

**PENGARUH PERMAINAN BENTENG-BENTENGAN DALAM  
MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT PERMATA  
SUNNAH KOTA BANDA ACEH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**ANGGRIANA**

**NIM. 160210105**

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



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2021 M/1442 H**

**PENGARUH PERMAINAN BENTENG-BENTENGAN DALAM  
MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT PERMATA  
SUNNAH KOTA 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

**ANGGRIANA**  
NIM. 160210105

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

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,



**Zikra Hayati, M.Pd**  
NIP. 198410012015032005

Pembimbing II,



**Hijriati, M.Pd. I**  
NIP. 199107132019032013

**PENGARUH PERMAINAN BENTENG-BENTENGAN DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT PERMATA SUNNAH KOTA 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, 15 Juli 2021 M  
05 Dzulhijjah 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



**Zikra Hayati, M.Pd**  
NIP. 198410012015032005

Sekretaris,



**Lina Amelia, M.Pd.**  
NIP. 198509072020122010

Penguji I,



**Hijriati, M.Pd. I**  
NIP.199107132019032013

Penguji II,



**Dewi Fitriani, M.Ed**  
NIDN. 2006107803

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



**Dr. Muslim Razali, SH., M.Ag**  
NIP. 195903091989031001



**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggriana

NIM : 160210105

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Benteng-Bentengan dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
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 dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan 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.

Banda Aceh, 15 Juli 2021

Yang Menyatakan,



Anggriana

NIM. 160210105

## ABSTRAK

Nama : Anggriana  
NIM : 160210105  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD  
Judul : Pengaruh Permainan Benteng-Bentengan dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh  
Tanggal Sidang : Kamis, 15 Juli 2021  
Tebal Skripsi : 69  
Pembimbing I : Zikra Hayati, M. Pd  
Pembimbing II : Hijriati, M. Pd. I  
Kata Kunci : Permainan Benteng-Bentengan, Kecerdasan Interpersonal Anak

Permainan benteng-bentengan merupakan salah satu permainan yang dapat melatih kecerdasan interpersonal Anak Usia Dini di zaman modern ini. Karena dalam permainan ini melibatkan keaktifan dan kerjasama anak. Berdasarkan hasil observasi awal di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh ditemukan kecerdasan interpersonal anak masih rendah dikarenakan anak-anak masih suka memilih teman ketika bermain, tidak mau mengalah, dan masih suka rebutan ketika bermain karena kurangnya kerjasama dan rasa empati dalam diri anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelas B3 yang berjumlah 13 orang anak sebagai kelas eksperimen. Adapun penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-eksperimental*, yang menggunakan rancangan *one group pre-test pos-test design*. Dari teknik analisis data menggunakan Uji-T, maka hasil permainan benteng-bentengan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak sebagaimana yang diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8.137 > 1.782$ . Dengan demikian terjadi penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal dan tes akhir. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan benteng-bentengan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan anugerahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Permainan Benteng-Bentengan Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh”**. Shalawat dan salam peneliti sanjungkan kepada Nabi Muhammad SAW keluarga dan sahabatnya yang telah memberikan teladan melalui sunnahnya sehingga membawa kesejahteraan dimuka bumi ini.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan skripsi ini ialah sebagai salah satu tugas akhir guna memperoleh gelar sarjana PIAUD pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Peneliti menyadari bahwa sepenuhnya bahwa keberhasilan penulisan ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak, mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankanlah kiranya saya menghaturkan rasa terimakasih kepada :

1. Ibu Zikra Hayati, M.Pd selaku pembimbing I, Dan Ibu Hijriati, M.Pd.I selaku pembimbing II yang mengarahkan peneliti sehingga dapat terselesaikan penulisan skripsi ini. Dan telah banyak memberikan pengarahannya, saran, kritik dan bimbingan yang sangat membantu peneliti selama penyelesaian skripsi sehingga dapat terselesaikan penulisan skripsi ini.
2. Ibu Hijriati, M.Pd.I selaku penasehat akademik (PA), yang telah memberikan motivasi serta memberi nasehat dan mengarahkan dalam pembuatan judul skripsi ini.
3. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah mendidik, memberi semangat, dan memotivasi selama

4. menjalani pendidikan serta Bapak/ibu staf pengajar jurusan pendidikan PIAUD yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama pendidikan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini
5. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri ar-Raniry Banda Aceh Bapak Dr. H. Muslim Razali, S.H., M.Ag beserta Wakil Dekan yang telah membantu kelancaran pada pendidikan di FTK ini.
6. Kepala sekolah beserta guru kelas B serta dewan guru di TK IT Permata Sunnah yang telah bersedia membantu selama penelitian berlangsung, sehingga dapat membantu dalam proses pengumpulan data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.

Saya menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan kemampuan ilmu peneliti, oleh karena itu penulis memohon maaf atas segala kekhilafan yang pernah dilakukan peneliti. Dengan saegala kerendahan hati saya mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata saya ucapkan terimakasih, semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan para pihak yang merasa berkepentingan.

Banda Aceh, 15 Juli 2021

Penulis,

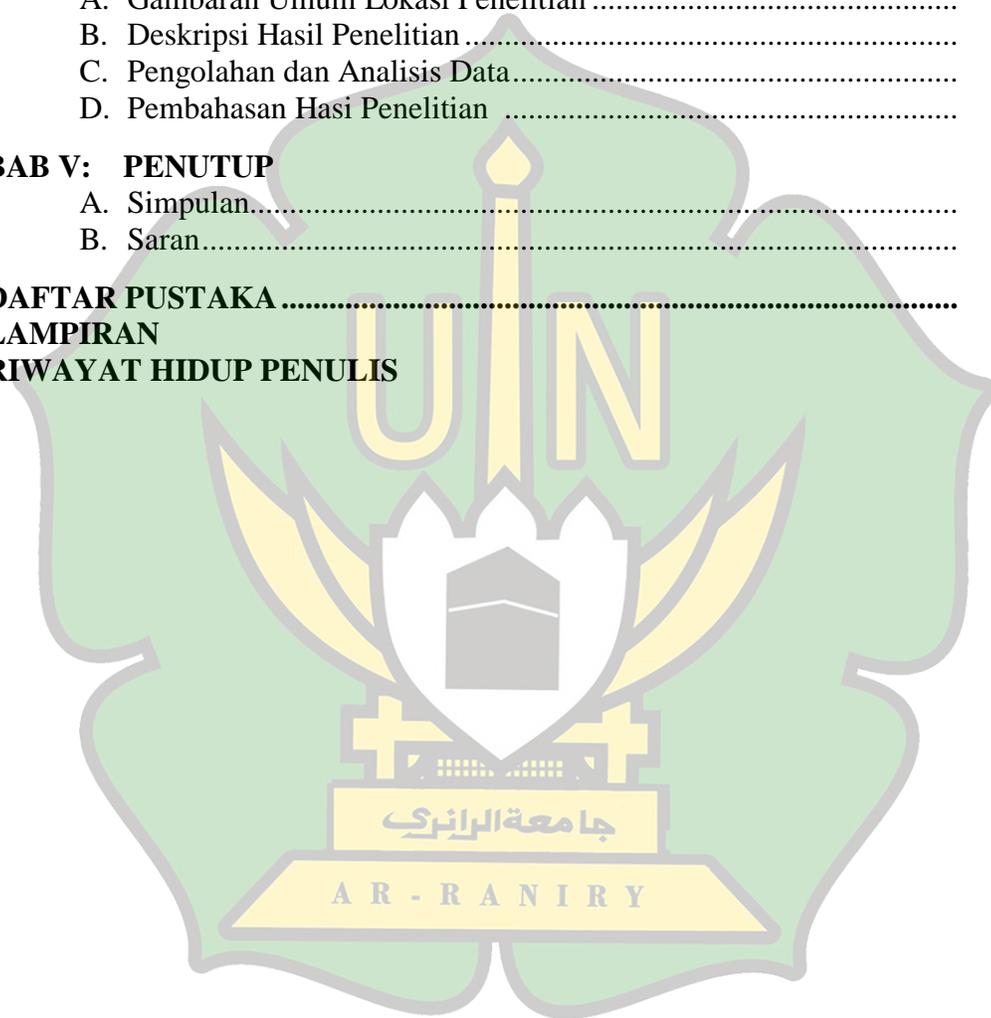
Anggriana

## DAFTAR ISI

Halaman

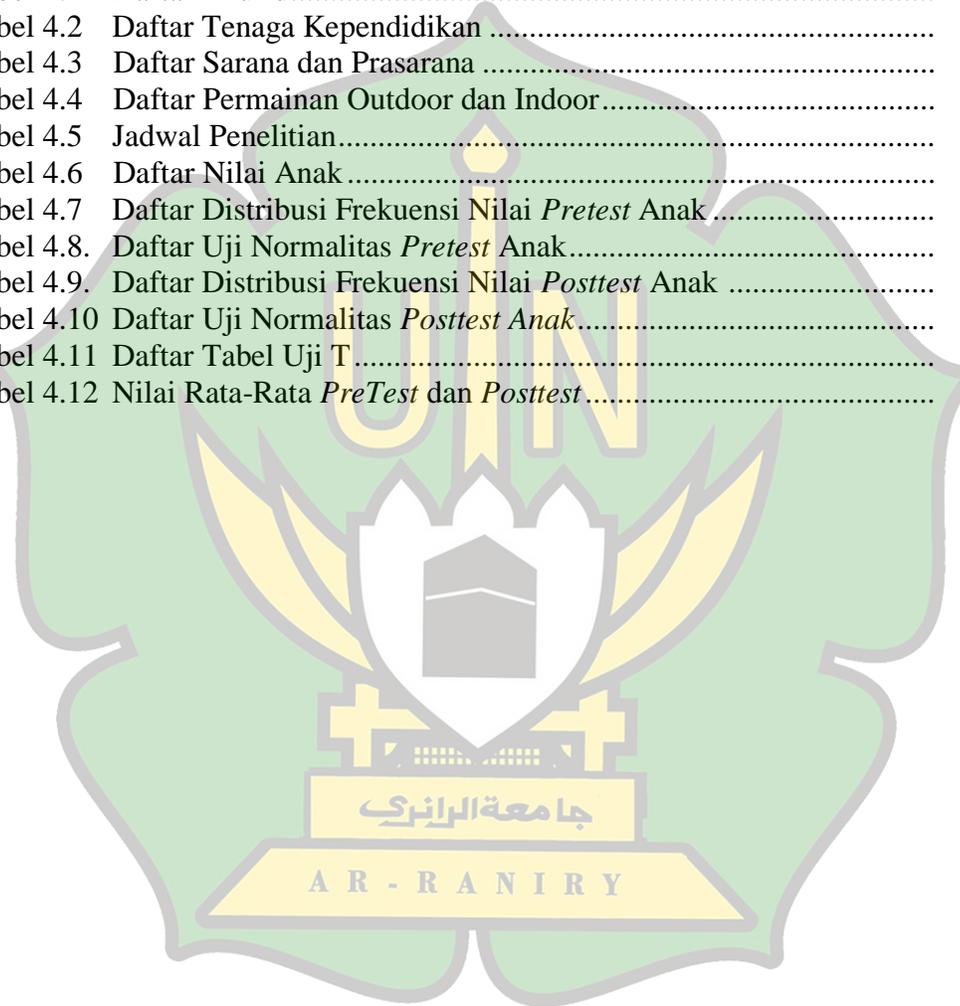
<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penulisan.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	6
<b>BAB II: KAJIAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
A. Kecerdasan Interpersonal.....	9
1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal.....	9
2. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal.....	12
3. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal.....	14
B. Permainan Benteng-Bentengan.....	16
1. Pengertian Permainan.....	16
2. Jenis Permainan.....	18
3. Faktor yang Mempengaruhi Permainan.....	19
4. Pengertian Permainan Benteng-Bentengan.....	20
C. Pengaruh Permainan Benteng-Bentengan dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak.....	21
D. Hipotesis Penelitian.....	26
E. Penelitian Relevan.....	26
<b>BAB III: METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
A. Rancangan Penelitian.....	30
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
C. Instrumen Penelitian.....	33

D. Teknik Pengumpulan Data .....	37
E. Teknik Analisis data .....	38
F. Pedoman Penulisan .....	42
<b>BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	43
B. Deskripsi Hasil Penelitian .....	46
C. Pengolahan dan Analisis Data.....	48
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	57
<b>BAB V: PENUTUP</b>	
A. Simpulan.....	64
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	33
Tabel 3.2	Lembar Observasi Aktivitas Anak .....	36
Tabel 3.3	Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak .....	37
Tabel 3.4	Rubrik Penilaian.....	37
Tabel 4.1	Daftar Murid.....	44
Tabel 4.2	Daftar Tenaga Kependidikan .....	44
Tabel 4.3	Daftar Sarana dan Prasarana .....	45
Tabel 4.4	Daftar Permainan Outdoor dan Indoor.....	45
Tabel 4.5	Jadwal Penelitian.....	47
Tabel 4.6	Daftar Nilai Anak.....	48
Tabel 4.7	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Anak .....	49
Tabel 4.8.	Daftar Uji Normalitas <i>Pretest</i> Anak.....	51
Tabel 4.9.	Daftar Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Anak .....	53
Tabel 4.10	Daftar Uji Normalitas <i>Posttest</i> Anak.....	54
Tabel 4.11	Daftar Tabel Uji T.....	55
Tabel 4.12	Nilai Rata-Rata <i>PreTest</i> dan <i>Posttest</i> .....	62



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keputusan (SK) Pembimbing
- Lampiran 2 : Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- Lampiran 4 : Lembar Observasi Anak
- Lampiran 5 : RPPM
- Lampiran 6 : RPPH
- Lampiran 7 : Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 8 : Tabel Nilai-nilai Z Skor
- Lampiran 9 : Tabel Nilai-nilai Chi Kuadrat
- Lampiran 10 : Tabel Distribusi t
- Lampiran 11 : Dokumentasi Kegiatan Siswa



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini memiliki sifat yang unik karena didunia ini tidak ada satupun anak yang sama, meskipun lahir kembar, mereka dilahirkan dengan potensi yang berbeda, memiliki kelebihan, kekurangan, bakat dan minat masing-masing. Ada anak yang suka menyanyi, menari, IPA, matematika, bahasa, atau olahraga; ada yang cerdas, ada yang biasa saja, bahkan tidak sedikit yang kurang cerdas. Perilaku anak juga beragam, demikian pula cara belajarnya. Oleh karena itu, para pendidik anak usia dini perlu mengenal keunikan tersebut agar dapat membantu mengembangkan potensi mereka secara lebih baik dan efektif.<sup>1</sup>

Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan melakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, baik pendidikan secara formal disekolah maupun secara non formal.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 20

<sup>2</sup> Mukhtsr Latif, Dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Aplikasi)*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2003, h. 4

Pada hakikatnya, belajar harus berlangsung sepanjang hayat; dan dilakukan sejak dini. Dalam kerangka inilah pentingnya paud untuk mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini, terutama pada usia emas (*the golden age*), yaitu pendidikan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun.<sup>3</sup> Kecerdasan atau inteligensi seseorang dibawa dari pertama kali ia dilahirkan. Akan tetapi, perkembangan kecerdasan atau inteligensi itu didapatkan seseorang seiring perkembangannya dalam kehidupan.<sup>4</sup>

Gardner (1993) dalam Mulyasa mengemukakan bahwa manusia mempunyai tujuh macam intelegensi, yaitu *musical intelligence* (musikalitas), *logical mathematical* (logika matematika), *bodily kinesthetic intelligence* (kelenturan tubuh), *linguistic intelligence* (inteligensi dalam bidang kebahasaan), *spatial intelligence* (intelegensi ruang), *interpersonal intelligence* (kecerdasan yang terkait dengan hubungan pribadi), dan *intrapersonal intelligence* (kecerdasan hubungan antar personal). Pada masa usia dini ketujuh macam kecerdasan belum berkembang secara optimal, tetapi ada kalanya kecerdasan tersebut sudah mulai tampak. Salah satu cirinya adalah anak dapat menampilkan kemampuan melebihi teman-teman sebayanya. Kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan untuk memahami hal-hal yang terjadi pada dirinya. Kecerdasan ini ditandai dengan kemampuannya untuk

---

<sup>3</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2014)., h. 36

<sup>4</sup> Thobroni, *Belajar Dan Pembelajaran (Teori Dan Praktik)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 192

mengungkap perasaan atau isi hati. Kecerdasan ini dapat dikembangkan dengan cara anak-anak diminta untuk mengungkapkan apa yang terjadi dan apa yang dirasakan.<sup>5</sup>

Modernisasi sekarang, di mana teknologi maju pesat, ternyata telah mengubah perilaku masyarakat, khususnya anak. Permainan tradisional yang dulu sering kita lihat, kini sudah lenyap.<sup>6</sup> Salah satu permainan tradisional yang kita kenal adalah permainan benteng-bentengan. Dengan begitu peneliti tertarik untuk memperkenalkan permainan benteng-bentengan pada anak usia dini.

