tanggal 04 Desember 2023 dilaksanakan *pretest* kelas eksperimen. Pada hari Selasa tanggal 05 Desember 2023 dilaksanakan *pretest* kelas kontrol. Pada hari Rabu tanggal 06 Desember 2023 dilaksanakan perlakuan (*Treatment*) I. Pada hari Kamis tanggal 07 Desember 2023 dilakukan perlakuan (*Treatment*) II. Pada hari Jumat tanggal 08 Desember 2023 dilaksanakan perlakuan (*Treatment*) III. Pada hari Sabtu tanggal 09 Desember 2023 dilaksanakan *posttest* kelas eksperimen. Pada hari Senin tanggal 11 Desember 2023 dilaksanakan *posttest* kelas kontrol. Berikut tabel jadwal penelitian di PAUD arrayyan Banda Aceh:

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Senin/04 Desember 2023	60 Menit	<i>Pretest</i> Kelas Eksperimen
2	Selasa/05 Desember 2023	60 Menit	<i>Pretest</i> Kelas Kontrol
3	Rabu/06 Desember 2023	60 Menit	Perlakuan (<i>Treatment</i>) I
4	Kamis/07 Desember 2023	60 Menit	Perlakuan (<i>Treatment</i>) II
5	Jumat/08 Desember 2023	60 Menit	Perlakuan (<i>Treatment</i>) III
6	Sabtu/09 Desember 2023	60 Menit	<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen
7	Senin/11 Desember 2023	60 Menit	<i>Posttest</i> Kelas Kontrol

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2023

⁵⁶ <https://dapo.kemdikbud.go.id/sekolah/F2AB071E69F98EBBFDB0>

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada dua kelas yang masing-masing berjumlah 20 orang anak sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh media ular tangga raksasa untuk meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh.

1. Gambaran umum PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh

a. Motto visi dan misi PAUD arrayyan Banda Aceh

- 1) Motto PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh: mendidik generasi penerus yang berkualitas dan cerdas.
- 2) Visi PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh: memimpin dan mendidik anak bermoral yang disponsori oleh iman dan taqwa.
- 3) Misi PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh: meningkatkan kualitas murid PAUD, mendidik anak agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan berikutnya, menjalin ukhuwah islamiyah dan membantu mengembangkan seluruh potensi anak.

b. Sarana dan Prasarana PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh

Tabel 4.2 Sarana dan Prasana Gedung

No	Jenis Ruang	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kelas	4	Baik
2	Ruang kepala PAUD	1	Baik
3	Ruang guru	1	Baik
4	Gudang	1	Baik
5	Kamar mandi/wc	4	Baik
6	Ayunan	2	Baik
7	Jungkat-jungkit	2	Baik
8	Perosotan	2	Baik
9	Bak pasir	1	Baik
10	Bola dunia	1	Baik
11	Tangga majemuk	1	Baik

Sumber : Dokumen PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh

c. Alat Peraga dan Alat Bermain PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh

Keperluan alat peraga dan alat bermain di baik di dalam kelas ataupun di luar kelas masih belum lengkap sesuai dengan harapan dalam pembinaan pembelajaran pada anak usia dini namun pelaksanaannya dapat dilakukan dengan cara mengacu pada apa saja alat peraga yang memadai.

Tabel 4.3 Alat Peraga dan Alat Bermain PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh

No	Nama Barang	Jumlah	Keterangan
1	Alat peraga shalat	1 set	Jumlah barang disesuaikan dengan kondisi
2	Alat perlengkapan salat	3 set	
3	Gambar huruf hijaiyah	3 set	
4	Gambar dan tata cara berwudhu	3 set	
5	Buku keagamaan	10 set	
6	Balok bangunan	4 set	
7	Alat main konstruksi	2 set	
8	Bentuk-bentuk geometri	5 set	
9	Buku cerita	6 set	
10	Buku bergambar	6 set	
11	Puzzle	6 set	
12	Papan geometri	1 buah	
13	Terompet	3 set	
14	Rebana	1 set	
15	Kerincing	6 buah	
16	Kaset lagu-lagu daerah	1 set	
17	Kaset lagu-lagu wajib	1 set	
18	Radio tipe recorder	1 set	
19	Boneka	1 set	
20	Postur rumah adat dan baju adat	2 set	
21	Boneka berbentuk orang	1 set	
22	Timbangan	1 buah	
23	Biji-bijian dan tempatnya	5 set	
24	Batu-batuan	5 buah	
25	Magnet	2 buah	
26	Kaca	5 buah	
27	Benda-benda di darat dan di laut	1 set	
28	Gambar proses pertumbuhan binatang	1 set	
29	Gambar proses pertumbuhan tumbuhan	1 set	
30	Papan seluncur	2 buah	
31	Jungkitan	2 buah	
32	Ayunan tali	5 buah	
33	Ayunan keranjang	1 buah	

No	Nama Barang	Jumlah	Keterangan
34	Tangga setengah lingkaran	1 buah	
35	Papan seluncur	1 buah	
36	Papan Titian	1 buah	

Sumber : Dokumen PAUD Ar-rayyan Banda Aceh

d. Ketenagaan PAUD arrayyan Banda Aceh

Tabel 4.4 Daftar Ketenagaan PAUD Araian Banda Aceh

No	Ketenagaan	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1
2	Guru Kelas Pegawai Negeri Sipil	3
3	Guru Kelas Honorer	7

Sumber : Dokumen PAUD Ar-rayyan Banda Aceh

2. Deskripsi Hasil *Pretest*

Data yang akan dianalisis pada penelitian ini adalah data kecerdasan *interpersonal* anak usia dini dengan media ular tangga raksasa. Data kondisi awal kecerdasan *interpersonal* anak usia dini berarti kondisi awal sebelum diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini data kondisi awal dilakukan melalui *pretest* dan dilaksanakan sebelum diberi perlakuan. Data kondisi akhir kecerdasan *interpersonal* anak usia dini berarti kondisi setelah diberi perlakuan. Dalam penelitian ini data kondisi akhir dilakukan melalui *posttest* dan dilaksanakan setelah diberi perlakuan.