Permainan benteng-bentengan adalah permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang untuk merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan (Komalasari : 2015).<sup>7</sup> Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa permainan benteng-bentengan adalah permainan yang sangat sederhana dan sangat mudah dilakukan dikalangan anak-anak. Permainan ini juga salah satu permainan masa zaman nenek moyang dahulu dan telah dilakukan secara turun temurun oleh masyarakat. Permainan benteng-bentengan ini selain dapat mengasah kecepatan anak juga dapat melatih kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Ada berbagai peristiwa diluar dugaan yang terjadi secara tiba-tiba dalam kelas. Salah satunya adalah peserta didik merebutkan sesuatu. Hal yang rebutkan bisa bermacam-macam: bisa permen, bisa bolpoin, bisa rebutan tempat duduk, dan

---

<sup>5</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, h. 57-58

<sup>6</sup> Farida Nur'aini, *Edu Games For Childs (Panduan Permainan Alami Yang Mencerdaskan Anak)*, (Surakarta: Afra Publishing Kelompok Penerbit Indiva Media Kreasi, 2008), h 118

<sup>7</sup> Annisa Fathoni, Dkk, Sikap Kerjasama Melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Kumara Cendekia*, Program Studi PG-PAUD, vol 7, No 2 (2019), h 106

berbagai macam hal lainnya yang tentunya itu sangat mengganggu anda.<sup>8</sup> Maka dari itu kecerdasan interpersonal ini haruslah dikembangkan pada diri anak sejak usia dini, karena kecerdasan ini menyangkut cara anak menghadapi dunia luar atau orang lain selain keluarganya. Seandainya kecerdasan ini tidak diasah, anak akan menjadi pribadi pemalu, minder, dan tidak mau bermain dengan teman-temannya.

Anak dengan kecerdasan interpersonal yang menonjol memiliki interaksi yang baik dengan orang lain, pintar menjalin hubungan sosial, serta mampu mengetahui dan menggunakan beragam cara berinteraksi. Mereka juga mampu merasakan perasaan, pikiran, tingkah laku, dan harapan orang lain, serta mampu bekerja sama dengan orang lain.<sup>9</sup>

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti dilapangan pada hari kamis 12 November 2020 membuktikan bahwa anak kelompok B di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh dengan jumlah keseluruhan 39 orang. Berdasarkan hasil observasi terdapat 10 orang anak kecerdasan interpersonalnya berkembang sangat baik dan 21 orang anak lainnya memiliki kecerdasan interpersonal yang masih rendah karena anak-anak masih suka memilih teman ketika bermain, tidak mau mengalah, dan masih suka rebutan ketika bermain karena kurangnya kerjasama dan rasa empati dalam proses pembelajaran. Pembelajarannya juga dilakukan didalam ruangan. Dan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung anak-anak masih sangat

---

<sup>8</sup> Lubis Grafura, Ari Wijayanti, *100 Masalah Pembelajaran (Identifikasi Dan Solusi Masalah Teknis Pengelolaan Pembelajaran Di Kelas)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 122

<sup>9</sup> Indra Soefandi, Ahmad Pramudya, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Penerbit Bee Media Pustaka, 2014), h 83

kesusahan dalam memimpin kelompoknya, dan ketika anak sedang bermain anak-anak hanya mau bermain dengan teman yang itu-itu saja, sifat egoisnya masih tinggi dan juga masih sangat kurang dalam memperdulikan temannya yang lain ketika belajar dan bermain.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti tentang permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak supaya anak-anak tertarik dan tidak merasa bosan ketika belajar, dan selain itu juga dapat mengasah kecepatan anak dalam beradaptasi terhadap lingkungan

Berdasarkan Latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul: "Pengaruh permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecedasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh".

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraikan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian ini adalah: "Apakah permainan benteng-bentengan berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh?"

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: Adanya pengaruh permainan benteng-bentengan terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh.

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan bagaimana permainan benteng-bentengan untuk meningkat kecerdasan interpersonal anak

### 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru adalah memberi wawasan yang luas kepada guru dan juga pedoman untuk diterapkan disekolah dalam mengenalkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan benteng-bentengan.
- b. Manfaat bagi anak adalah mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru dan dapat mengubah kehidupan sosial anak untuk mendapat banyak teman dalam bermain.
- c. Manfaat bagi peneliti selanjutnya adalah untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan wawasan yang baru dalam meneliti dan menjadi pedoman untuk termotivasi dalam mencari solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang terjadi pada anak selanjutnya.

## **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah dalam judul skripsi ini maka perlu penulis jelaskan istilah-istilah tersebut antara lain:

### 1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “ Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.<sup>10</sup> Adapun maksud dari kata pengaruh dalam permainan benteng-bentengan ini yaitu untuk melatih semangat anak dalam belajar serta mampu melatih kekompakan anak disetiap permainan. Kemudian maksud dari kata pengaruh dalam pendidikan ini yaitu mampu mengubah sesuatu yang awalnya tidak tau hingga menjadi tau, yang awalnya belum sempurna hingga menjadi sempurna.

### 2. Permainan Benteng-Bentengan

Permainan benteng-bentengan adalah permainan yang sederhana dan sangat mudah dilakukan yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, dimana anak dilatih dalam bersosial yaitu seperti kerjasama dalam tim, menerima kekalahan, anak diajarkan untuk saling menghargai, memahami, dan peduli terhadap orang lain.

### 3. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Kemampuan ini melibatkan penggunaan berbagai keterampilan verbal dan non verbal, kemampuan kerjasama, manajemen konflik, strategi membangun konsensus, kemampuan untuk percaya,

---

<sup>10</sup> Hasan Alwi, Dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005), h. 849

menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum.<sup>11</sup>

#### 4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, yang memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan dengan usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.<sup>12</sup> Anak usia dini yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun.

Anak usia 5-6 tahun adalah anak yang memiliki Tingkat Pencapaian Perkembangan (TTP) dalam lingkup sosial yaitu bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, serta bersikap kooperatif dengan teman.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Evelyn Williams English, *Mengajar Dengan Empati (Panduan Belajar-Mengajar Yang Tepat Dan Menyeluruh Untuk Ruang Kelas Dengan Kecerdasan Beragam)*, (Bandung: Nuansa, 2005), h 162

<sup>12</sup> Meaty H. Indris, *Meningkatkan Kecerdasan Anak Melalui Dongeng*, (Jakarta Timur: Luxima Metro Media, 2014), h. 76

<sup>13</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. No 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Lampiran 1, h. 28

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Konsep Kecerdasan Interpersonal**

##### 1. Pengertian kecerdasan interpersonal

Gardner mendefinisikan intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan suatu produk dalam suatu setting yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata. Berdasarkan pengetahuan ini, dapat dipahami bahwa intelegensi bukanlah kemampuan seseorang untuk menjawab soal-soal tes IQ dalam ruang tertutup yang terlepas dari lingkungannya. Akan tetapi, intelegensi memuat kemampuan seseorang untuk memecahkan persoalan yang nyata dan dalam situasi yang bermacam-macam. Gardner menekankan pada kemampuan memecahkan persoalan yang nyata, karena seseorang memiliki kemampuan intelegensi yang tinggi bila ia dapat menyelesaikan persoalan hidup yang nyata, bukan hanya dalam teori. Semakin seseorang terampil dan mampu menyelesaikan persoalan kehidupan dan situasinya bermacam-macam dan kompleks, semakin tinggi intelegensinya. (Suparno, 2004 dalam bukunya Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni).<sup>1</sup>

Ada tiga hal yang mempengaruhi perkembangan kecerdasan seseorang yaitu genetik, lingkungan dan gizi. Faktor keturunan merupakan potensi dasar dalam perkembangan kecerdasan. Tetapi faktor keturunan bukan yang terpenting, sampai

---

<sup>1</sup> Baharuddin, Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2015). h 200-201

saat ini belum ada penelitian yang menunjukkan mana di antara ketiga faktor tersebut yang berperan lebih besar.<sup>2</sup>

Bagi Gardner dalam (Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni), suatu kemampuan disebut bila menunjukkan suatu kemahiran dan keterampilan seseorang untuk memecahkan masalah dan kesulitan yang ditemukan dalam hidupnya. Selanjutnya kemahiran tersebut dapat menciptakan suatu produk baru dan bahkan dapat menciptakan persoalan berikutnya yang dapat mengembangkan ilmu pengetahuan baru yang lebih maju dan canggih. Misalnya, kemampuan interpersonal, suatu kemampuan untuk menjalin relasi dengan orang lain. Kemampuan interpersonal dapat memecahkan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan orang lain. Sekaligus dengan kemampuan tersebut seseorang dapat mengembangkan kemampuan interpersonal yang lebih terpolakan untuk meningkatkan relasi dengan orang lain, bahkan dapat menjadi penengah terhadap konflik-konflik masyarakat.<sup>3</sup>

Adapun yang dimaksud dengan kecerdasan interpersonal secara istilah, adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memahami dan membuat berbagai perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan terhadap orang lain.<sup>4</sup>

Intelegensi interpersonal (*interpersonal intelligence*) jenis kecerdasan ini merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti dan menjadi peka terhadap

---

<sup>2</sup> Putri Pandan Wangi, *Mendidik Anak Prasekolah*, (Yogyakarta: Damar Pustaka, 2005), h. 66

<sup>3</sup> Baharuddin, Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, h. 202

<sup>4</sup> Novan Ardy Wiyani, *Profesionalisasi Kepala Paud*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), h.

perasaan, intensi, motivasi, watak, dan temperamen orang lain. Kepekaan akan ekspresi wajah, suara, isyarat dari orang lain juga termasuk dari kecerdasan ini. Secara umum, intelegensi berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menjadi relasi dan komunikasi dengan berbagai orang. Kecerdasan ini banyak dimiliki oleh komunikator, fasilitator, dan penggerak massa. Orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi mudah bergaul dan berteman sehingga dengan mudah dapat masuk dalam kelompok. Dalam konteks belajar, siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal ini lebih menyukai belajar bersama, mudah berempati.<sup>5</sup>

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 137 tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan perilaku prososial.

- a. Bermain dengan teman sebaya
- b. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
- c. Berbagi dengan orang lain
- d. Menghargai hak/ pendapat/ karya orang lain
- e. Menggunakan cara yang diterima secara social dalam menyelesaikan masalah
- f. Bersikap kooperatif dengan teman
- g. Menunjukkan sikap toleran

---

<sup>5</sup> Putri Pandan Wangi, *Mendidik Anak Prasekolah*, h. 206

- h. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang sedih-sedih-antusias dsb)
- i. Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai social budaya setempat.<sup>6</sup>

## 2. Karakteristik kecerdasan interpersonal

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan melihat dan memahami perbedaan *mood*, temperamen, motivasi, dan hasrat orang lain, serta bekerjasama dengan orang lain, seperti peka pada ekspresi wajah, suara gerak isyarat orang lain dan dapat berinteraksi dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal dapat digambarkan melalui ciri-ciri, seperti mudah: (1) berhubungan dengan orang lain; (2) berteman dan memiliki banyak teman; (3) menikmati suasana ketika berada ditengah orang banyak; (4) membaca maaksud hati orang lain; (5) berkomunikasi; (6) menengahi pertengkaran; dan (7) menjadi pemimpin dirumah atau disekolah.<sup>7</sup>

Secara sederhana anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (a) mengetahui bagaimana cara giliran ketika bermain (b) suka bersosialisasi dengan teman seusianya (c) tertib menggunakan alat atau benda mainan sesuai dengan fungsinya (d) tertib dan terbiasa menunggu giliran atau antri (e) memiliki empati yang baik atau memberi perhatian lebih kepada orang lain (f)

---

<sup>6</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 137 tahun 2014*. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab VII, hal 28-29

<sup>7</sup> Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h 73

mampu memimpin kelompok bermain yang lebih besar (antara 4-8 orang), (g) trampil memecahkan masalah sederhana.<sup>8</sup>

Safari dalam (Jurnal Tunas Siliwangi) mengemukakan ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yaitu diantaranya mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif, mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total, mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah dimakan waktu dan senantiasa berkembang semakin intim, mendalam, dan penuh makna, mampu menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain, atau dengan kata lain sensitif terhadap perubahan sosial dan tuntutan, mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dengan pendekatan *winwin solution* serta yang paling penting adalah mencegah munculnya masalah dalam relasi sosialnya, memiliki keterampilan komunikasi yang mencakup keterampilan mendengarkan efektif, berbicara efektif, dan menulis secara efektif. Termasuk di dalamnya mampu menampilkan penampilan fisik yang sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya.<sup>9</sup>

Anak dengan kecerdasan ini biasanya menyukai orang lain dengan tulus, memiliki banyak teman dan dapat berkomunikasi dengan anak-anak yang cenderung pemalu. Hal ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Campbell dalam (Thomas Amstrong) bahwa murid dengan kemampuan interpersonal yang baik biasanya suka

---

<sup>8</sup> Suyadi, Psikologi Belajar Paud, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi ,2011). h. 173

<sup>9</sup> Euis Cici Nurunnisa, Melek Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dni, *Jurnal Tunas Siliwangi*, Vol 2 Nomor 2 Oktober 2017, h14

berinteraksi dengan orang lain, baik dengan mereka yang lebih tua atau lebih muda dan kadang mereka lebih menonjol dalam kerja kelompok.<sup>10</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dalam kecerdasan interpersonal adalah mampu merespon secara wajar, mudah peduli terhadap perasaan orang lain dan lebih suka bermain bersama dengan teman seusinya.

### 3. Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak

Cara mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak: mengembangkan dukungan kelompok, menetapkan aturan tingkah laku, memberi kesempatan bertanggung jawab dirumah, bersama-sama menyelesaikan konflik, melakukan kegiatan sosial di lingkungan, menghargai perbedaan pendapat antara anak dengan teman sebaya, menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman budaya lingkungan sosial dan melatih kesabaran menunggu giliran berbicara, serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu.<sup>11</sup>

Agar kecerdasan interpersonal dapat berkembang, maka anak perlu di latih meningkatkan intensitas pergaulannya bersama orang lain, dengan keluarga, dengan teman-teman sebayanya, dengan tetangga, maupun dengan lingkungan sosial lainnya. Dengan berinteraksi anak-anak belajar memberikan umpan balik positif kepada orang lain. Kecerdasan interpersonal memiliki peranan yang penting bagi kehidupan.

---

<sup>10</sup> Thomas Amstrong, *7 Kinds Of Smart* (Terjemahan T. Hermaya), (Jakarta:Gramedia Pustaka, 2002), h. 33.

<sup>11</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2009), h. 192

Seperti halnya dengan kecerdasan lainnya, kecerdasan interpersonal perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk dapat berkembang.<sup>12</sup>

Pengembangan kecerdasan interpersonal seyogyanya dilakukan secara komprehensif, mulai dari kegiatan pembiasaan, nasihat verbal dari guru, metode dan model pembelajaran yang digunakan, serta media pembelajaran pun dapat turut membantu mengupayakan pengembangan kecerdasan interpersonal.<sup>13</sup>

Abaraham Loncoln dan Mahatma Gadhi dalam (Agung Triharso), contohnya, memanfaatkan kecerdasan ini untuk mengubah dunia. Untuk meraih kecerdasan ini, anak-anak diajarkan berhubungan dan berinteraksi satu sama lain dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil. Mereka diarahkan untuk berkomunikasi dengan orang lain dan guru dengan baik.<sup>14</sup> Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecedasan interpersonal, antara lain: belajar kelompok, mengerjakan suatu proyek, berteman, dan sebagainya. Aktivitas lainnya antara lainnya adalah:

- a. Mengembangkan dukungan kelompok.
- b. Menetapkan aturan tingkah laku I R Y
- c. Memberi kesempatan bertanggung jawab di rumah
- d. Bersama-sama menyelesaikan masalah

---

<sup>12</sup> Lia Fatkhiatur Rohmah, *Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Merak Ponorogo*, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2019, h 30

<sup>13</sup> Euis Cici Nurunnisa, *Melek Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*, ..., h15

<sup>14</sup> Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini (30 Permainan Untuk Anak Usia Dini)*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2013), h. 123-124

- e. Melakukan kegiatan sosial dilingkungan.
- f. Menghargai perbedaan pendapat antara si kecil dan teman sebaya
- g. Menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman budaya lingkungan sosial.<sup>15</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa sejak dini anak itu harus dilatih dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal dengan mengajaknya untuk lebih memperhatikan kebutuhan dan perasaan terhadap orang-orang yang ada disekitarnya. Dengan begitu anak akan lebih mudah berdaptasi dengan orang lain.

## **B. Permainan Benteng-Bentengan**

### 1. Pengertian permainan

Permainan merupakan sebuah simulasi yang bisa mengungkap banyak sisi kepribadian. Permainan juga bisa digunakan sebagai media memotivasi siswa yang memainkan. Sedangkan, dari sisi orang tua atau guru, permainan merupakan media untuk menyampaikan pesan moral kepada anak, sebagai media untuk memotivasi siswa agar semakin rajin belajar, tekun, tidak bosan menghadapi rutinitas sekolah, dan meningkatkan kemampuan sosialisasi dengan teman-teman pergaulannya.<sup>16</sup>

Menurut Cosby dan Sawyer dalam Yuliani Nurani Sujiono menyatakan bahwa permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan

---

<sup>15</sup> Indra Soefandi, Ahmad Pramudya, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Pustaka, 2014), h, 84

<sup>16</sup> Agus Supriyo, *112 Permainan Kreatif untuk memotivasi Anak*, (Jakarta: Pustaka Bina Swadaya, 2009), h 11

memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk berkreaitivitas.<sup>17</sup>

Dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dengan permainan memberikan kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan (sebelum ke masyarakat), mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya. Dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/ psikologis dengan suasana yang bervariasi.<sup>18</sup>

Konsep dasar permainan yang digagas Montessori adalah bermain bagi anak sama halnya dengan bekerja bagi orang dewasa. Artinya pekerjaan anak-anak adalah bermain, tegasnya, anak-anak bermain-main dengan sungguh-sungguh. Gagasan Montessori inilah yang menjadi inspirasi lahirnya slogan PAUD di seluruh pelosok tanah air indonesia yang termasuk itu, yakni, *bermain seraya belajar* atau *belajar seraya bermain*. Sayangnya, gagasan mengenai bermain Montessori itu banyak

---

<sup>17</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 145

<sup>18</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Group, 2012), h. 113

manuai kritik secara naif di kalangan akademisi dan dipraktikkan secara salah kaprah oleh para praktisi.<sup>19</sup>

## 2. Jenis permainan

Menurut Rahmat dalam artikelnya, dalam bukunya M. Fadlillah, permainan ini dapat dibagi menjadi lima jenis, di antaranya: permainan fungsi (gerak), permainan membentuk, permainan ilusi, permainan menerima (reseptif), dan permainan sukses.<sup>20</sup>

Banyak sekali jenis permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak. Baik itu permainan yang dimainkan secara *individual*, maupun secara berkelompok. Permainan tersebut terus berkembang dan tersebar diseluruh wilayah. Secara umum, jenis permainan anak dapat dikategorikan kedalam tiga kelompok yaitu sebagai berikut:<sup>21</sup>

- a. Permainan aktif, yaitu permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak.
- b. Permainan pasif, yaitu permainan yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata.
- c. Permainan fantasia atau permainan imajinasi yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya.

---

<sup>19</sup> Suyadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini (Dalam Kajian Neurosains)*,, h. 183

<sup>20</sup> M. Fadlillah, Dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2014), h. 37

<sup>21</sup> Rani Yulianty, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Aksara, 2011), h. 9-10

### 3. Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak

Dalam bermain, anak-anak sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berikut ini adalah berbagai faktor yang mempengaruhi permainan anak, diantaranya.<sup>22</sup>

- a. Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti olahraga.
- b. Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik.
- c. Intelegensi. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.
- d. Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan .
- e. Lingkungan. Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat mempengaruhi ana dalam bermain.
- f. Status social-ekonomi. Anak dari kelompok sosio-ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal. Adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sangat sederhana.
- g. Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak.

---

<sup>22</sup> M. Fadlillah, Dkk, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 38-39

- h. Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya.

#### 4. Pengertian Permainan Benteng-Bentengan

Permainan benteng-bentengan adalah permainan yang diturunkan dari generasi ke generasi, tidak lagi diketahui pembuatnya, dan cara bermainnya adalah menguasai atau merebut benteng dari lawan. Permainan tradisional bentengan merupakan sebuah permainan untuk bertanding atau kompetisi. Permainan ini diberi nama sesuai dengan cara bermainnya, yaitu dengan merebut benteng lawan. Permainan tradisional bentengan dilakukan oleh dua kelompok dengan jumlah pemain 6-12 orang perkelompok atau 6-8 orang atau minimal dilakukan oleh 4 orang, tetapi dapat lebih yang berjumlah genap. Permainan tradisional bentengan dapat dilakukan oleh semua usia.<sup>23</sup>

Tujuan dari permainan tradisional bentengan adalah untuk menyerang dan mengambil ahli benteng lawan. Caranya dengan menyentuh benteng yang menjadi markas regu lawan sambil meneriakkan kata “benteng”. Kemenangan juga dapat diraih sebuah regu jika berhasil menawan seluruh anggota regu lawan dengan menyentuh tubuhnya. Untuk menentukan regu yang berhak menjadi penawan atau tertawan dapat ditentukan berdasarkan waktu terakhir ketika si penawan atau

---

<sup>23</sup> Febri Nurastuti, dkk, *Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Interaksi Sosial Anak Asuh di Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo*, jurnal wacana, vol 7 no 2 (2015), h 3-4

tertawan menyentuh benteng masing-masing. Pemain yang menjadi penawan adalah pemain yang memiliki waktu paling cepat ketika menyentuh benteng. Penawan dapat mengejar dan dapat menyentuh anggota regu lawan untuk menjadikannya tawanan. Tawan akan ditempatkan di sekitar benteng musuh dan dapat terbebaskan jika teman regu yang ditawan menyentuh dirinya. Pada permainan tradisional bentengan, tiap-tiap anggota regu memiliki tugas antara lain sebagai penyerang, mata-mata, pengganggu, maupun penjaga benteng. Permainan tradisional bentengan memerlukan kecepatan berlari dan kemampuan strategi yang tepat (Khamdani, 2010:15).<sup>24</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan benteng-bentengan merupakan permainan yang sangat menyenangkan bagi kalangan masyarakat baik kalangan anak-anak maupun orang dewasa, dan permainan ini mampu menciptakan rasa sosial yang tinggi terhadap orang-orang disekitar, terutama kalangan anak-anak.

### **C. Pengaruh Permainan Benteng-Bentengan dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun**

Pada anak usia 5-6 tahun, Pada usia ini terjadi peningkatan kemampuan perkembangan sosial anak. Hubungan anak bersama teman-temannya yang semakin meningkat melalui kegiatan bermain, baik di sekolah ataupun di lingkungan rumah dapat menjadikan ia memahami diri sendiri untuk bersikap kooperatif, toleran,

---

<sup>24</sup> Dwi Imam, Ifa Aristia, Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini, *Proseding Seminar Nasional Unirow Tuban 2017 Artikel*, h 29

menyesuaikan diri, dan mematuhi aturan yang berlaku di rumah, sekolah, lingkungan masyarakat.<sup>25</sup>

Kegiatan bermain benteng-bentengan ini merupakan kegiatan yang sudah tidak asing bagi dunia anak karena permainan benteng-bentengan ini sangat sederhana dan tidak membutuhkan biaya yang banyak karena media yang dibutuhkan adalah media yang memang sudah ada disekitar lingkungan sekolah seperti batu yang dilapis oleh kertas yang warna-warni, pohon-pohon dan bentuk-bentuk balok dengan menaruh media berada di tengah garis yang sudah di lingkari oleh peneliti. Permainan benteng-bentengan ini di mainkan oleh anak-anak dari generasi kegenerasi, bermain benteng-bentengan ini dilakukan oleh anak-anak dengan cara kerjasama, partisipasi, komunikasi, dan adaptasi untuk saling menghargai arti kebersamaan. Melalui kegiatan bermain benteng-bentengan ini akan mendapatkan pengalaman yang banyak dan luas, baik pengalaman terhadap diri sendiri, orang lain, maupun dengan lingkungan disekitarnya.<sup>26</sup>

Langkah-langkah dalam permainan benteng-bentengan menurut Mulyani (2016) adalah sebagai berikut:

1. Permainan bentengan terdiri atas dua kelompok masing-masing terdiri dari 4 sampai 6 pemain atau menyesuaikan jumlah anak yang ada.

---

<sup>25</sup> Putri Rahmi, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Dan Emosional Anak Usia Dini*, Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Volume VI. Nomor 2. Juli-Desember 2019, h 29

<sup>26</sup> Khairul Huda, *Peningkatan Keterampilan Social Melalui Permainan Benteng-Bentengan*, Jurnal Realita, Program Studi Bimbingan Dan Konseling FIP IKIP Mataram, Vol 1 No 2 Edisi Oktober 2016, h 155-156

2. Permainan benteng dilakukan dengan menjaga benteng yang berupa tonggak tiang kayu atau menggunakan pohon hidup untuk dijadikan sebagai benteng.
3. Pemain yang keluar dari batas wilayahnya dianggap menyerbu dahulu. Pemain ini jika dikejar oleh lawan mainnya dan tersentuh tangannya atau badannya maka dia dianggap tertangkap kemudian dijadikan tawanan.
4. Pemain yang jadi tawanan dapat bebas kembali bermain lagi dengan cara diselamatkan oleh teman sekelompoknya, dengan cara menyentuh tangannya atau bagian tubuhnya.
5. Kelompok bermain mendapatkan nilai apabila dapat menyentuh benteng lawan. Permainan berakhir berdasarkan kesepakatan para pemain.<sup>27</sup>

Adapun pengaruh permainan benteng-benteng ini terhadap kecerdasan interpersonal anak diantaranya:

- a) Anak Belajar Sportifitas

Dimana anak belajar menerima kekalahan atau kemenangan lawannya secara terbuka, bermain secara jujur dan menghargai lawannya. Orang tua bisa member apresiasi kepada anak terhadap pencapaian yang diperolehnya. Menang atau kalah bukan menjadi tujuan sebuah permainan tetapi hargaiah anak kita karena ia bisa bersifat sportif.

---

<sup>27</sup> Annisa Fathoni, Dkk, Sikap Kerjasama Melalui Permainan Benteng Pada Anak Usia 5--6 Tahun, *Jurnal Kumara Cendekia*, Program Studi PG-PAUD, vol 7, No 2 (2019), h 106

b) Lebih Bersosialisasi

Disini anak belajar bagaimana berhubungan dengan orang lain, tidak secara individual, belajar menunggu giliran, belajar berbagi dan belajar jujur dalam bermain.

c) Belajar Arti dari Saling Bekerjasama

Pada permainan ini anak diajar agar tidak egois dan member kesempatan pada timnya agar sama-sama mempunyai kesempatan dalam bermain.

d) Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak

Rasa percaya diri sangat dibutuhkan bagi setiap anak untuk masa depannya. Ketika memulai untuk bermain tidak ada anak satu pun yang berharap kalah duluan, melalui permainan tradisional ini anak akan belajar mengeluarkan semua kemampuannya untuk menang dan mengalahkan lawannya. Rasa percaya diri inilah yang menjadi bekalnya kelak.

e) Mengajari Anak untuk Menghargai Prestasi Orang Lain

Anak dituntut untuk bisa menerima kekalahan tim jika timnya kalah. Menghargai kemenangan tim lawan membuat anak belajar untuk berbesar hati.<sup>28</sup>

Adapun peran guru dalam kegiatan bermain dalam tatanan sekolah atau kelas sangat penting. Guru harus berperan sebagai pengamat, melakukan elaborasi sebagai model, melakukan evaluasi, dan melakukan perencanaan. Dalam tugasnya sebagai pengamat, guru harus melakukan observasi bagaimana interaksi anak dengan benda-benda disekitarnya. Para guru harus mengamati lama anak melakukan suatu kegiatan,

---

<sup>28</sup> Uswatun Hasanah, "Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol 5 Edisi 1, Juni 2016, h 731-732

mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan bergaul dengan teman sebayanya.<sup>29</sup>

Menurut Syamsu Yusuf dan Nani M.Sugandhi, guru mempunyai peranan penting dalam perkembangan peserta didik dalam usia dini dimana guru harus terlebih dahulu menyediakan media pembelajaran atau bahan ajar sesuai dengan anak usia dini, guru mempraktekkan langsung pembelajaran yang akan dilakukan, guru harus juga memberikan arahan terlebih dahulu tentang kegiatan atau pembelajaran yang akan dilakukan, sebelum guru menutup pembelajaran atau mengevaluasi pembelajaran yang dilakukan.<sup>30</sup>

Oleh Karena itu dalam permainan benteng-bentengan, guru sangatlah berperan penting dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Sebelum bermain guru harus memberi arahan terlebih dahulu kepada anak didiknya untuk saling menghargai sesama teman, saling berbagi, saling bekerja sama dan harus kompak ketika permainan berlangsung. Apabila peserta didiknya tidak melakukan apa yang disampaikan oleh gurunya. Maka peserta didik diberikan hukuman, seperti anak tidak boleh mengikuti permainan itu lagi.

---

<sup>29</sup> Jamal Ma'mur Asmani, *Buku Pintar Playgroup (Petunjuk Memahami Pentingnya Sekolah Playgroup Dan Bagaimana Mengelola Dan Memaksiamalkan Potensi Anak Usia Dini)*, (Jogjakarta: Buku Biru, 2010), h, 155-156

<sup>30</sup> Syamsu Yusuf, Nani M.Sugandhi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2003), h 76

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban atau asumsi sementara terhadap suatu masalah yang harus diuji kebenarannya.<sup>31</sup> Berdasarkan anggapan tersebut maka hipotesis yang terdapat dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Permata Sunnah kota Banda Aceh.