Setiap kelompok diberi *pretest* dimaksudkan agar penelitian memperoleh gambaran awal terkait Apakah ada perbedaan kecerdasan interpersonal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Peneliti memberi *pretest* pada hari Senin tanggal 04 Desember 2023 yang dilakukan pada kelompok eksperimen, kemudian pada hari Selasa tanggal 05 Desember 2023 peneliti kembali memberikan *pretest* pada kelompok kontrol. Hal ini dilakukan agar peneliti bisa mendapatkan penelitian awal mengenai aspek yang ingin ditingkatkan. Data dikumpulkan

dengan cara mengamati secara langsung. Skor hasil *pretest* pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4.5 Hasil Skor *Pretest* Kecerdasan *Interpersonal* Anak Usia Dini Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen								
No	Perlakuan	Kode Siswa	Nomor Soal					Jumlah
			1	2	3	4	5	
1	<i>Pretest</i>	E-01	1	2	2	1	2	8
2	<i>Pretest</i>	E-02	1	1	1	1	1	5
3	<i>Pretest</i>	E-03	1	1	1	1	1	5
4	<i>Pretest</i>	E-04	1	2	2	1	2	8
5	<i>Pretest</i>	E-05	1	2	2	1	1	7
6	<i>Pretest</i>	E-06	2	2	1	2	1	8
7	<i>Pretest</i>	E-07	2	1	2	2	1	8
8	<i>Pretest</i>	E-08	2	2	2	2	2	10
9	<i>Pretest</i>	E-09	1	1	2	1	1	6
10	<i>Pretest</i>	E-10	1	2	1	1	1	6
11	<i>Pretest</i>	E-11	2	1	2	2	2	9
12	<i>Pretest</i>	E-12	1	1	2	1	1	6
13	<i>Pretest</i>	E-13	1	2	1	1	1	6
14	<i>Pretest</i>	E-14	2	1	1	2	1	7
15	<i>Pretest</i>	E-15	2	1	2	2	2	9
16	<i>Pretest</i>	E-16	1	2	2	1	1	7
17	<i>Pretest</i>	E-17	2	2	1	2	1	8
18	<i>Pretest</i>	E-18	2	1	2	2	1	8
19	<i>Pretest</i>	E-19	2	2	2	1	2	9
20	<i>Pretest</i>	E-20	1	1	2	1	1	6
Rata-rata								7

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan Tabel 4.5 di atas, maka diperoleh rata-rata skala prioritas kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas eksperimen yaitu 7 dengan nilai tertinggi 10 dan nilai paling rendah adalah 5.

Selanjutnya skor hasil *pretest* pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Skor Berita Kecerdasan *Interpersonal* Anak Usia Dini Kelas Kontrol

Kelas Kontrol								
No	Perlakuan	Kode Siswa	Nomor Soal					Jumlah
			1	2	3	4	5	
1	Pretest	K-01	7	7	7	7	7	7
2	Pretest	K -02	8	8	8	8	8	8
3	Pretest	K -03	9	9	9	9	9	9
4	Pretest	K -04	6	6	6	6	6	6
5	Pretest	K -05	6	6	6	6	6	6
6	Pretest	K -06	9	9	9	9	9	9
7	Pretest	K -07	7	7	7	7	7	7
8	Pretest	K -08	6	6	6	6	6	6
9	Pretest	K -09	8	8	8	8	8	8
10	Pretest	K -10	7	7	7	7	7	7
11	Pretest	K -11	7	7	7	7	7	7
12	Pretest	K -12	5	5	5	5	5	5
13	Pretest	K -13	8	8	8	8	8	8
14	Pretest	K -14	7	7	7	7	7	7
15	Pretest	K -15	7	7	7	7	7	7
16	Pretest	K -16	8	8	8	8	8	8
17	Pretest	K -17	10	10	10	10	10	10
18	Pretest	K -18	9	9	9	9	9	9
19	Pretest	K -19	9	9	9	9	9	9
20	Pretest	K -20	7	7	7	7	7	7
Rata-rata								8

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, diperoleh rata-rata skor *pretest* kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas kontrol yaitu 4 dengan nilai tertinggi 10 dan nilai terendah 5.

3. Kegiatan Perlakuan

Treatment adalah pemberian perlakuan atau perlakuan yang dilakukan terhadap subjek. Penelitian melakukan kegiatan *treatment* ini untuk mengetahui apakah media ular tangga raksasa dapat meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia 5 sampai 6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh. Pemberian

perlakuan atau *treatment* dilaksanakan selama 3 hari pada tanggal 06 07 dan 08 Desember 2023 adapun menteri yang dilakukan peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut ini:

a. Perlakuan Pertama

Perlakuan pertama dilakukan pada hari Rabu 06 Desember 2023. Kegiatan yang dilakukan pada *treatment* pertama penelitian meminta anak untuk duduk melingkar kemudian membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian memberikan sapaan kepada anak dan menanyakan kabar mereka. Setelah itu peneliti memberi penjelasan kepada anak-anak tentang kegiatan hari ini. Pada *treatment* pertama peneliti mengenalkan ular tangga raksasa kepada anak dan tanya jawab kepada anak perihal ular tangga raksasa.

b. Perlakuan Kedua

Perlakuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis 07 Desember 2023. Kegiatan yang dilakukan pada *treatment* kedua peneliti meminta anak untuk duduk melingkar kemudian membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian memberi sapaan kepada anak dan menanyakan kabar mereka. Setelah itu, peneliti memberi penjelasan kepada anak-anak tentang kegiatan hari ini. Pada *treatment* kedua peneliti menggunakan ular tangga raksasa dan memberikan kertas mewarnai yang berisi gambar kecerdasan *interpersonal* kemudian anak mewarnai dan menebak kecerdasan *interpersonal* apa yang anak tersebut warnai.

c. Perlakuan Ketiga

Perlakuan ketiga dilakukan pada hari Jumat 08 Desember 2023. Kegiatan yang dilakukan pada *treatment* ketiga peneliti meminta anak untuk duduk melingkar kemudian membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa, kemudian memberi sapaan kepada anak dan menanyakan kabar mereka. Setelah itu, peneliti memberi penjelasan kepada anak-anak tentang kegiatan hari ini. Pada *treatment* ketiga peneliti menggunakan ular tangga raksasa dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menebak dan mengingat media ular tangga raksasa kecerdasan *interpersonal* dan menebak kecerdasan *interpersonal* apa yang anak tersebut warnai.