#### **E. Penelitian Relevan**

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan hasil peneliti relevan, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Ningsih pada bulan April 2016 yang berjudul *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Dini Melalui Permainan Tradisional*. Desain penelitian ini adalah desain penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Berdasarkan hasil penelitian didapat informasi bahwa perkembangan kecerdasan interpersonal anak berkembang baik. Kemampuan menunjukkan (1) sikap mampu bermain bersama, (2) sikap mampu membedakan teman yang bersedih, marah dan senang, (3) sikap mau bermain bersama dan berinteraksi dengan teman sebayanya, (4) sikap menunjukkan minat atau kemauan terhadap permainan yang berkelompok atau bertim, (5) sikap menerima teman

---

<sup>31</sup> Mardhiyah, Pengaruh Strategi Joyful Learning Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Stoikiometri Di Sman 1 Labuhan Haji Aceh Selatan, *Skripsi*, (Banda Aceh Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, 2017), h 5

dengan jenis kelamin yang berbeda, (6) sikap menerima keadaan fisik teman, (7) dapat mandiri dan terlepas dari orang tua (8) menunjukkan respon simpatik kepada teman maupun orang lain, (9) memahami akibat jika melakukan pelanggaran dan berani tanggung jawab, (10) berbicara serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu, (11) menunjukkan senang membantu teman-temannya. Sikap tersebut muncul pada saat anak melakukan permainan tradisional mulai dari permainan gendongan, oray-orayan, ngala hui, anjang-anjangan, galah panto, ucing sumput, hayam jeung careuh, engrang batok, dan tam-tam buku.<sup>32</sup>

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang kecerdasan interpersonal anak usia dini. Sedangkan perbedaannya adalah Penelitian terdahulu lebih fokus pada mengembangkan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan tradisional dan menggunakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi kasus sedangkan penelitian saat ini terfokus pada peningkatan kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian Pre Eksperimental Designs dengan pendekatan *One Group Pre-Test Post-Test Designs*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Deni Winda, Asdi Wirman, yang berjudul *Efektifitas Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Sosial Anak*

---

<sup>32</sup> Silvia Ningsih, "Mengembangkan Kecerdasan Interpersol Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional". *Jurnal Tunas Siliwangi*, Vol 2 No. 1 April 2016, h 30

*Di Taman Kanak-Kanak Jannatul Ma'wa Padang.* Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis Quasy Eksperimetal. Populasinya anak-anak di taman kanak-kanak jannatul ma'wa padang. Teknik pengambilan sampelnya adalah *purposive sampling*, akhirnya diperoleh sampel kelas B1 dan B2, masing-masing berjumlah 12 anak. Rata-rata kemampuan sosial yang dicapai anak pada kelas eksperimen adalah 80,56 dan kelas control dengan rata-rata 71,53. Sedangkan hasil *effect size* dengan cohen's didapatkan  $1,09 > 0,80$ . Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bentengan efektif mengembangkan kemampuan sosial anak di Taman kanak-kanak jannatul ma'wa padang.<sup>33</sup>

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini sama-sama menggunakan permainan benteng-bentengan. Sedangkan perbedaanya adalah Penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasy Eksperimetal* yang menggunakan 2 kelas yaitu adanya kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sedangkan penelitian saat ini menggunakan penelitian Kuantitatif dengan desain penelitian *Pre Eksperimental Designs* yang menggunakan satu kelas saja dan tidak ada kelas perbandingan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nofi Marlina Siregar pada bulan November 2018 yang berjudul *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal*

---

<sup>33</sup> Deni Winda, Asdi Wirman, "Efektifitas Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Taman Kanak-Kanak Jannatul Ma'wa Padang". *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 2, No 1 (2019), h 12

*Melalui Aktivitas Fisik Anak Usia 4-5 Tahun.* Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan, penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklus terdiri dari empat pertemuan. Pada siklus pertama terjadi peningkatan gerak yang baik pada anak-anak, namun masih ada anak yang belum tuntas dalam peningkatan kecerdasannya interpersonalnya dengan jumlah 9 anak termasuk pada kriteria kurang, 3 anak termasuk pada kriteria baik, dan 3 anak pada kriteria cukup. Pada siklus kedua berdasarkan hasil penilaian guru dan kolaborator terjadi peningkatan yang maksimal atau semua anak mengalami peningkatan kecerdasan interpersonal, maka hasil dari siklus 2 dinyatakan berhasil.<sup>34</sup>

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama memiliki permasalahan bahwa anak mengalami kesulitan dalam bersosial. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu terfokus pada pengembangan kecerdasan di RA Melati Tanjung Kurung Lama Kasui Way Kanan dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian ini terfokus pada peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini di TK IT Permata Sunnah kota Banda Aceh dengan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian Pre Eksperimental Designs dengan pendekatan *One Group Pre-Test Post-Test Designs*.

---

<sup>34</sup> Nofi Marlina Siregar, "Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Aktivitas Fisik Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 12 Edisi 2, November 2018, h 291

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah semua poses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Penelitian ini adalah menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan salah satu metode dalam penelitian kuantitatif. Metode eksperimen ditujukan untuk meneliti hubungan sebab akibat dua kelompok.<sup>1</sup> Penelitian “pengaruh permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Permata Sunnah Kota Banda Aceh” menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

Adapun yang dimaksud dengan penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan temuan-temuan baru yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur secara statistik atau cara lainnya dari suatu kuantifikasi (pengukuran). Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada beberapa gejala yang mempunyai karakteristik tertentu didalam kehidupan manusia, yaitu variabel. Dalam pendekatan kuantitatif, hakikat hubungan diantara variabel-variabel selanjutnya akan dianalisis dengan alat uji statistik serta menggunakan teori yang objektif.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Putu Ade Andre Payadnya, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 1

<sup>2</sup> Made Laut Mertha Jaya, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2020), h 12

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-eksperimental designs*. *Pre-eksperimental designs* merupakan eksperimen yang tidak sebenarnya atau eksperimen pura-pura, karena eksperimen jenis ini belum memenuhi persyaratan seperti cara eksperimen yang dapat dikatakan ilmiah mengikuti peraturan-peraturan tertentu.<sup>3</sup> *Pre-eksperimental designs* ini menggunakan pendekatan *one group pre-test post-test design* dengan menggunakan satu kelas yang diberikan *pre-test* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan dan diberikan *post-test* setelah perlakuan dengan indikator-indikator anak yang berkembang dalam kecerdasan interpersonal anak. Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun setelah diaplikasikan permainan benteng-bentengan.

Jadi dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen yang membahas tentang pengaruh permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2020/2021 di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh, pada kelompok B (usia 5-6 tahun).

**Table 3.1 Desain Penelitian (*One Group Pretest-Posttest Design*)**

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

(Sumber: Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, *Metode Penelitian Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 77

Keterangan:

$O_1$  : Pre-test (tes awal) sebelum aplikasi

$X$  : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu pengaruh permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak

$O_2$  : Post-test (tes akhir) setelah aplikasi.<sup>4</sup>

## B. Populasi dan Sampel

Subjek penelitian merupakan pihak-pihak yang terlibat dalam sebuah penelitian. Subjek yang digunakan dalam penelitian juga termasuk populasi dan sampel.

### 1. Populasi

Arikunto dalam (Sugioyono) menyebutkan populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.<sup>5</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di kelas B TK IT Permata Sunnah yang terdiri dari kelas B1, B2, B3 yang keseluruhannya berjumlah 39 anak.

### 2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti atau sebagian anggota populasi yang dipilih dengan

<sup>4</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h 111

<sup>5</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta).

menggunakan prosedur tertentu sehingga diharapkan dapat mewakili populasi.<sup>6</sup> Berdasarkan penjelasan tersebut, sampel dalam penelitian ini adalah anak kelas B3 yang berjumlah 13 orang dengan jumlah 9 anak perempuan dan 4 anak laki-laki.

### C. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono instrumen merupakan alat ukur dalam melakukan pengumpulan data disaat penelitian. Penelitian ini menggunakan lembar pengamatan yang berpedoman pada observasi.<sup>7</sup> Adapun instrumen yang digunakan berupa pedoman indikator penilaian anak menggunakan tanda *Check List* pada kategori belum berkembang sampai berkembang sangat baik.

#### a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Program harian yang digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam mengajar yang telah dirancang dengan baik berdasarkan pedomannya agar pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan kebutuhan anak.

#### b. Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak

Lembar observasi anak digunakan untuk melihat tingkat pencapaian anak dalam permainan benteng-bentengan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.

---

<sup>6</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Kuantitatif; Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 66

<sup>7</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*,...h 148

### Lembar Observasi Aktivitas Anak

Nama anak : .....

Kelas : .....

Hari/ tanggal Pembelajaran : .....

**Tabel 3.2 Lembar Obsevasi Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak**

No	Indikator Penilaian	Nilai yang ingin dicapai	Skor
1.	Bermain dengan teman sebaya	Belum berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
2.	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	Belum berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
3.	Bersikap kooperatif dengan teman	Belum berkembang (BB)	1
		Mulai Berkembang (MB)	2
		Berkembang Sesuai harapan (BSH)	3
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Lampiran 1 tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Dinas dengan kategori sebagai berikut: belum Berkembang 1 (BB), mulai Berkembang 2 (MB), Berkembang Sesuai Harapan 3 (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).<sup>8</sup>

**Tabel 3.3 Kategori Tingkat Pencapaian Keberhasilan Anak**

Interval	Kategori	Skor
0-25	Belum berkembang (BB)	1
26-50	Mulai Berkembang (MB)	2
51-75	Berkembang Sesuai harapan (BSH)	3
76-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4

Sumber: Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta, 2013).

**Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Indikator Kecerdasan Interpersonal Anak**

No	Indikator	Kriteria	Aspek yang di kembangkan	Skor
1.	Bermain dengan teman sebaya	BB	Anak belum mampu bermain dengan teman sebaya saat permainan benteng-bentengan	1
		MB	Anak mulai mampu bermain dengan teman sebaya saat permainan benteng-bentengan dengan arahan guru	2
		BSH	Anak mampu bermain dengan teman sebaya saat permainan benteng-bentengan tetapi tanpa adanya aturan	3

<sup>8</sup> Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta, 2013), h. 148

		BSB	Anak sudah mampu bermain dengan teman sebaya saat permainan benteng-bentengan dengan mengikuti aturan main	4
2.	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	BB	Anak belum mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar saat permainan benteng-bentengan	1
		MB	Anak mulai mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar saat permainan benteng-bentengan dengan arahan guru	2
		BSH	Anak mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar saat permainan benteng-bentengan tapi belum maksimal	3
		BSB	Anak sudah mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar saat permainan benteng-bentengan dengan sempurna	4
3.	Bersikap kooperatif dengan teman	BB	Anak belum mampu bersikap kooperatif dengan teman saat permainan benteng-bentengan	1
		MB	Anak mulai mampu bersikap kooperatif dengan teman dengan arahan guru	2
		BSH	Anak mampu bersikap kooperatif dengan teman tapi belum maksimal	3

		BSB	Anak sudah mampu bersikap kooperatif dengan teman dengan sempurna	4
--	--	-----	---	---

Sumber. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Lampiran 1 tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini.

### c. Validasi Instrumen

Validasi Merupakan Kualitas Yang Menunjukkan Kesesuaian Antara Alat Pengukur Dengan Tujuan Yang Diukur/ Apa Yang Seharusnya Diukur.<sup>9</sup> Azwar menyatakan bahwa validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur.<sup>10</sup>

### D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dan dapat diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi

<sup>9</sup> Rukaesih, Dkk, *Metodelogi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 132

<sup>10</sup> Zulkifli Matodang Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian, *Jurnal Tabularasa Pps Unimed* , Vol.6 No. 1, Juni 2009). h 89

dalam penelitian.<sup>11</sup> Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi penelitian dengan menggunakan seluruh panca indra.<sup>12</sup> Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti adalah pengamatan kecerdasan interpersonal anak yang telah dilihat berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan semua data tentang kecerdasan interpersonal anak yang telah diteliti sebelum permainan benteng-bentengan dilakukan.

#### 2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.<sup>13</sup> Adapun dokumen yang dapat dikumpulkan berupa identitas siswa, guru, foto-foto kegiatan, sekolah dan lain sebagainya yang dianggap perlu.

### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian.

---

<sup>11</sup>Johni Dimiyanti, *Metodelogi Penelitian Pendidikan & Aplikasi Pada PAUD*, (Jakarta:Kencana, 2013)

<sup>12</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003)

<sup>13</sup> Sugiyino, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung:Alfabeta, 2015), h.329

Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.<sup>14</sup> Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan:

### 1. Uji-T

Uji-T digunakan untuk menguji hipotesis, dimana dalam penelitian ini akan dianalisis dengan cara membandingkan data sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Adapun rumus yang digunakan untuk menentukan nilai hitung, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan Uji-T sebagai berikut:

Rumus Uji-T

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

Keterangan ;

- d = Selisih skor gain sesudah dengan skor gain sebelum dari setiap subjek
- Md = mean dari perbedaan pretest dan posttest
- Xd = Deviasi masing-masing subjek (d - M<sub>d</sub>)
- $\sum x^2 d$  = jumlah kuadrat deviasi
- n = subjek dan sampel

---

<sup>14</sup> Syamsuddin.dkk,*Metode Penelitian Pendidikan Bahasa..* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25.

## 2. Uji Hipotesis

### Rumus Hipotesis

$H_a$  = Penggunaan permainan benteng-bentengan berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh\

$H_o$  = Penggunaan permainan benteng-bentengan tidak berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh

Untuk menguji hipotesis, selanjutnya nilai  $t_{(hitung)}$  diatas dibandingkan dengan nilai  $t$  dari tabel distribusi ( $t_{tabel}$ ). Cara penentuan nilai ( $t_{tabel}$ ) didasarkan pada taraf signifikan  $t_{tabel} : \alpha = 0.05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n-1 = 11$ . Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:<sup>15</sup>

Tolak ( $H_o$ ), jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ,terima  $H_a$

Tolak ( $H_a$ ), jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , terima  $H_o$ .<sup>16</sup>

## 3. Daftar Distribusi Frekuensi

Daftar ini berguna untuk memberikan gambaran kepada pembaca mengenai hasil dari suatu penelitian. Langkah-langkah untuk membuat daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama dilakukan sebagai berikut:

<sup>15</sup> Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 425

<sup>16</sup> Supardi, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian...*, h. 324-325

- a) Tentukan rentang, ialah data terbesar (maksimal) dikurang data terkecil) minimal.
- b) Tentukan banyak kelas yang diperlukan dengan aturan  
 Banyak kelas =  $1 + (3,3) \log n$ , dengan hasil yang dibulatkan ke angka yang lebih kecil atau lebih besar, misal, 7,286 dapat dibulatkan ke angka 7 atau 8 untuk membuat banyak kelas.
- c) Tentukan rentang kelas interval P dengan aturan  $P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$
- d) Pilih ujung kelas bawah interval pertama. Untuk ini bisa diambil sama dengan data terkecil atau nilai data yang lebih kecil dari data terkecil tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang telah ditentukan.<sup>17</sup>
- e) Nilai rata-rata ( $\bar{x}$ ) dan devisiasi standar (s). Untuk mencari nilai rata-rata menurut Sudjana digunakan rumus

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  : Nilai rata-rata.<sup>18</sup>

- f) Rumus mencari devisiasi standar (s):

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

<sup>17</sup> Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2005), h. 45-48

<sup>18</sup> Sudjana, *Metode Statistika*,...h. 70 dan 95.

Keterangan:

$n$  = Sampel

$S^2$  = Varians

$S$  = Simpangan Baku

$f_i$  = Frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas interval

$x_i$  = Tanda Kelas Interval

g) Rumus normalitas sebaran data:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

$\chi^2$  = Chi-kuadrat.

$O_i$  = Frekuensi pengamatan.

$E_i$  = Frekuensi yang diharapkan.<sup>19</sup>

## F. Pedoman Penulisan

Pedoman penulisan dalam menulis karya ilmiah ini peneliti mengambil pedoman dari buku Panduan Akademik dan Penulisan Skripsi Tahun 2016 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. Sebagai tujuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dilapangan dan menjawab persoalan yang dipertanyakan oleh peneliti.<sup>20</sup>

<sup>19</sup>Sudjana, *Metode Statistika* (Bandung:Tarsito,2005),..h. 273.

<sup>20</sup> Mujiburrahman, dkk. *Panduan Akademik Dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry* (Banda Aceh: 2016), h. 118

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum TK IT Permata Sunnah**

TK IT Permata Sunnah merupakan jenjang pendidikan prasekolah yang gunanya untuk mempersiapkan anak didik usia yang masih dini untuk menjadi calon siswa dan siswi menuju jenjang pendidikan selanjutnya yaitu pendidikan dasar baik SD maupun MI. TK IT Permata Sunnah beralamat di Jalan Rukoh Utama, Lorong Banna, Dusun Lamnyong, Desa Rukoh, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh.

TK IT Permata Sunnah Permata Sunnah didirikan pada tahun 2002 dengan maksud dan tujuan untuk memberikan pelayanan pendidikan anak sejak usia dini (0-6 tahun) yang dilaksanakan melalui kelompok bermain dan sejenisnya, agar anak dapat tumbuh kembang dan berkembang secara optimal sesuai tahap tumbuh-kembang dan potensi masing-masing. TK IT Permata Sunnah juga bertujuan mendidik dan menyiapkan anak-anak berkarakter/ bermoral serta berakhlaq mulia.

Sejalan dengan kebutuhan anak tentang pendidikan usia pra sekolah, maka pengelola TK IT Permata Sunnah bekerjasama dengan para guru yang telah diangkat oleh Pembina Yayasan Do'afa PLS Kota Banda Aceh yaitu Bapak Drs. Djailani Hamzah dan membuka peluang dengan menerima anak-anak usia pra sekolah agar dapat belajar melalui bermain yang sesuai dengan usianya, sehingga anak memiliki

kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya (SD atau MI). Kegiatan pendidikan di TK IT Permata Sunnah sudah berjalan selama  $\pm$  18 Tahun yang memiliki sarana 3 gedung yang terdiri dari 7 ruangan belajar dan 2 kamar mandi.

TK IT Permata Sunnah mempunyai ruang kelas sebanyak 7 kelas dan halaman bermain yang luas yang disertakan tempat bermain untuk anak-anak. Jumlah keseluruhan anak TK A-B yaitu 52 anak dan kelompok bermain (KB) yaitu sebanyak 8 anak. Berikut tabel jumlah murid dan jumlah tenaga kependidikan di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh.

**Tabel 4.1 Murid Kelompok Bermain (KB), TK A-B TK IT Permata Sunnah**

No	Jumlah murid	Jenis kelamin		Jumlah Rombel	Jumlah Anak
		P	L		
1	KB	6	2	1	8
2	TK A	8	5	2	13
3	TK B	22	17	3	39
	Jumlah Keseluruhan			6	60

**Tabel 4.2 Nama-Nama Tenaga Kependidikan TK IT Permata Sunnah**

No	Nama	Pendidikan	Jabatan
1	Drs. Djailani Hamzah	AR-RANIRY-	Ketua Yayasan
2	Anna Fauza Jailani, S.Pd, M.Pd	S2 Bahasa Inggris	Kepala Sekolah
3	Dra. Zainab Hasan	S1 Tafsir Hadist	Guru
4	Suwarni, S. Pd	S1 PAUD	Guru
5	Elvi Marlina, S.Pd	S1 PAUD	Guru
6	Ulfatukhillah, S. Pd	S1 PAUD	Guru
7	Najla Syafirah, S. Pd	S1 PAUD	Guru
8	Rupisah, S. Pd	S1 PAUD	Guru
9	Yulisna Nanda, S. Pd	S1 PAUD	Guru

### 1. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yaitu yang mencakup semua fasilitas yang ada di sekolahs TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh untuk menunjang keberhasilan dalam proses pendidikan agar anak dapat belajar sambil bermain dengan baik sesuai dengan perkembangan anak seusianya. Berikut tabel sarana dan prasarana TK IT Permata Sunnah dapat dilihat pada Tabel dibawah ini:

**Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana TK IT Permata Sunnah**

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kelas	7	Baik
2	Ruang kantor/ kepala TK	1	Baik
3	Ruang guru	1	Baik
5	Kamar mandi/ wc	2	Baik
6	Tempat cuci tangan	4	Baik
7	Halaman bermain	2	Baik

**Tabel 4.4 Permainan Outdoor dan Indoor TK IT Permata Sunnah**

No	Nama Barang	Jumlah
	<b>Permainan Indoor</b>	
1	Puzzle	10 bh
2	Maket	50 bh
3	Balok	300 bh
4	Mainan	50 bh
5	Boneka	15 bh
	<b>Permainan Outdoor</b>	
1	Ayunan	3 bh
2	Bola dunia	1 bh
3	Kursi putar	1 bh
4	Mandi bola	2 bh
5	Peluncur/pelosotan	2 bh
6	Titian	1 bh

Kurikulum TK IT Permata Sunnah disusun dengan mengusung nilai-nilai islami sebagai dasar untuk mengembangkan karakter peserta didik. Dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan partisipatif, TK IT Permata Sunnah menerapkan model pembelajaran sentra, yaitu ada 7 sentra, dimana kelompok anak dalam satu hari bermain dalam satu sentra yang didalamnya berisi berbagai aktivitas sebagai pemenuhan densitas main. Sentra yang disiapkan diantaranya sentra ibadah, sentra persiapan, sentra balok, sentra musik dan olah tubuh, sentra bahan alam, sentra main peran, dan sentra seni dan kreativitas.<sup>1</sup>

## **B. Deskripsi Hasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yaitu yang berjumlah 13 orang anak sebagai kelas eksperimen. Tujuan penelitian ini untuk melihat pengaruh permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh. Permainan benteng-bentengan ini dilakukan dengan membagikan 2 kelompok dengan masing-masing kelompok berjumlah 6-7 orang anak, setiap kelompok memiliki tiang atau pohon untuk dijadikan bentengnya. Permainan bentengan ini dilakukan dengan menjaga bentengnya masing-masing agar tidak direbut oleh kelompok lain. Pemain yang keluar dari batas wilayahnya dianggap menyerbu dahulu. Pemain ini jika dikejar oleh lawan mainnya dan tersentuh tangannya atau badannya maka dia dianggap tertangkap kemudian dijadikan tawanan. Pemain yang jadi tawanan dapat bebas kembali bermain lagi

---

<sup>1</sup> Profil Lembaga TK IT Permata Sunnah, Kota Banda Aceh, (2020), h. 9

dengan cara diselamatkan oleh teman sekelompoknya, dengan cara menyentuh tangannya atau bagian tubuhnya. Kelompok bermain mendapatkan nilai apabila dapat menyentuh benteng lawan. Permainan berakhir berdasarkan kesepakatan para pemain

Berikut jadwal penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK IT permata Sunnah Kota Banda Aceh. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan atau dilakukan selama lebih kurang 2 minggu yang dilaksanakan pada tanggal 15 sampai 26 Februari 2021.

**Tabel 4.5** Jadwal Penelitian di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh

No	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	Senin / 15 Februari 2021	60 Menit	Observasi
2.	Selasa / 16 Februari 2021	60 menit	Observasi
3.	Rabu / 17 Februari 2021	60 menit	Pretest
4.	Jum'at / 19 Februari 2021	60 menit	Treatment 1 sesuai RPPH
4.	Senin / 22 Februari 2021	60 menit	Treatment 2 sesuai RPPH
5.	Selasa / 23 Februari 2021	60 Menit	Treatment 3 sesuai RPPH
6.	Rabu / 24 Februari 2021	60 Menit	Treatment 4 sesuai RPPH
7.	Kamis / 25 Februari 2021	60 menit	Treatment 5 sesuai RPPH
8.	Jum'at/ 26 Februari 2021	60 menit	Posttest

Dalam penelitian ini kelas eksperimen diberikan test awal (*pretest*) terlebih dahulu untuk melihat sejauh mana nilai kecerdasan interpersonal anak itu berkembang, kemudian pada pertemuan selanjutnya diberikan perlakuan (*treatment*) dan diakhir proses pembelajaran untuk satu kelas di berikan (*posttest*) untuk melihat hasil perkembangan kecerdasan interpersonal anak yang diukur dengan menggunakan lembar pengamatan yang terdiri dari 3 indikator penilaian anak yaitu:

1. Bermain dengan teman sebaya
2. Mengetahui perasaan teman dan mersepon secara wajar
3. Bersikap kooperatif dengan teman

Daftar nilai *pre-test* dan *post-test* anak pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.6 Daftar Nilai Pada Anak Kelas Eksperimen**

No	Nama Anak	Pre-test	Post-test
		Skor	Skor
1	AJ	6	11
2	WB	5	8
3	RF	8	12
4	AD	4	7
5	ZH	3	4
6	MC	6	10
7	NR	5	9
8	AZ	9	12
9	RM	4	8
10	AK	3	12
11	LN	4	8
12	AL	6	12
13	MY	7	11
Jumlah		70	124
Jumlah Rata-Rata		5.3	9.5

(Sumber: Hasil Observasi di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh, 2021)

Berdasarkan penilaian *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen diatas, dapat dilihat hasil rata-rata *pre-test* kelas eksperimen 5.3 hasil rata-rata *post-test* adalah 9.5

### C. Pengolahan dan Analisis Data

1. Analisis Data *Pre-test* Kelas Eksperimen

Berdasarkan data di atas, distribusi frekuensi untuk nilai *pre-test* anak diperoleh sebagai berikut:

a. Menentukan rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 9 - 3 \\ &= 6\end{aligned}$$

b. Banyak kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 13 \\ &= 1 + 3,3 (1,11) \\ &= 1 + 3,663 \\ &= 4,663 \quad (\text{Diambil } k = 5)\end{aligned}$$

c. Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}} \\ &= \frac{6}{5} = 1.2\end{aligned}$$

**Tabel 4.7** Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen

Nilai Tes	<i>F<sub>i</sub></i>	<i>X<sub>i</sub></i>	<i>X<sub>i</sub><sup>2</sup></i>	<i>f<sub>i</sub> · X<sub>i</sub></i>	<i>f<sub>i</sub> · X<sub>i</sub><sup>2</sup></i>
3 – 4	5	3.5	12.25	17.5	61.25
5- 6	5	5.5	30.25	27.5	151.25
7 – 8	2	7.5	56.25	15	112.25
9 – 10	1	9.5	90.25	9.5	90.25

11 – 12	0	11.5	132.25	0	0
	$\Sigma$ 13			69.5	415

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\ &= \frac{69.5}{13} \\ &= 5.34 \\ S^2 &= \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{13(415) - (69.5)^2}{13(13-1)} \\ &= \frac{13(415 - 4830.25)}{13(12)} \\ &= \frac{5.395 - 4.830.25}{156} \\ &= \frac{564.75}{156} \\ &= \sqrt{3.620} \end{aligned}$$

$$S_i = 1.90$$

Hasil perhitungan diatas, diperoleh nilai rata-rata  $\bar{x}_i = 5.34$  Standar deviasi  $S^2 = 3.641$  dan simpangan baku  $S_i = 1.90$

d. Uji Normalitas

Untuk menghitung normalitas sebaran data adalah:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Tabel 4.8** Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data Nilai *Pretest* Anak

kelas Interval	frekuensi pengamatan (O <sub>i</sub> )	batas kelas	Z score	batas luas daerah	luas daerah	frekuensi harapan (E <sub>i</sub> )	Chi Kuadrat (X <sup>2</sup> )
		2.5	-1.4947	0.0681			
3-4	5				0.2619	3.4047	0.7474
		4.5	-0.4421	0.3300			
5-6	5				1.0591	13.7683	5.5840
		6.5	0.6105	0.7291			
7-8	2				0.2224	2.8912	0.2747
		8.5	1.6631	0.9515			
9-10	1				0.0451	0.5863	0.2919
		10.5	2.7157	0.9966			
11-12	0				0.0032	0.0416	0.0416
		12.5	3.7684	0.9998			
Jumlah	13						6.9396

Keterangan:

*Batas Kelas (Y<sub>i</sub>) = Nilai Kelas Bawah - 0.5*

*Nilai Kelas Atas + 0.5*

$$Z_{score} = \frac{((\text{batas kelas} - \bar{x}))}{\text{simpangan baku (S)}}$$

*Batas luas daerah dapat dilihat pada tabel Zscore dalam lampiran*

$$\text{Luas Daerah} = |0.3300 - 0.0681| = 0.2619$$

*Frekuensi Harapan = Luas Daerah x n*

*Frekuensi Harapan = 0,2619 x 13 = 3.4047*

Berdasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n - 1 = 13 - 1 = 12$ , maka dari tabel distribusi Chi-kuadrat  $\chi^2_{(0,05) (12)}$  diperoleh 21.4. Oleh karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  yaitu  $6.94 < 21,4$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pretest* anak kelas B3 TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh berdistribusi normal.

## 2. Analisis Data *Post-test* Kelas Eksperimen

### a. Pengolahan data *post-test* kelas eksperimen

Berdasarkan data di atas, distribusi frekuensi untuk nilai *pre-test* anak diperoleh sebagai berikut:

#### a) Menentukan rentang

$$\begin{aligned} \text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data terkecil} \\ &= 12 - 4 \\ &= 8 \end{aligned}$$

#### b) Banyak kelas interval

$$\begin{aligned} \text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 13 \\ &= 1 + 3,3 (1,11) \\ &= 1 + 3,663 \\ &= 4,663 \quad (\text{Diambil } k = 5) \end{aligned}$$

#### c) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak kelas}}$$

$$= \frac{8}{5} = 1,6$$

**Tabel 4.9** Daftar Distribusi Frekuensi Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen

Nilai Tes	<i>F<sub>i</sub></i>	<i>X<sub>i</sub></i>	<i>X<sub>i</sub><sup>2</sup></i>	<i>f<sub>i</sub> · X<sub>i</sub></i>	<i>f<sub>i</sub> · X<sub>i</sub><sup>2</sup></i>
4 – 5	1	4.5	20.25	4.5	20.25
6- 7	1	6.5	42.25	6.5	42.25
8 – 9	4	8.5	72.25	34	289
10 – 11	3	10.5	110.25	31.5	330.75
12 – 13	4	12.5	156.25	50	625
	∑ 13			126.5	1.307.25

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{126.5}{13}$$

$$= 9.73$$

$$S^2 = \frac{n(\sum f_i x_i^2) - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$= \frac{13 (1307.25) - (126.5)^2}{13(13-1)}$$

$$= \frac{13 (1307.25 - 16002.25)}{13 (12)}$$

$$= \frac{16.994.25 - 16.002.25}{156}$$

$$= \frac{992}{156}$$

$$= \sqrt{6.358}$$

$$S^2 = 2.52$$

Hasil perhitungan diatas, diperoleh nilai rata-rata  $\bar{x}_t = 9.73$  Standar deviasi  $S^2 = 6.358$  dan simpangan baku  $S_t = 2.52$

d) Uji Normalitas

Untuk menghitung normalitas sebaran data adalah:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

**Tabel 4.10** Pengolahan Uji Normalitas Sebaran Data Nilai *Posttest* Anak

Kelas Interval	Frekuensi Pengamatan (O <sub>i</sub> )	Batas Kelas	Z Score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Harapan (E <sub>i</sub> )	Chi Kuadrat (X <sup>2</sup> )
		3.5	-2.4722	0.0068			
4-5	1				0.0407	0.5291	0.4191
		5.5	-1.6785	0.0475			
6-7	1				0.1419	1.8447	0.3867
		7.5	-0.8849	0.1894			
8-9	4				0.3465	4.5045	0.0562
		9.5	-0.0912	0.5359			

10-11	3				1.2939	16.8207	11.3527
		11.5	0.7023	0.7580			
12-13	4				0.1699	2.2087	1.4527
		13.5	1.4960	0.9279			
Jumlah	13						13.6674

Keterangan:

*Batas Kelas (Yi) = Nilai Bawah – 0.5*

*Nilai Atas + 0.5*

$$Z_{score} = \frac{\text{rata-rata} - (\text{batas kelas})}{\text{variansi}}$$

*Batas luas daerah dapat dilihat pada tabel Zscore dalam lampiran*

$$\text{Luas Daerah} = |0.0475 - 0.0068| = 0.0407$$

*Frekuensi Harapan = Luas Daerah x n*

$$\text{Frekuensi Harapan} = 0.0407 \times 13 = 0.5291$$

Berdasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n - 1 = 13 - 1 = 12$ , maka dari tabel distribusi Chi-kuadrat  $\chi^2_{(0,05)(12)}$  diperoleh 21.4. Oleh karena  $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$  yaitu  $13.67 < 21.4$  maka dapat disimpulkan bahwa sebaran data *posttest* anak kelas B3 TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas diatas maka selanjutnya dilakukan uji t untuk mengetahui adanya pengaruh permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 4.11** Uji T (Untuk Melihat Peningkatan Pengaruh Permainan Benteng-Bentengan

No	Nama Anak	Skor Perolehan		Gain (di) (Y-X)	Xd di- Ma	Xd <sup>2</sup>
		Pre-test	Post-test			

		(X)	(Y)			
1	AJ	6	11	5	0.85	0.72
2	WB	5	8	3	-1.15	1.32
3	RF	8	12	4	-0.15	0.02
4	AD	4	7	3	-1.15	1.32
5	ZH	3	4	1	-3.15	9.92
6	MC	6	10	4	-0.15	0.02
7	NR	5	9	4	-0.15	0.02
8	AZ	9	12	3	-1.15	1.32
9	RY	4	8	4	-0.15	0.02
10	AK	3	12	9	4.85	23.52
11	LN	4	8	4	-0.15	0.02
12	AL	6	12	6	1.85	3.42
13	MY	7	11	4	-0.15	0.02
	<b>Jumlah (<math>\Sigma</math>)</b>			54		41.66

Menghitung nilai rata-rata dari gain (d)

$$Md = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$Md = \frac{54}{13}$$

$$Md = 4.15$$

Menentukan nilai thitung dengan menggunakan rumus:

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

$$t = \frac{4.15}{\sqrt{\frac{41.66}{13(12)}}}$$

$$t = \frac{4.15}{\sqrt{\frac{41.66}{156}}}$$

$$t = \frac{4.15}{\sqrt{0.267}}$$

$$t = \frac{4}{0.51}$$

$$t = 8.137$$

### 3. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji T selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Pengaruh permainan benteng-benteng dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Permata Sunnah kota Banda Aceh.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan  $t_{hitung}$  ( Uji-t) dengan menggunakan  $t_{tabel}$  menggunakan perolehan skor test awal (*pre-test*) dan skor tes akhir (*post-test*). Hipotesis  $H_a$  diterima apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sedangkan tolak  $H_0$  apabila  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} = 8.137$  dari tabel taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n - 1$  yaitu  $dk = 13 - 1 = 12$ , maka nilai  $t_{tabel}$ .diperoleh  $t_{(0.05)(12)} = 1.782$  sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $8.137 > 1.782$

Dengan demikian terjadi penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$  yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara skor perolehan tes awal dan tes akhir. Sehingga kategori yang didapat yaitu BSB (Berkembang Sangat Baik). Oleh karena itu hasil hipotesis ini menunjukkan adanya pengaruh permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dikarenakan  $H_a$  diterima.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 1 kelas yaitu kelas eksperimen. Hasil pengamatan sebelumnya menunjukkan bahwa, pembelajaran selama ini masih kurang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dan hanya memfokuskan pada perkembangan kognitif anak saja sehingga kecerdasan interpersonal anak kurang berkembang. Kecerdasan interpersonal anak kurang berkembang juga dikarenakan kurang memiliki aktivitas/kegiatan yang melibatkan interaksi sosial anak ketika belajar.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh tahun ajaran 2021/2022 pada anak kelompok B3 bahwa peneliti sudah melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan benteng-

bentengan. Pada tes awal yaitu nilai rata-rata keseluruhan nilai *pre-test* mencapai 5.3 dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada nilai tes akhir yaitu keseluruhan nilai *post-test* mendapatkan nilai rata-rata 9.5 dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB)

Dengan ini dapat dikatakan bahwa permainan benteng-bentengan itu sangat berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak karena didalam permainan tersebut membutuhkan anggota tim yang kompak agar bisa memenangkan permainan. Dan permainan benteng-bentengan ini dikatakan mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak sesuai dengan hasil perkembangan anak sebelum diberikan perlakuan, test awal anak masih sangat rendah dibandingkan setelah diberikan perlakuan, yaitu tes akhir anak mulai meningkat. Jadi berdasarkan hasil penelitian permainan ini dikatakan berhasil karena permainan benteng-bentengan ini mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh.