4. Deskripsi Hasil *Posttest*

Setelah dilakukannya perlakuan selanjutnya peneliti memberikan *posttest*. Peneliti memberikan *posttest* pada hari Sabtu tanggal 09 Desember 2023 yang dilakukan pada kelompok eksperimen, kemudian pada hari Senin tanggal 11 Desember 2023 peneliti kemudian memberikan *posttest* pada kelompok kontrol. Data dikumpulkan dengan cara mengamati secara langsung. Skor hasil *posttest* pada kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Skor *Posttest* Kecerdasan *Interpersonal* Anak Usia Dini Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen								
No	Perlakuan	Kode Siswa	Nomor Soal					Jumlah
			1	2	3	4	5	
1	<i>Posttest</i>	E-01	3	3	3	2	2	13
2	<i>Posttest</i>	E-02	4	4	4	3	3	18
3	<i>Posttest</i>	E-03	4	3	3	3	3	16
4	<i>Posttest</i>	E-04	3	3	3	3	3	16
5	<i>Posttest</i>	E-05	3	4	3	4	4	17
6	<i>Posttest</i>	E-06	4	4	4	2	2	16

Kelas Eksperimen								
No	Perlakuan	Kode Siswa	Nomor Soal					Jumlah
			1	2	3	4	5	
7	Posttest	E-07	4	3	4	3	4	18
8	Posttest	E-08	4	4	4	4	3	19
9	Posttest	E-09	4	3	3	3	2	15
10	Posttest	E-10	3	3	3	3	3	15
11	Posttest	E-11	3	4	3	4	3	17
12	Posttest	E-12	4	3	4	3	3	17
13	Posttest	E-13	3	4	4	4	3	18
14	Posttest	E-14	4	3	4	3	2	16
15	Posttest	E-15	4	3	4	3	4	18
16	Posttest	E-16	4	3	2	3	4	18
17	Posttest	E-17	4	4	3	2	2	14
18	Posttest	E-18	4	4	3	3	3	17
19	Posttest	E-19	4	3	3	3	3	16
20	Posttest	E-20	4	4	3	2	3	16
Rata-rata								17

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan tabel 4.7 di atas, diperoleh rata-rata skor *posttest* kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas eksperimen yaitu 17 dengan nilai tertinggi 19 dan nilai terendah 13.

Selanjutnya skor hasil *posttest* pada kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Skor Force Kecerdasan *Interpersonal* Anak Usia Dini Kelas Kontrol

Kelas Kontrol								
No	Perlakuan	Kode Siswa	Nomor Soal					Jumlah
			1	2	3	4	5	
1	Posttest	K-01	2	2	2	2	3	11
2	Posttest	K-02	1	2	2	2	3	10
3	Posttest	K-03	2	2	3	2	3	12
4	Posttest	K-04	2	2	3	3	3	13
5	Posttest	K -05	2	2	2	3	2	11
6	Posttest	K -06	3	2	2	2	1	10
7	Posttest	K-07	2	3	3	3	2	13
8	Posttest	K-08	2	3	3	3	3	14
9	Posttest	K-09	2	2	2	2	3	11

Kelas Kontrol								
No	Perlakuan	Kode Siswa	Nomor Soal					Jumlah
			1	2	3	4	5	
10	Posttest	K-10	3	3	2	2	2	12
11	Posttest	K-11	3	3	2	2	1	11
12	Posttest	K-12	2	2	2	1	2	9
13	Posttest	K-13	2	2	2	3	4	13
14	Posttest	K-14	2	3	2	2	3	12
15	Posttest	K-15	2	2	2	3	4	13
16	Posttest	K-16	3	3	2	3	4	15
17	Posttest	K-17	4	4	4	2	3	17
18	Posttest	K-18	4	3	3	3	3	16
19	Posttest	K-19	3	3	3	3	3	15
20	Posttest	K-20	4	4	4	4	3	19
Rata-rata								13

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan tabel 4.8 di atas, diperoleh rata-rata skor *posttest* kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas eksperimen yaitu 13 dengan nilai tertinggi 19 dan nilai terendah 9.

5. Deskripsi Hasil *Pretest* Kecerdasan *Interpersonal* Kelas Eksperimen

Adapun hasil data dari skor *pretest* kelas eksperimen kemudian akan dibandingkan dengan data *posttest* kelas eksperimen untuk melihat perbedaan ataupun selisih nilai Garin score data sebelum diberikan perlakuan dan data sesudah diberikan perlakuan dengan media ular tangga raksasa untuk meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia 5 sampai 6 tahun.

Tabel 4.9 Data Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Kecerdasan *Interpersonal* Kelas Eksperimen

Kode Siswa	Skor		Hasil Pengaruh
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
E-01	8	13	5
E-02	5	18	13
E-03	5	16	11
E-04	8	16	8

Kode Siswa	Skor		Hasil Pengaruh
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
E-05	7	17	10
E-06	8	16	8
E-07	8	18	10
E-08	10	19	9
E-09	6	15	9
E-10	6	15	9
E-11	9	17	8
E-12	6	17	11
E-13	6	18	12
E-14	7	16	9
E-15	9	18	9
E-16	7	18	11
E-17	8	14	6
E-18	8	17	9
E-19	9	16	7
E-20	6	16	10
Rata-Rata	7	17	9

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan tabel 4.9 di atas menunjukkan subjek penelitian mengalami pengaruh pada kecerdasan *interpersonal* setelah diberikan perlakuan menggunakan media ular tangga raksasa dan masih ada anak didik yang masih harus ditingkatkan kecerdasan *interpersonal*.

6. Deskripsi Hasil *Pretest* Dan *Posttest* Kecerdasan *Interpersonal* Kelas

Kontrol

Adapun hasil data dari skor *pretest* kelas kontrol kemudian akan dibandingkan dengan data skor *posttest* kelas kontrol untuk melihat perbedaan ataupun selisih nilai/skor data sebelum diberikan perlakuan dan data sesudah diberikan perlakuan.