Berdasarkan teori yang di kemukakan oleh Gardner dalam Manoochehr berpendapat bahwa kecerdasan dapat dididik atau ditingkatkan melalui sekolah dan mereka juga perlu dikembangkan dengan dorongan, penguatan dan instruksi yang tepat.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Wilda Rahmina, Dkk, Analisis Kegiatan-Kegiatan Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok A Di TK Cut Meutia Banda Aceh, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, Volume 1 No 1 September 2020

Berbagai kecerdasan sebagaimana disampaikan Gardner dalam Amstrong pada dasarnya saling berkaitan dan saling mendukung untuk ketercapaian semua kecerdasan secara maksimal dan memadai. Pernyataan ini mengisyaratkan bahwa kecerdasan interpersonal yang merupakan modal dalam berinteraksi perlu dikembangkan sejak ini, dengan harapan dapat bermanfaat bagi mereka dalam bermasyarakat nantinya.<sup>3</sup>

Peningkatan kecerdasan interpersonal dapat dilihat saat anak mau menerima siapapun yang menjadi partnernya, tidak memilih dalam berteman. Tanpa ragu mau berinteraksi gerak dan ekspresi serta pengucapan dialog. Dan saling mau bekerjasama sehingga kegiatan bermain perannya berlangsung baik.<sup>4</sup>

Jadi kecerdasan interpersonal itu sangat penting dikembangkan dan dilatih sejak dini karena itu menyangkut kehidupan sosial anak dalam kehidupan bermasyarakat ketika dewasa nanti. Permainan benteng-bentengan ini dapat dikatakan permainan yang cocok untuk peningkatan kecerdasan interpersonal anak dikarenakan

---

<sup>3</sup> Martin, Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini dan Implementasinya dalam Bimbingan dan Konseling, *Jurnal Pendidikan Sosial*, Vol. 3 No. 2 Desember 2016, h 244

<sup>4</sup> Farida Juniarti, Dedah Jumiatin, Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini Di Ra Al Hidayah Bandung, *JURNAL CERIA*, Vol.1 | No.5 | September 2018, h. 5

anak mulai mampu bermain dengan teman sebaya, mulai mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, serta mampu bersikap kooperatif dengan teman dan dengan permainan ini anak menjadi lebih aktif dan semangat ketika belajar serta permainan ini menjadi permainan yang menyenangkan di kalangan anak-anak yang tidak membuat mereka merasa cepat bosan.

Seperti teori yang dikemukakan oleh Aqobah bahwa permainan tradisional berpengaruh dalam pembentukan karakter, berbagai permainan dapat melatih kepemimpinan, kerjasama, disiplin. Berbagai macam permainan anak yang dapat melatih kersama antara lain: permainan tak jongkok, jarring ikan, bentengan, ular naga, dan lain-lain.<sup>5</sup>

Teori Ela Susilawati, Dkk, juga membuktikan bahwa dalam meningkatkan interaksi sosial pada anak usia sekolah dapat dilakukan dengan cara bermain. Salah satu permainan tradisional yang mampu membentuk karakter positif pada anak-anak dan membentuk suatu interaksi sosial anak yang baik yaitu dengan permainan benteng-bentengan. Permainan secara berkelompok ini dibutuhkan kerjasama yang baik sehingga dapat terciptanya suatu interaksi atau komunikasi yang baik.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Qory Jumrotul Aqobah, Dkk, Penanaman Perilaku Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional, *Jurnal Eksistensi Pendidikan luar Sekolah*, Vol 5 No 2 Agustus 2020

<sup>6</sup> Ela Susilawati, Dkk, Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Pada Kelas Siswa 3 Disekolah Dasar Negeri Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017, *Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro*, Vol II, Nomor 2, Juli 2018, h. 129

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional itu sangat perlu kembangkan karena banyak nilai kebaikan terutama untuk mengembangkan sosial anak zaman modern ini.

Adapun hasil penelitian yang telah dilakukan di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh sebelumnya menunjukkan berdasarkan perhitungan dari hasil *pretest*, diperoleh nilai rata-rata  $\bar{x}_1 = 5.34$  standar deviasi  $S^2 = 3.641$ , dan simpangan baku  $S_1 = 1.90$ , dan perhitungan dari hasil *post-test*, diperoleh nilai rata-rata  $\bar{x}_2 = 9.73$  standar deviasi  $S_2^2 = 6.358$ , dan simpangan baku  $S_2 = 2.52$

Selain dari hasil hipotesis, maka hasil penilaian observasi terhadap pengaruh permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada nilai tes awal (*pre-test*) sebesar 5.3 dan tes akhir (*post-test*) sebesar 9.5

**Tabel 4.12** Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Anak *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

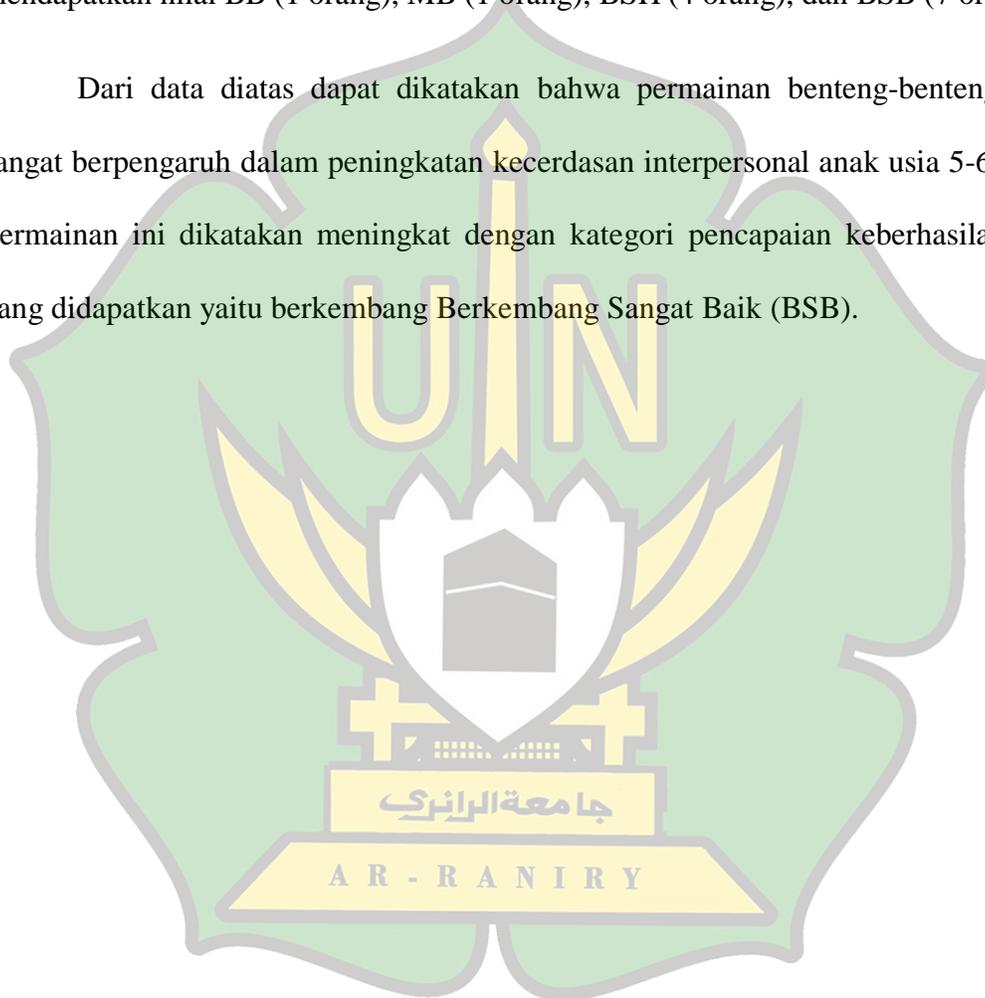
No	Tahapan	Kelas Ekspserimen
1	<i>Pre-test</i>	5.3
2	<i>Post-test</i>	9.5

Sumber: hasil observasi kegiatan anak, tahun 2021

Hasil analisis diatas menunjukkan bahwa pengaruh permainan benteng-bentengan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak 5-6 tahun. Sebagaimana diketahui bahwa permainan benteng-bentengan ini sangat mudah dilakukan dan disukai dikalangan anak-anak, dan semakin hari anak mulai mau menghargai pendapat orang lain dan tidak memaksakan pendapat sendiri, mau

berteman dengan orang lain serta mulai menyadari kesalahan dan meminta maaf jika melakukan suatu kesalahan kepada orang lain. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa data test awal (pre-test) anak yang mendapat nilai BB (5 orang), MB (5 orang), BSH (2 orang), dan BSB (1). Sedangkan data test akhir (post-test) yang mendapatkan nilai BB (1 orang), MB (1 orang), BSH (4 orang), dan BSB (7 orang).

Dari data diatas dapat dikatakan bahwa permainan benteng-bentengan ini sangat berpengaruh dalam peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Permainan ini dikatakan meningkat dengan kategori pencapaian keberhasilan anak yang didapatkan yaitu berkembang Berkembang Sangat Baik (BSB).



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa berdasarkan perhitungan dari hasil *pretest*, diperoleh nilai rata-rata  $\bar{x}_1 = 5.34$  standar deviasi  $S^2 = 3.641$ , dan simpangan baku  $S_1 = 1.90$  dan perhitungan dari hasil *post-test*, diperoleh nilai rata-rata  $\bar{x}_2 = 9.73$  standar deviasi  $S^2 = 6.358$ , dan simpangan baku  $S_2 = 2.52$ .

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Dengan ini pencapaian keberhasilan anak dikatakan Berkembang Sangat Baik (BSB).

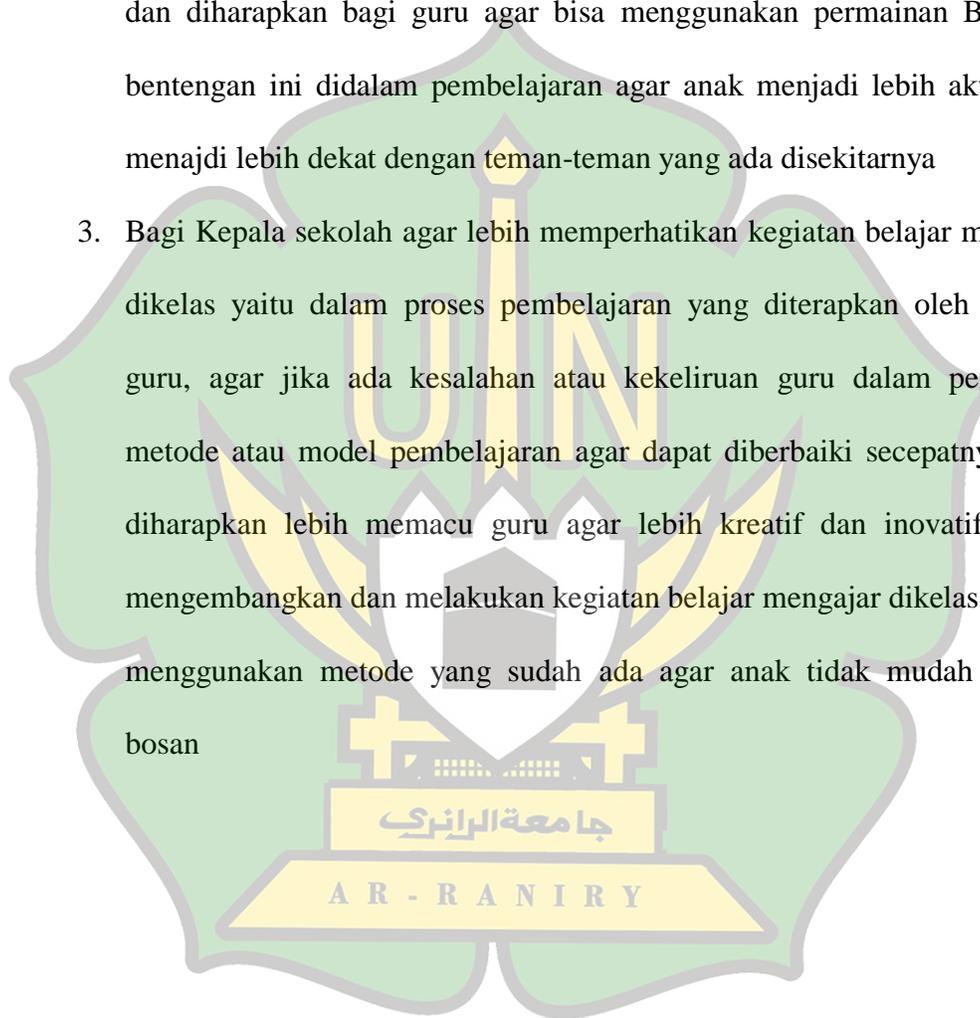
#### B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, maka ada beberapa saran yang penulis ingin kemukakan, kepada :

1. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan berbagai permainan tradisional lainnya yang hampir lenyap di kalangan masyarakat dengan diberikan modifikasi lebih kreatif agar terlihat menarik agar dapat

merangsang dan mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dengan cepat

2. Bagi guru diharapkan agar lebih pintar dalam menerapkan permainan pada anak agar dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar dan diharapkan bagi guru agar bisa menggunakan permainan Benteng-bentengan ini didalam pembelajaran agar anak menjadi lebih aktif dan menajdi lebih dekat dengan teman-teman yang ada disekitarnya
3. Bagi Kepala sekolah agar lebih memperhatikan kegiatan belajar mengajar dikelas yaitu dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh seluruh guru, agar jika ada kesalahan atau kekeliruan guru dalam penerapan metode atau model pembelajaran agar dapat diperbaiki secepatnya. Dan diharapkan lebih memacu guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan dan melakukan kegiatan belajar mengajar dikelas dengan menggunakan metode yang sudah ada agar anak tidak mudah merasa bosan



## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi Hasan, Dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka)
- Amstrong Thomas. 2002. *Kinds Of Smart* (Terjemahan T. Hermaya), (Jakarta:Gramedia Pustaka)
- Arikunto Suharsimi. 2002. *Metode Penelitian Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta)
- Arikunto Suharsimi. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara)
- Arikunto. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta).
- Baharuddin, Esa Wahyuni Nur. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media)
- Euis Nurunnisa Cici. 2017. *Melek Kecerdasan Interpersonal Ana Usia Dni*, Jurnal Tunas Siliwangi
- Evelyn English Williams. 2005. *Mengajar Dengan Empati (Panduan Belajar-Mengajar Yang Tepat Dan Menyeluruh Untuk Ruang Kelas Dengan Kecerdasan Beragam)*, (Bandung:Nuansa)
- Fathoni Annisa, Dkk. 2019. *Sikap Kerjasama Melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun*, Jurnal Kumara Cendekia, Program Studi PG-PAUD
- Grafura Lubis, Wijayanti Ari. 2016. *100 Masalah Pembelajaran (Identifikasi Dan Solusi Masalah Teknis Pengelolaan Pembelajaran Di Kelas)*, (Yogjakarta: Ar-Ruzz Media)
- Huda Khairul. 2016. *Peningkatan Keterampilan Social Melalui Permainan Benteng-Bentengan*, Jurnal Realita, Program Studi Bimbingan Dan Konseling FIP IKIP Mataram

- Imam Dwi, Aristia Ifa. *Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, Artikel Proseding Seminar Nasional Unirow Tuban 2017
- Indris Meaty. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Anak Melalui Dongeng*, (Jakarta Timur: Luxima Metro Media)
- Jamal Asmani Ma'mur. 2010. *Buku Pintar Playgroup (Petunjuk Memahami Pentingnya Sekolah Playgroup Dan Bagaimana Mengelola Dan Memaksiamalkan Potensi Anak Usia Dini)*, (Jogjakarta: Buku Biru)
- Latif Mukhtars, Dkk. 2003. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Aplikasi)*, (Jakarta : Prenada Media Group )
- Lia Rohmah Fatkhatur. 2019. *Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Merak Ponorogo*, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO
- Made Laut Mertha Jaya. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia)
- Mardhiyah. 2017. *Pengaruh Strategi Joyful Learning Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Stoikiometri Di Sman 1 Labuhan Haji Aceh Selatan*, Skripsi, (Banda Aceh Universitas Islam Negeri Ar-Raniry)
- M. Fadlillah, Dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group)
- Martin, *Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Dan Implementasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling*, Jurnal Pendidikan Sosial, Vol. 3 No. 2 Desember 2016
- Matodang Zulkifli. 2009. *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*, Jurnal (Tabularasa Pps Unimed Vol.6 No. 1, Juni)
- Martono Nanang. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif; Analisis Isi Dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada)
- Mujiburrahman, Dkk. 2016. *Panduan Akademik Dan Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Ar-Raniry* (Banda Aceh)
- Mulyasa. 2014. *Manajemen PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya).

- Mutiah Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Group)
- Ningsih Silvia. 2016. *Mengembangkan Kecerdasan Interpersol Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional*, Jurnal Tunas Siliwangi, Vol 2 No. 1
- Nofi Siregar Marlina. 2018. *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Aktivitas Fisik Anak Usia 4-5 Tahun*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 12 Edisi 2, November
- Novan Wiyani Ardy. 2017. *Profesionalisasi Kepala Paud*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media)
- Nur'aini Farida. 2008. *Edu Games For Childs (Panduan Permainan Alami Yang Mencerdaskan Anak)*, (Surakarta: Afra Publishing Kelompok Penerbit Indiva Media Kreasi)
- Nurastuti Febri, Dkk. 2015. *Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Interaksi Sosial Anak Asuh di Panti Yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo*, Jurnal Wacana
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. No 137 Tahun 2014 Tentang *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, Lampiran 1
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. *Undang-Undang Nomor 137 tahun 2014. Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab VII*
- Profil Lembaga TK IT Permata Sunnah. 2020. Kota Banda Aceh
- Putu Payadnya Ade Andre. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSSI*, (Yogyakarta: CV Budi Utama)
- Putri Wangi Pandan. 2005. *Mendidik Anak Prasekolah*, (Yogjakarta: Damar Pustaka)
- Rahmi Putri. 2019. *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Dan Emosinal Anak Usia Dini*, Jurnal Universitas UIN Ar-Raniry Banda Aceh
- Supriyo Agus. 2009. *112 Permainan Kreatif untuk memotivasi Anak*, (Jakarta: Pustaka Bina Swadaya)

- Susilawati Ela, Dkk. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional Bentengan Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Pada Kelas Siswa 3 Disekolah Dasar Negeri Kunciran 9 Tangerang Tahun 2017*, Jurnal Kesehatan STIKes IMC Bintaro
- Soefandi Indra, Pramudya Ahmad. 2014. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Penerbit Bee Media Pustaka)
- Suyadi. 2011. *Psikologi Belajar Paud*, (Yogyakarta, PT Bintang Pustaka Abadi)
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan* ( Bandung: Alfabeta)
- Syamsuddin.dkk. 2011.*Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*,. (Bandung: Remaja Rosdakarya,).
- Triharso Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini (30 Permainan Untuk Anak Usia Dini)*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset)
- Thobroni. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran (Teori Dan Praktik)*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media)
- Winda Deni, Wirman Asdi. 2019. *Efektifitas Permainan Bentengan Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Taman Kanak-Kanak Jannatul Ma'wa Padang*. Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 2, No 1
- Yus Anita. 2015. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenadamedia Group)
- Yulianty Rani. 2011 *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Aksara).
- Yuliani Sujiono Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks)
- Yusuf Syamsu, M.Sugandhi Nani. 2003. *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada)

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: 6329/Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2020**

**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama islam negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 21 Januari 2020

**MEMUTUSKAN**

**PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :  
1. Zikra Hayati, M.Pd  
2. Hijriati, M.Pd.I

Sebagai Pembimbing Pertama  
Sebagai Pembimbing Kedua

Untuk membimbing Skripsi

Nama : Anggriana  
NIM : 160210105  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Benteng-Bentengan Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh.

**KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2020 No. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;

**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2020/2021

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 11 November 2020

An. Rektor

Dekan,



**Tembusan**

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-13865/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2020

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

TK IT Pertama Sunnah Kota Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ANGGRIANA / 160210105**

Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Alamat sekarang : Gampoeng Rukoh Kec. Syiah kuala Banda Aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Pengaruh Permainan Benteng-Bentengan dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh***

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

Banda Aceh, 14 Desember 2020

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 14  
Desember 2021*

Dr. M. Chalis, M.Ag.



YAYASAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH (DOAFA PLS)

# TKIT PERMATA SUNNAH

Jalan Utama, Lorong Banna (Dekat Pasar Rukoh, Disamping Lapangan Futsal Orange),  
Dusun Lamnyong, Desa Rukoh Kec. Syiah Kuala. Kota Banda Aceh Telpun 085260710161

Email: permatasunnahaceh@gmail.com

## SURAT KETERANGAN

Nomor : 550/TKIT-PS/II/2021

Assalamu'alaikum Wr Wb

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan nomor surat B-13865/Un.08/FTK.1/TL.00/12/2020 yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah TKIT Permata Sunnah menerangkan bahwa:

Nama : Anggriana  
NIM : 160210105  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Semester : 9  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Yang tersebut diatas benar telah melakukan penelitian guna penyusunan skripsi dan telah dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2021 s.d 26 Februari 2021 dengan judul skripsi **“Pengaruh Permainan Benteng-bentengan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh.”**

Demikian surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 01 Maret 2021

Kepala Sekolah,



Anna Fauza Jailani, S.Pd.,M.Pd

**Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK  
IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh**

Kelas : Kelompok B3 (5-6 Tahun)  
 Nama Observasi : Anggriana

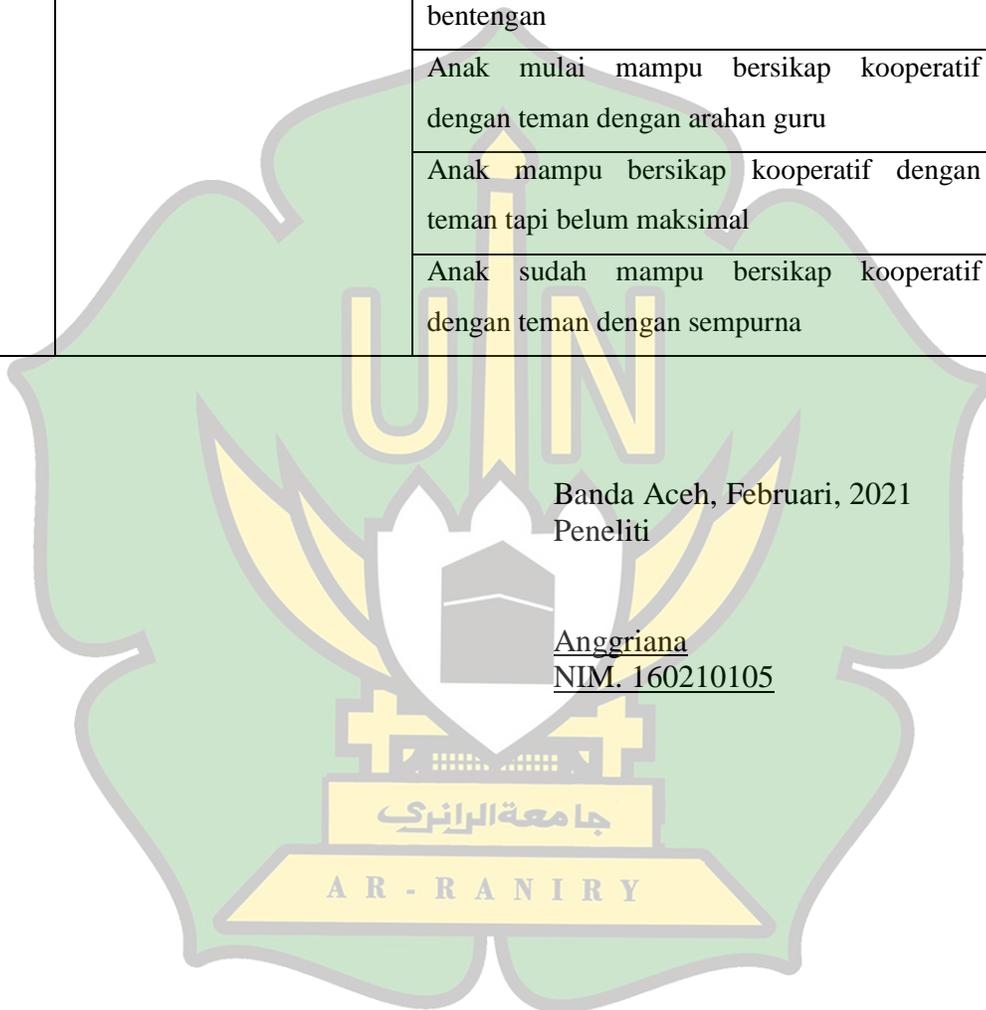
- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	Aspek yang di kembangkan	Skor
1.	Bermain dengan teman sebaya	Anak belum mampu bermain dengan teman sebaya saat permainan benteng-bentengan	1
		Anak mulai mampu bermain dengan teman sebaya saat permainan benteng-bentengan dengan arahan guru	2
		Anak mampu bermain dengan teman sebaya saat permainan benteng-bentengan tetapi tanpa adanya aturan	3
		Anak sudah mampu bermain dengan teman sebaya saat permainan benteng-bentengan dengan mengikuti aturan main	4
2.	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	Anak belum mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar saat permainan benteng-bentengan	1
		Anak mulai mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar saat permainan benteng-bentengan dengan arahan guru	2
		Anak mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar saat permainan benteng-bentengan tapi belum maksimal	3

		Anak sudah mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar saat permainan benteng-bentengan dengan sempurna	4
3.	Bersikap kooperatif dengan teman	Anak belum mampu bersikap kooperatif dengan teman saat permainan benteng-bentengan	1
		Anak mulai mampu bersikap kooperatif dengan teman dengan arahan guru	2
		Anak mampu bersikap kooperatif dengan teman tapi belum maksimal	3
		Anak sudah mampu bersikap kooperatif dengan teman dengan sempurna	4

Banda Aceh, Februari, 2021  
Peneliti

Anggriana  
NIM. 160210105



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN**  
**TK IT PERMATA SUNNAH KOTA BANDA ACEH SEMESTER II**  
**TAHUN AJARAN 2021/2022**

**Nama Sekolah** : TK IT PERMATA SUNNAH

**Semester/Bulan/Minggu** : II/Februari /...

**Tema/Sub Tema** : Permainan Tradisional/ Permainan Benteng Bentengan

**KD** : 1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.1, 3.1, 3.2, 3.3, 3.5, 3.7, 3.8, 3.10, 3.11, 3.12, 3.14, 3.15, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.7, 4.9

**Kelompok** : Taman Kanak-Kanak B

Sub Tema	Materi Pembelajaran	Rencana Kegiatan
Permainan Tradisional Benteng-Bentengan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Baris-berbaris/senam</li> <li>2. Menabung</li> <li>3. Absen</li> <li>4. Membaca doa sebelum belajar</li> <li>5. Bernyanyi</li> <li>6. Membaca surah dan doa sehari-hari</li> <li>7. Membaca Do'a shalat</li> <li>8. Membaca huruf abjad dan angka</li> <li>9. Proses pembelajaran (pengenalan permainan tradisional benteng-bentengan, manfaat permainan benteng-</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan kegiatan baris-berbaris/senam setiap pagi</li> <li>2. Anak menabung di buku tabungan pribadi sekolah</li> <li>3. Kegiatan absensi bagi seluruh anak</li> <li>4. Membaca doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, doa kebaikan dunia akhirat, dan ikrar islam</li> <li>5. Kegiatan bernyanyi bersama</li> <li>6. Melafalkan surah pendek dan doa sehari-hari (sebelum belajar)</li> <li>7. Membaca do'a shalat</li> <li>8. Membaca huruf abjad dan angka</li> <li>9. Proses pembelajaran (pengenalan permainan tradisional benteng-bentengan, manfaat permainan benteng-bentengan, aplikasikan permainan benteng-bentengan)</li> <li>10. Pembagian lembar kegiatan</li> <li>11. Menulis huruf (Zz-(a-i-u-e-o)-(ba-bi-bu-be-bo)-</li> </ol>

	<p>bentengan, aplikasikan permainan benteng-bentengan)</p> <p>10. Pembagian majalah / lembar kegiatan</p> <p>11. Menulis huruf atau angka</p> <p>12. Bermain</p> <p>13. Istirahat (makan dan minum)</p> <p>14. Refleksi</p> <p>15. Membaca doa setelah belajar</p> <p>16. Shalawat</p> <p>17. Pulang</p>	<p>(ca-ci-cu-ce-co)-(da-di-du-de-do)</p> <p>12. Bermain bersama teman lainnya</p> <p>13. Makan dan minum bersama-sama</p> <p>14. Menceritakan pengalaman, tanya jawab, mengulang pembelajaran sebelumnya, menjelaskan pembelajaran selanjutnya</p> <p>15. Membaca doa akhir pertemuan</p> <p>16. Shalawat kepada Nabi Muhammad Saw</p> <p>17. Pulang/penjemputan</p>
--	--	--

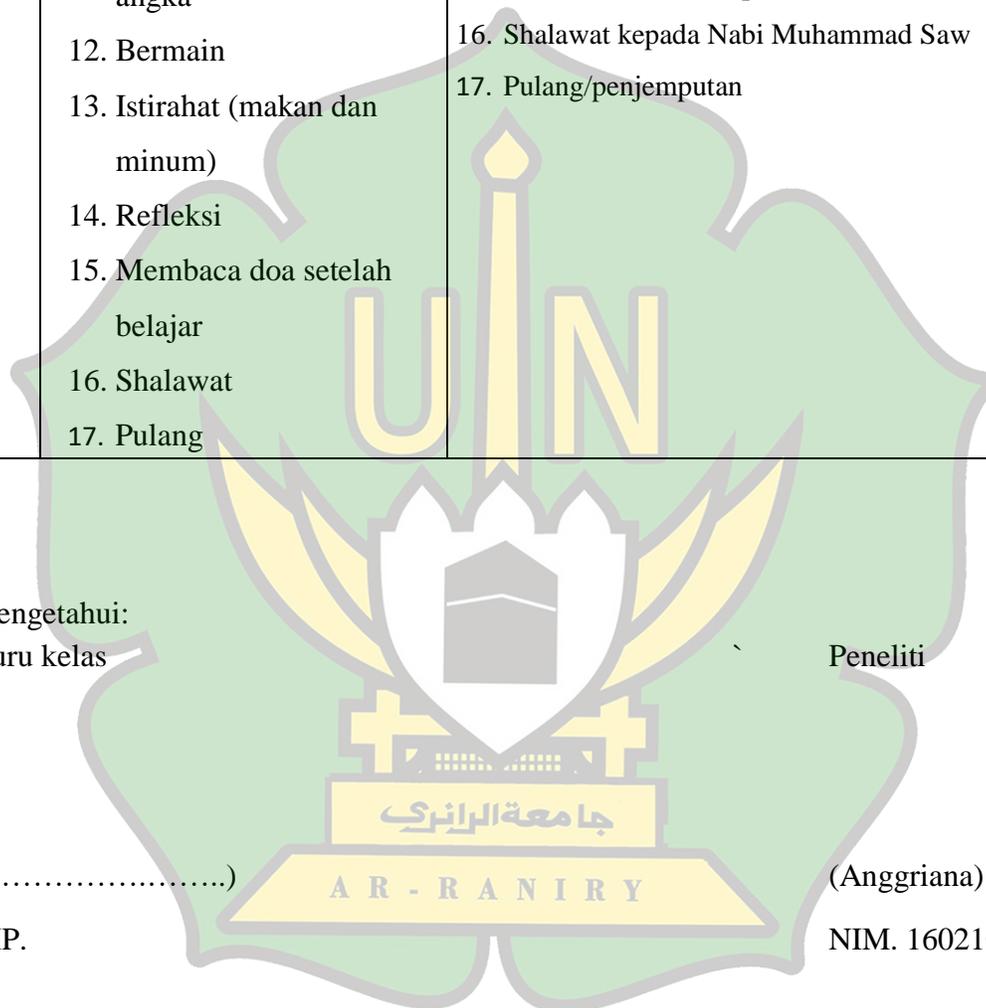
Mengetahui:  
Guru kelas

(.....)  
NIP.