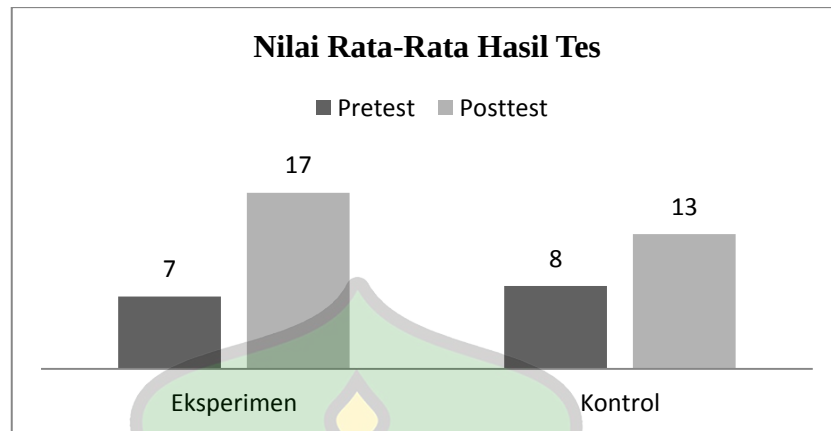
Tabel 4.9 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kecerdasan *Interpersonal* Kelas Eksperimen

Kode Siswa	Skor		Hasil Pengaruh
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	
K-01	7	11	4
K-02	8	10	2
K-03	9	12	3
K-04	6	13	7
K-05	6	11	5
K-06	9	10	1
K-07	7	13	6
K-08	6	14	8
K-09	8	11	3
K-10	7	12	5
K-11	7	11	4
K-12	5	9	4
K-13	8	13	5
K-14	7	12	5
K-15	7	13	6
K-16	8	15	7
K-17	10	17	7
K-18	9	16	7
K-19	9	15	6
K-20	7	19	12
Rata-Rata	8	13	5

Sumber : Hasil Pengolahan Data, 2023

Berdasarkan tabel 4.9 di atas menunjukkan subjek penelitian mengalami pengaruh pada kecerdasan *interpersonal* setelah diberikan perlakuan dan masih ada anak didik yang masih harus ditingkatkan kecerdasan *interpersonal*.

7. Grafik Skor Rata-Rata *Pretest* Dan *Posttest*



Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-Rata Siswa

Berdasarkan gambar 4.1 di atas, diperoleh rata-rata skor *pretest* kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas eksperimen yaitu 7 dan skor *posttest* kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas eksperimen yaitu 17 sedangkan rata-rata skor *pretest* kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas kontrol yaitu 8 dan skor *posttest* kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas kontrol yaitu 13.

8. Pengolahan dan Analisis Data

a. Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Langkah pertama yang akan dilakukan untuk menguji tes kecerdasan *interpersonal* anak usia dini adalah dengan mengetahui terlebih dahulu apakah data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas terhadap nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan dengan menggunakan uji shapiro-wilk dengan menggunakan program *SPSS versi 23*. Adapun hipotesis dalam uji kenormalan data yaitu:

H_0 : Data skor kecerdasan *interpersonal* anak usia dini berdistribusi normal.

H_a : Data skor kecerdasan *interpersonal* anak usia dini tidak berdistribusi normal.

Dengan kriteria pengujian:

Jika $\text{sig} > 0,05$ maka sebaran skor data berdistribusi normal.

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka sebaran skor data tidak berdistribusi normal.

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Kelas Eksperimen	,936	20	,205
Kelas Kontrol	,944	20	,286

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Olah Data Menggunakan SPSS Versi 23

Berdasarkan hasil output uji normalitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji spiro wild pada tabel 4.10 nilai signifikansi data nilai *pretest* kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas eksperimen adalah 0.205 dan nilai *posttest* kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas kontrol adalah 0.286, kedua nilai signifikansi lebih besar dari berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada uji normalitas diketahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, tahap berikutnya ialah melakukan uji homogenitas menggunakan *lifenses for equality variance* pada SPSS versi 23 for Windows hal ini dilakukan untuk melihat apakah data berasal dari variansi yang sama atau tidak. Adapun hipotesis dalam pengujian homogenitas sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan varians.

H_a : Terdapat perbedaan varians.

Adapun kriteria pengujiannya H_a signifikansi $> 0,05$ dalam hal lainnya H_0 ditolak. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,466	1	38	,499

Sumber: Hasil Olah Data Menggunakan SPSS Versi 23

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians pada tabel 4.11 nilai e signifikansi adalah 0.499 lebih besar dari 0.05. berdasarkan hipotesis dalam pengujian homogenitas, maka kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian sama (homogen).

c. Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Langkah pertama yang akan dilakukan untuk menguji tes kecerdasan *interpersonal* anak usia dini adalah dengan mengetahui terlebih dahulu apakah data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas terhadap nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilakukan dengan menggunakan uji safirofilk dengan menggunakan program SPSS versi 23. Adapun hipotesis dalam uji kenormalan data kecerdasan *interpersonal* yaitu:

H_0 : Data skor kecerdasan *interpersonal* anak usia dini berdistribusi normal.

H_a : Data skor kecerdasan *interpersonal* anak usia dini tidak berdistribusi normal.

Dengan kriteria pengujian:

Jika $\text{sig} > 0,05$ maka sebaran skor data berdistribusi normal.

Jika $\text{sig} < 0,05$ maka sebaran skor data tidak berdistribusi normal.

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12 Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Kelas Eksperimen	,907	20	,057
Kelas Kontrol	,907	20	,055

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Hasil Olah Data Menggunakan SPSS Versi 23

Berdasarkan hasil output jika normalitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan uji safiroil pada tabel 4.8 nilai signifikansi dan nilai *posttest* kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas eksperimen adalah 0.057 dan nilai *posttest* kecerdasan *interpersonal* anak usia dini kelas kontrol adalah 0.055 kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0.05. berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka sampel dari berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

d. Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pada uji normalitas diketahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, tahap berikutnya ialah melakukan uji homogenitas menggunakan level equality variances pada SPSS versi 23 for Windows. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah data berasal dari variansi yang sama atau tidak.

Adapun hipotesis dalam pengujian homogenitas sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan varians

H_a : Terdapat perbedaan varians.

Adapun kriteria pengujiannya H_a signifikansi lebih dari 0,05 dalam hal lainnya H_0 ditolak. Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan output dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3,521	1	38	,068

Sumber: Hasil Olah Data Menggunakan SPSS Versi 23

Berdasarkan hasil output uji homogenitas varians pada tabel 4.11 nilai signifikansi adalah 0.068 lebih besar dari 0.05. berdasarkan hipotesis dalam pengujian homogenitas, maka kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian sama (homogen).

e. Uji-T *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berikut ini adalah hasil pengujian hipotesis dari uji *t-independent sampel* tes dengan menggunakan SPSS versi 23 dapat dilihat pada tabel 4.14 di bawah ini:

Tabel 4.14 Hasil Uji-T *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

		t-test For Equality of Means				
		t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Kecerdasan Interpersonal	Equal Variances Assumed	5,530	38	,000	3,650	,660
	Equal Variances not Assumed	5,530	30,872	,000	3,650	,660

Sumber: Hasil Olah Data Menggunakan SPSS Versi 23

Menentukan nilai t_{tabel}

Nilai $df = 20+20-2 = 48$

$$\frac{\alpha}{2} = \frac{5\%}{2} = 0,025$$

Jika t_{tabel} dari 48 dan tail Probability 0,025 adalah 2.02

Sedangkan nilai $t_{hitung} = 5,530$

$t_{hitung} > t_{tabel} = 5,530 > 2,02$

f. Uji Hipotesis

Adapun hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$: Tidak ada pengaruh media ular tangga raksasa terhadap kecerdasan *interpersonal* anak usia 5 sampai 6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh .

$H_a : \mu_1 > \mu_2$: Ada pengaruh media ular tangga raksasa terhadap kecerdasan *interpersonal* anak usia 5 sampai 6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh.

Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Setelah dilakukan pengolahan data, tampilan hasil uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,530 > 2,02$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media ular tangga raksasa terhadap kecerdasan *interpersonal* anak usia 5 sampai 6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh.

C. Pembahasan

Pada bagian ini akan dikemukakan pembahasan hasil penelitian tentang kajian pembelajaran di kelas melalui permainan ular tangga raksasa untuk meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia dini. Pembahasan penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji hasil penelitian di lapangan sekaligus menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini dan kemudian dikaitkan dengan teori-teori yang relevan. Penelitian ini menggunakan jenis rancangan penelitian eksperimen dengan desain quasi eksperimental desain menggunakan subjek yang diambil dengan menggunakan teknik total sampling/ sampling jenuh yaitu teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

Berdasarkan dari data dan pernyataan tersebut maka penerapan media ular tangga raksasa dalam kecerdasan *interpersonal* anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh tahun pelajaran 2023/2024 sudah berhasil, karena sesuai dengan strategi atau langkah-langkah yang digunakan yakni menyiapkan rpph, menentukan tema, mempersiapkan media alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa, membagi anak dalam beberapa kelompok, menentukan tujuan dan memberikan evaluasi setelah bermain. Dibuktikan lagi dengan hasil observasi yang sudah dijadikan tabel oleh peneliti. Dari tabel tersebut kecerdasan *interpersonal* berpengaruh di mana rata-rata sebelum penerapan atau *pretest* kelas eksperimen sebesar 7 Dan rata-rata setelah penerapan atau *posttest* sebesar 17.

Berpengaruhnya nilai rata-rata kecerdasan *interpersonal* anak usia dini dikarenakan saat proses belajar mengajar dengan menggunakan media ular tangga raksasa anak menjadi lebih berpartisipasi dan lebih memperhatikan saat

pembelajaran berlangsung. Dengan menggunakan media tersebut, anak menjadi lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Media ular tangga raksasa diterapkan pada anak di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh untuk membandingkan kecerdasan *interpersonal* anak usia dini yang belajar menggunakan media ular tangga raksasa dengan anak yang belajar tanpa menggunakan media ular tangga raksasa atau secara konvensional.

Penerapan media ular tangga raksasa dalam meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak usia 5 sampai 6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh tahun pelajaran 2023/2024 akan berjalan dengan baik apabila semua pihak saling bekerja sama, baik guru, orang tua dan juga peserta didik. Maka dari itu lembaga sekolah harus memperhatikan ruang lingkup baik dari sarana dan prasarana alat permainan edukatifnya. Dukungan dari seluruh warga PAUD arrayyan Banda Aceh sangat diperlukan untuk tercapainya tujuan pengaruh kecerdasan *interpersonal* anak melalui media ular tangga raksasa. Dari hasil dokumentasi, observasi serta wawancara dengan guru PAUD araian Banda Aceh telah mengupayakan berbagai macam cara untuk dapat meningkatkan kecerdasan *interpersonal* peserta didiknya, khususnya anak usia 5-6 tahun.

Media ular tangga raksasa ini tidak hanya dapat mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak, akan tetapi media ular tangga raksasa ini banyak sekali manfaatnya. Desain yang disesuaikan dengan tema pembelajaran menjadikan media ular tangga raksasa menjadi lebih efektif lagi dalam kecerdasan *interpersonal* anak usia dini. Selain kecerdasan *interpersonal*, ular tangga raksasa ini juga dapat mengembangkan perkembangan motorik anak, dengan bermain ular

tangga raksasa ini di mana yang menjadi pion dalam permainannya adalah anak itu sendiri, maka secara otomatis perkembangan motorik anak juga dapat meningkat, karena anak belajar tangkap dalam bermain menggunakan ular tangga raksasa. Di dalam permainan ular tangga raksasa ini juga terdapat perintah untuk membacakan surat-surat pendek dan juga doa harian, tidak lain tujuannya supaya ular tangga raksasa ini juga dapat meningkatkan perkembangan nilai agama dan moral anak. Selain mempengaruhi perkembangan kognitif dan juga motorik anak usia dini, di dalam permainan ular tangga raksasa ini juga dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak, terutama bahasa Indonesia karena di dalam kotak media ular tangga raksasa terdapat beberapa pertanyaan dan perintah. Jadi ular tangga raksasa memang dikatakan sangat efektif untuk kecerdasan *interpersonal*.

Penerapan media ular tangga raksasa dalam pelaksanaannya ini berhasil membuat siswa tampak sangat antusias terhadap pembelajaran yang diberikan. Daya tarik siswa sangat penting diperhatikan agar proses pembelajaran berjalan dengan maksimal. Selama mengikuti pembelajaran, siswa tampak aktif baik dalam kelompok maupun di luar kelompok. Hal ini terlihat dari interaktif antara siswa dan guru berjalan sangat baik. Sebab, tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran merupakan suatu kunci berhasil atau tidak jalannya suatu pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tersebut sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya hasil penelitian.

Kelebihan dari permainan ular tangga raksasa yang dilakukan dalam penelitian ini dapat melibatkan anak secara aktif yaitu anak harus tampil di hadapan guru serta teman-temannya untuk mengerjakan tugas yang didapat pada

kotak papan permainan ular tangga. Anak yang sudah berhasil mengerjakan tugas yang ada di papan permainan akan mendapatkan pengakuan dari guru dan teman-teman sehingga anak memiliki kepercayaan diri dalam meningkatkan kecerdasan *interpersonalnya*. Berbagai cara yang dapat dilakukan untuk membangun emosi anak melalui pendidikan yaitu mengerjakan tugas di depan dan aktif dalam kegiatan pertandingan atau permainan. Secara keseluruhan, kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan pengaruh kecerdasan *interpersonal* anak usia dini dengan dukungan dari permainan ular tangga raksasa sehingga muncul motivasi dalam memanfaatkan mengembangkan emosi sebagai teknik penyampaian pembelajaran dengan bermain kepada anak di didik.

Hal ini relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh vinda ayu prihatini dengan judul implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini yang mengemukakan bahwa implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini kelompok b di ra harapan umi kota Semarang sudah berhasil keberhasilan didukung oleh tersedianya sarana prasarana yang cukup lengkap sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar, penggunaan alat permainan edukatif yang berupa ular tangga raksasa dan dipraktikkan secara langsung kerjasama antar pendidik dengan orang tua murid untuk membahas mengenai perkembangan anak dan yang menjadi faktor penghambatnya adalah adanya anak yang hiperaktif dan mengganggu teman-temannya yang lain saat bermain.⁵⁷

⁵⁷ Prihatini, Vinda Ayu, dan Mursyid Mursyid. "Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini." *Journal of Early Childhood and Character Education* 2.1 (2022): 61–82.

Hal ini juga relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mayang Sari Agustin Putri, Astuti darmianti, dan Veronica Eka Putri dengan judul pengaruh media permainan ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia dini 5 sampai 6 tahun di ra modern a Sofwan Klari Karawang yang mengemukakan bahwa kepercayaan diri anak-anak meningkat sebesar 59 poin pada kontes dan 46 poin pada *pretest*. Dilihat juga dari hasil tabel pirate sample t-cash terdapat nilai t hitung sebesar 12.913 dengan nilai sig. 0,000 maka dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut terdapat pengaruh yang signifikan, maka penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga raksasa dapat meningkatkan kemampuan kepercayaan diri pada anak usia 5 sampai 6 tahun.⁵⁸

selanjutnya penelitian ini juga relevan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Reni Amelia dan Anung triasmarani Diah dengan judul permainan ular tangga bagi perkembangan kognitif anak usia 5 sampai 6 tahun yang mengemukakan bahwa permainan ular tangga secara signifikan berpengaruh terhadap kemampuan kognitif pada anak usia dini. Permainan ular tangga sangat perlu diterapkan dalam pendidikan anak usia dini karena melibatkan anak secara aktif. Aktivitas fisik yang dilakukan dengan bermain ular tangga ini akan membuat anak belajar secara aktif, merasakan kegembiraan, dan juga meningkatkan keterampilan lain seperti sosialisasi, interaksi dan komunikasi yang dapat memenuhi kebutuhan belajar anak.⁵⁹

⁵⁸ Putri, Mayangsari Agustin, Astuti Darmiyanti, dan Feronica Eka Putri. "Pengaruh.....

⁵⁹ Amiliya, Reni, dan Anung Driyas MaraningbDyah. "Permainan Ular Tangga bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Al-Abyadh* 2.2 (2019): 1-9.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 5,530 > 2,02$, Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media ular tangga raksasa terhadap kecerdasan *interpersonal* anak usia 5-6 tahun di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga anak sangat tertarik dan aktif untuk mengikuti kegiatan yang berlangsung dengan ini pencapaian keberhasilan anak dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB).

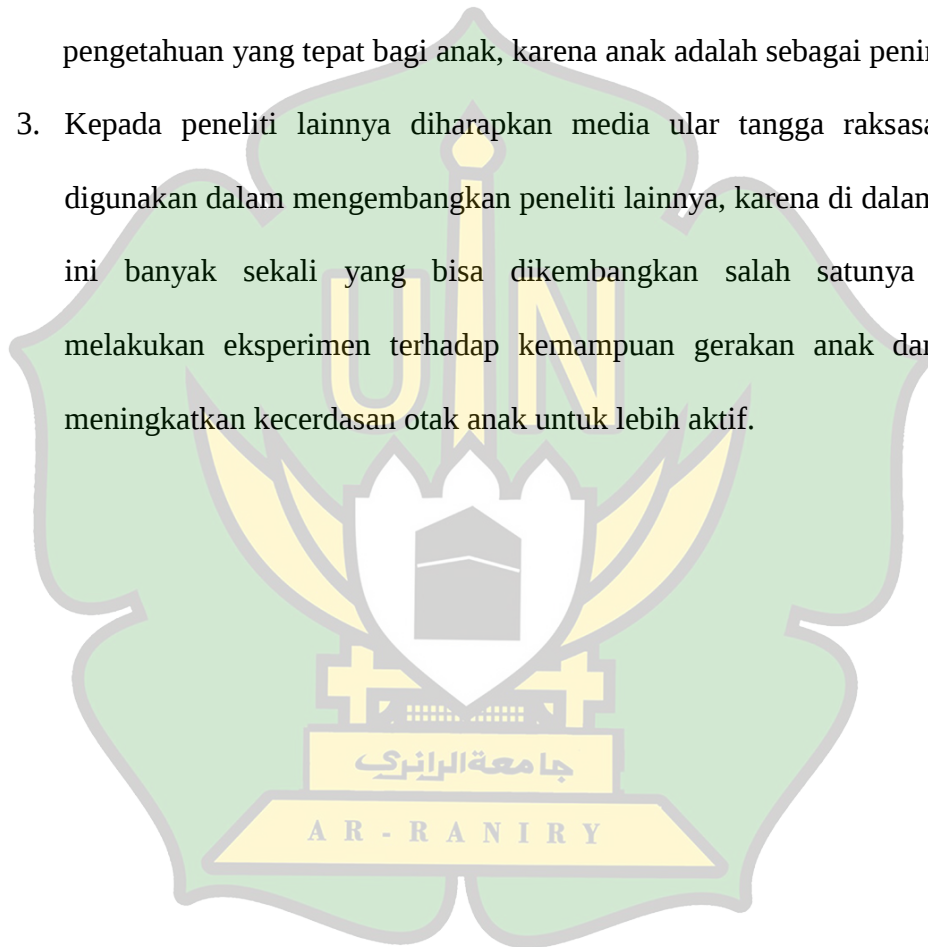
B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dipaparkan, ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk mengembangkan kecerdasan *interpersonal* anak. Berikut saran yang nantinya akan bermanfaat:

1. Kepada guru kelas di PAUD Ar-Rayyan Banda Aceh untuk dapat menerapkan media ular tangga raksasa untuk mengembangkan kecerdasan *interpersonal* anak. Media pembelajaran ini salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan kepada anak agar pembelajarannya semakin menarik bagi anak.
2. Kepada kepala sekolah PAUD arrayyan Banda Aceh yang juga selaku mentor bagi guru agar lebih memperhatikan proses pembelajaran yang diterapkan oleh seluruh guru agar jika ada kesalahan atau kekeliruan

seorang guru dalam menerapkan model pembelajaran kepada anak bisa diperbaiki dengan cepat. Guru adalah pendidik kedua bagi anak setelah orang tua, jadi seorang guru harus mempunyai kemampuan yang mampu dimiliki oleh anak didiknya untuk itu guru harus mempunyai pengetahuan, karena guru adalah sebagai model bagi anak, jadi berilah contoh atau pengetahuan yang tepat bagi anak, karena anak adalah sebagai peniru.

3. Kepada peneliti lainnya diharapkan media ular tangga raksasa dapat digunakan dalam mengembangkan peneliti lainnya, karena di dalam media ini banyak sekali yang bisa dikembangkan salah satunya seperti melakukan eksperimen terhadap kemampuan gerakan anak dan dapat meningkatkan kecerdasan otak anak untuk lebih aktif.



DAFTAR PUSTAKA

- Algusni, I., & Masduki, Y. (2023). Psikologi pendidikan Islam: Peran guru dalam menanamkan kecerdasan. *MASALIQ*, 4(1), 151–167. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v4i1.2118>
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat Kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179–188. <https://doi.org/10.25077/jmu.8.1.179-188.2019>
- Azizah, A. (2022). Penerapan Metode Imla' Al-Ikhtibari Dalam Meningkatkan Kompetensi Menulis Bahasa Arab Pada Siswa Kelas X Dayah Terpadu Al-Muslimun. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman*, 3(2), 61-71. <https://doi.org/10.47887/amd.v3i2.102>
- Bachtiar, M. Y., Herlina, H., & Ilyas, S. N. (2022). Model bermain konstruktif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2802–2812. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2013>
- Dwianika, A., El Rayeb, A., Nurhidayah, F., & Rosiana, N. (2022). Peningkatan pemahaman dan minat belajar pajak melalui web games ular tangga di SMK Negeri 2 Tangerang. *Jurnal Abdikaryasakti*, 2(2), 119–136. <http://doi.org/10.25105/ja.v2i2.14032>
- Ersiyoma, Nidia, dan Dadan Suryana. “Pembelajaran Inkuiri Melalui Media Loose Parts untuk Mengembangkan Sains di PAUD Terpadu Syaiful Jannah Tanah Datar.” *Jurnal Family Education* 2.3 (2022) 260-270. <http://doi.org/10.24036/jfe.v2i365>
- Fajriah, H., & Humaira, F. (2023). Penerapan Media Audio Visual Untuk Mengenalkan Nilai Akhlak Di TK Al-Hidayah Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan. *Edukator development Journal*, 1(2), 68-83. <http://doi.org/10.2022/edj.v1i.3435>
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis Data Dalam Penelitian Perlakuan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153. <http://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4177>
- Fitriani, D., Fauziah, T., & Jaya, M. (2019). Pengaruh media pop up book berbasis cerita terhadap kemampuan berbicara anak usia dini kelompok B (usia 5–6 tahun) di PAUD Al Huda Palembang tahun 2019. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 15–26. <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.4177>

- Ginting, N. A., Harun, H., & Nurmaniyah, N. (2022). Hubungan kecerdasan interpersonal dengan kepercayaan diri anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4297–4308. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2437>
- Gontaina, R., Komariah, K., & Hasanah, U. H. (2019). Penerapan metode bermain peran *role playing* untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal dan interpersonal anak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 79–92. <http://dx.doi.org/10.24042/ajipaud.v2i2.4946>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hayati, Z., Juwita, R. P., & Asmah, U. (2022). Pengembangan media big book untuk mengoptimalkan religious moral activities anak 4 sampai 5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6621–6640. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2328>
- Hilaliyah, T. (2018). Penguasaan kosakata dan kecerdasan interpersonal dengan kemampuan menulis karangan narasi siswa. *Jurnal Membaca Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 157–168. <http://dx.doi.org/10.30870/jmbasi.v3i2.5237>
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Kusmaryati, P., Syamsidar, S., & Triana, W. (2023). Pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan anak usia 48 sampai 59 bulan. *Jurnal Ilmiah Obsgin: Jurnal Ilmiah Ilmu Kebidanan dan Kandungan*, 15(2), 248–253. <https://doi.org/10.36089/job.v15i2.1214>
- Mahanani, G., Abdullah, G., & Suedjono. (2023). Pengaruh profesionalisme guru terhadap mutu sekolah dasar di Kecamatan Blora Kabupaten Blora. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 1170–1174. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v6i4.20721>
- Millah, N. (2020). Pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap kecerdasan interpersonal siswa di madrasah ibtidaiyah. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 1(1). <http://dx.doi.org/10.24235/ijee.v1i1.5923>
- Muhanifah, & Fatah, A. (2020). Peran pesantren dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal santri melalui kegiatan edu wisata (studi kasus di Pesantren Entrepreneur Al Mawaddah Kudus). *Quality*, 8(1), 25–38. <http://doi.org/10.21043/quality.v8i1.6901>

- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D.P. (2021). Tahap definisi dalam four-D model pada penelitian research and development (R&D) alat peraga edukasi ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan sains dan matematika anak usia 5 sampai 6 tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Ningtyas, D. P. (2018). Pengaruh kemampuan memori anak pada konsep angka melalui permainan ular tangga. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 180–194. <https://doi.org/10.24235/awlady.v4i2.2949>
- Novia, A. P., & Mahyuddin, N. (2020). Pembelajaran sentra dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1247-1255. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.591>
- Prihatini, V. A., & Mursyid. (2022). Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61–82. <https://doi.org/10.21580/joece.v2i1.10346>
- Salsabila, S., & Zafi, A. A. (2020). Kecerdasan interpersonal peserta didik sekolah dasar. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 35–42. <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i1.6240>
- Samsiyati, S. (2023). Peningkatan motivasi belajar sistem indera melalui project based learning menggunakan kuis interaktif Quizizz. *Ide Guru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 263–269. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.462>
- Sari, M., Rachman, H., Astuti, N. J., Afghani, M. W., & Siroj, R. A. (2023). Explanatory survey dalam metode penelitian deskriptif kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 10–16. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1953>
- Siregar, S. B. G & Ray, D. (2022). Gambaran kecerdasan interpersonal anak usia 5–6 tahun di PAUD Cinta Kasih Desa Aeknauli I Kabupaten Humbang Hasundutan. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.24853/yby.6.1.1-10>
- Sudjana, N. (2005). *Metoda Penelitian*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suliana, S., & Nuruddin, M. (2023). Hubungan lingkungan sekolah terhadap minat belajar ilmu pengetahuan alam sosial. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 4154–4161. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2354>
- Tabrani, T. (2023). Perbedaan antara penelitian kualitatif (naturalistik) dan penelitian kuantitatif (ilmiah) dalam berbagai aspek. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2) 318–327. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.12734>
- Umayah, S., Fatimah, N., & Nuraini. (2023). Metode bermain peran *role playing* dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5–6 tahun di TK Dharmawanita Pekon Lengkuai Kabupaten Tanggamus. *Ath-Thalib: Jurnal Mahasiswa STIT Tanggamus*, 1(1), 42–51.
- Utomo, B. (2022). Analisis validitas isi butir soal sebagai salah satu upaya pengaruh kualitas pembelajaran di madrasah berbasis nilai-nilai Islam. *Jurnal Pendidikan Matematika Kudus*, 1(2). <http://dx.doi.org/10.21043/jmtk.v1i2.4868>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Yanti, I., Alfiandi, H., & Rosidah, A. N. K. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SD Negeri 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>
- Yenti, Y., & Maswal, A. (2021). Pentingnya peran pendidik dalam menstimulasi perkembangan karakter anak di PAUD. *Jurnal Pendidikan*, 5(1), 2045–2051. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.1218>
- Yuliandari, N., & Mahyuddin, N. (2020). Pengenalan konsep bilangan pada anak usia dini melalui metode Montessori. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 7(2), 74–85. <https://doi.org/10.24036/110314>
- Zaini, A., & Dianto, M. (2022). Profile of the development of interpersonal intelligence for class XI MIPA student at SMA Negeri 1 Bungo Jambi Province. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 2(2), 111–118. <https://doi.org/10.56495/jrip.v2i2.134>

Pretest Kelas Eksperimen



Pretest Kelas Kontrol



Treatment



Posttest Kelas Eksperimen



Posttest Kelas Kontrol



RUBRIK PENILAIAN

Indikator Pencapaian	Kriteria	Penilaian
Bekerjasama	Anak belum mampu bekerja sama dengan temannya ketika bermain ular tangga raksasa	BB
	Anak mulai mampu bekerja sama dengan temannya ketika bermain ular tangga raksasa	MB
	Anak hampir mampu bekerja sama dengan temannya ketika bermain ular tangga raksasa	BSH
	Anak mampu bekerja sama dengan temannya ketika bermain ular tangga raksasa	BSB
Tolong menolong	Anak belum mampu peduli kepada temannya seperti saling tolong-menolong ketika bermain ular tangga raksasa	BB
	Anak mulai mampu peduli kepada temannya seperti saling tolong-menolong ketika bermain ular tangga raksasa	MB
	Anak hampir mampu peduli kepada temannya seperti saling tolong-menolong ketika bermain ular tangga raksasa.	BSH
	Anak mampu peduli kepada temannya seperti saling tolong-menolong ketika bermain ular tangga raksasa	BSB
Berbagi	Anak belum mampu berbagi alat bermain dengan temannya ketika bermain ular tangga raksasa	BB
	Anak mulai mampu berbagi alat bermain dengan temannya ketika bermain ular tangga raksasa	MB
	Anak hampir mampu berbagi alat bermain dengan temannya ketika bermain ular tangga raksasa	BSH
	Anak mampu berbagi alat bermain dengan temannya ketika bermain ular tangga raksasa	BSB

Berani	Anak belum mampu tampil di depan kelas ketika bermain ular tangga raksasa	BB	
	Anak mulai mampu tampil di depan kelas ketika bermain ular tangga raksasa	MB	
	Anak hampir mampu tampil di depan kelas ketika bermain ular tangga raksasa	BSH	
	Anak mampu tampil di depan kelas ketika bermain ular tangga raksasa	BSB	
Menghargai	Anak belum menghargai temannya yang tampil bermain ular tangga raksasa	BB	
	Anak mulai menghargai temannya yang tampil bermain ular tangga raksasa	MB	
	Anak hampir menghargai temannya yang tampil bermain ular tangga raksasa	BSH	
	Anak mampu menghargai temannya yang tampil bermain ular tangga raksasa	BSB	