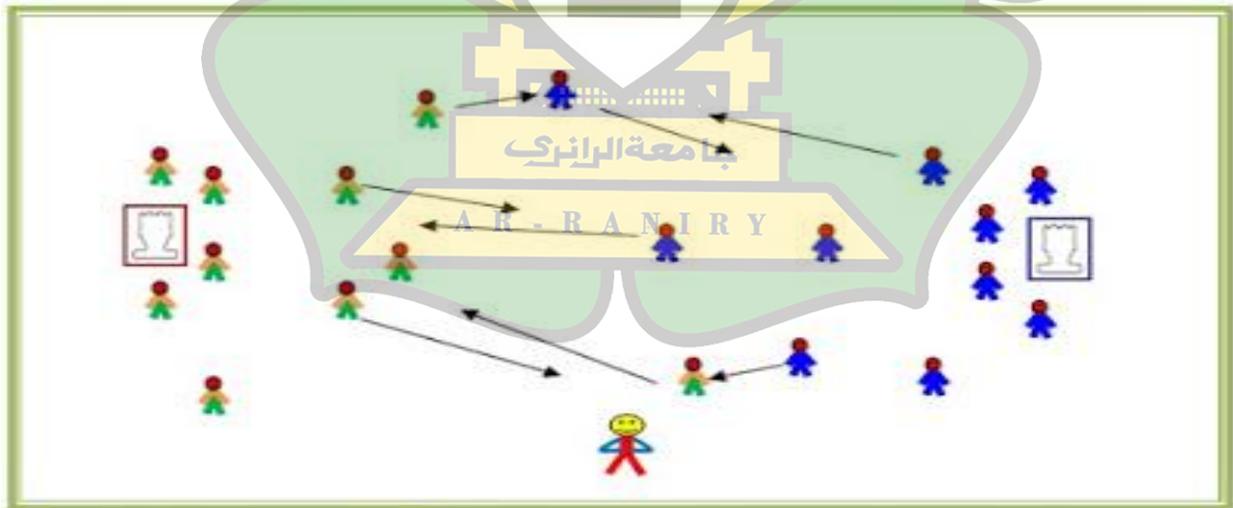
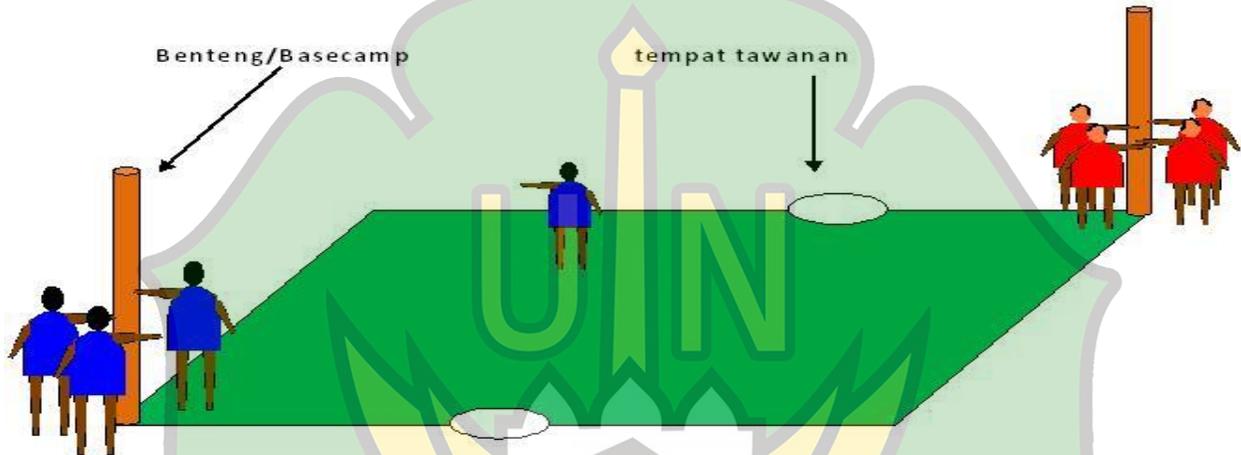
Peneliti

(Anggriana)

NIM. 160210015



# Permainan Bentengan



Keterangan :

 = Guru

 = Benteng 1

 = Benteng 2

 /  = Siswa

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK IT PERMATA SUNNAH KOTA BANDA ACEH

Semester/ bulan/ Minggu	II Februari/ 4
Hari/ Tanggal	Jum'at/ 19
Kelompok/ Usia	B / 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub tema	Permainan Tradisional/ Permainan Benteng-bentengan / Pengenalan Permainan Benteng-bentengan
Pertemuan	( <i>treatment</i> ) 1
Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembiasaan</li><li>2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa dunia akhirat)</li><li>3. Membaca surah pendek (surah Al-fatihah, Al-iklas)</li><li>4. Menyanyikan lagu “good Morning”</li><li>5. Pengenalan permainan benteng-bentengan (video, menggambar bebas bentuk pola permainan yang mereka pahami, menyambung pola, mewarnai, membaca cerita bergambar)</li></ol>
Alat dan Bahan	- Gambar permainan bentengan, video permainan bentengan (laptop), kertas bergambar, cat, kertas AR -HVS, buku cerita
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1,) FM (4.4) KOG (2.2) BHS (2.14) SOSEM (3.13) SENI (4.15)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari</li><li>2. Agar anak terbiasa membaca surah al-fatihah, An-nas, dan Al-ikhlas</li><li>3. Agar anak terbiasa mengucapkan kata:</li></ol>

	<p><i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i></p> <p>4. Anak mampu mengenal permainan tradisional benteng-bentengan</p> <p>5. Anak mampu mengetahui permainan benteng-bentengan pada jaman modern</p> <p>6. Anak mampu menulis kata “TIM MERAH dan TIM BIRU”</p> <p>7. Anak mampu menggambar bebas bentuk pola permainan yang mereka pahami, menyambung pola, mewarnai, membaca cerita bergambar sesuai dengan kegiatan yang diberikan</p>
--	---

**- Langkah-langkah kegiatan**

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
- Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak	
- Pembukaan (35 menit )	- Kegiatan awal (35 menit)	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	- Transisi
	- Kegiatan berkumpul	- Salam dan seulaueut Nabi	
	- Kegiatan berkumpul dalam kelompok	- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar - Membaca dan mengulang surah al-	

	<p>besar (45 menit)</p>	<p>fatimah, An-nas, dan Al-ikhlas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- Menggunakan kata tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Menggunakan kata: <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah,</i> dan <i>Allahu Akbar</i> setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.</li> <li>- Guru menjelaskan kepada anak tentang permainan tradisional benteng-bentengan</li> <li>- Guru memperlihatkan gambar benteng-bentengan disetiap kelompok</li> <li>- Guru menampilkan video permainan benteng-bentengan</li> </ul>	
<p>- Inti (60 menit)</p>	<p>- Kegiatan inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 4 sampai 5 orang</li> <li>- Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>- Guru membuka sesi tanya jawab</li> </ul>	

		<p>pada setiap kelompok</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membagikan tugas pada setiap kelompok</li> <li>- Anak menggambar bebas pola permainan benteng-bentengan yang mereka pahami (bentuk pohon, orang-orangan, bentuk bendera, bentuk markas dll.</li> <li>- Anak menyambung pola permainan benteng-bentengan</li> <li>- Anak mewarnai permainan benteng-bentengan dan menulis huruf “TIM MERAH dan TIM BIRU”</li> <li>- Kelompok pengaman : membaca buku cerita bergambar</li> <li>- Bagi anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan dikelompok bahan lainnya</li> </ul>	
Istirahat (35 menit)	- Istirahat (makan A R sehat) ( 35 menit)	- Cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
- Penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit)	<p><i>Recalling :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>- diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>- melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah diberikan</li> <li>- Memberikan nilai bintang kepada setiap kelompok</li> <li>- Anak kembali duduk ditempat masing-masing</li> <li>- Guru menjelaskan untuk tema hari esok</li> <li>- Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.</li> <li>- Shalawat kepada Nabi Muhammad Saw</li> </ul>	
--	--	--	--

Mengetahui  
Guru Kelas

(.....)  
Nip.

Banda Aceh, 19 Februari, 2021  
Peneliti

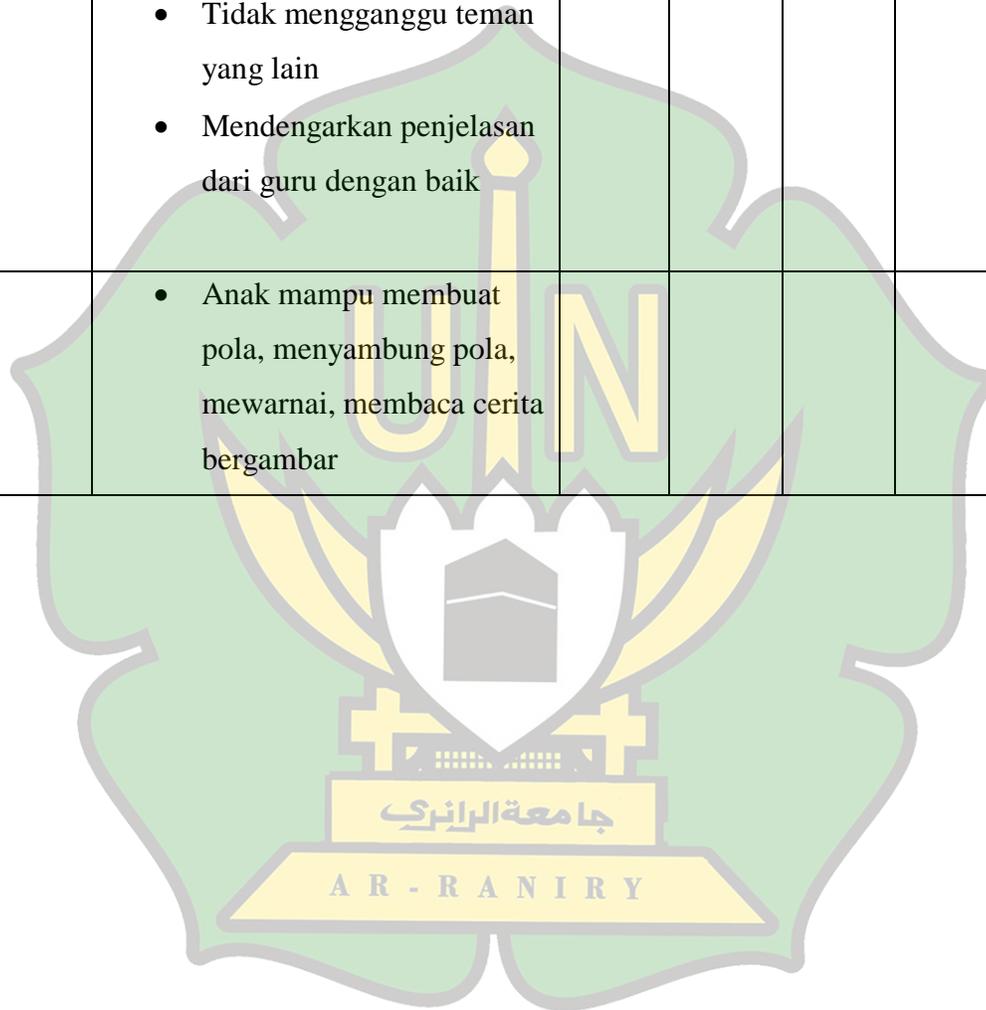
(Anggriana)  
Nim. 160210105



### LEMBAR EVALUASI

No	Aspek	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	Keterangan
1	NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>• Anak sudah mampu membaca surah pendek</li> </ul>					
2	FM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu membuat pola permainan benteng-bentengan (bentuk pohon, orang-orangan, bentuk bendera, bentuk markas</li> <li>• Anak sudah mampu menyambung pola permainan benteng-bentengan</li> <li>• Anak sudah mampu mewarnai permainan benteng-bentengan dan menulis huruf “TIM MERAH dan TIM BIRU”</li> </ul>					
2	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menyebutkan gambaran tentang permainan tradisional</li> </ul>					
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menjawab pertanyaan</li> </ul>					

		guru					
4	Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu untuk saling bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Tidak mengganggu teman yang lain</li> <li>• Mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik</li> </ul>					
5	Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu membuat pola, menyambung pola, mewarnai, membaca cerita bergambar</li> </ul>					



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK IT PERMATA SUNNAH KOTA BANDA ACEH

Semester/ bulan/ Minggu	II Februari/ 4
Hari/ tanggal	Senin/ 22
Kelompok/ Usia	B / 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	Permainan Tradisional/ Permainan Benteng-bentengan / Pengenalan Permainan Benteng-bentengan
Pertemuan	( <i>treatment</i> ) 2
Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembiasaan</li><li>2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa dunia akhirat)</li><li>3. Membaca surah pendek (surah Al-Falaq, Al-Lahab)</li><li>4. Menyanyikan lagu “good Morning”</li><li>5. Pengenalan permainan benteng-bentengan (aplikasikan gerakan permainan benteng-bentengan, (gerakan menjadi mata-mata, penjaga, penyerang)</li></ol>
Alat dan Bahan	Kapur ,dinding, kelereng dan sendok
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1,) FM (4.4) KOG (2.2) BHS (2.14) SOSEM (3.13) SENI
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari</li><li>2. Agar anak terbiasa membaca surah Al-Falaq, Al-Lahab</li><li>3. Agar anak terbiasa mengucapkan kata:</li></ol>

	<p><i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i></p> <p>4. Anak mengaplikasikan contoh gerakan dalam permainan benteng-bentengan (gerakan menjadi mata-mata, penjaga, penyerang)</p> <p>5. Anak mampu menyebut kata “TIM MERAH dan TIM BIRU”</p>
--	--

**- Langkah-langkah kegiatan**

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
- Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak	
- Pembukaan (35 menit )	- Kegiatan awal (35 menit)	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	- Transisi
	- Kegiatan berkumpul	- Salam dan seulaeut Nabi	
	- Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar (45 menit)	<p>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</p> <p>- Membaca dan mengulang surah Al-Falaq, Al-Lahab</p> <p>- Berdoa sebelum belajar</p> <p>- Menggunakan kata tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.</p>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan kata: <i>Alhamdulillah</i>, <i>Subhanallah</i>, <i>Astaghfirullah</i>, dan <i>Allahu Akbar</i> setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.</li> <li>- Guru menjelaskan kepada siswa tentang permainan tradisional benteng-bentengan</li> <li>- Guru mengaplikasikan gerakan permainan benteng-bentengan (gerakan menjadi mata-mata, penjaga dan penyerang)</li> </ul>	
- Inti (60 menit)	- Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 sampai 6 orang</li> <li>- Anak berdiri dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>- Guru membuka sesi tanya jawab pada setiap kelompok</li> <li>- Anak mengikuti gerakan menjadi mata-mata dengan arahan guru</li> <li>- Anak mengikuti gerakan menjadi penjaga dengan arahan guru</li> <li>- Anak mengikuti gerakan menjadi penyerang dengan arahan guru</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kelompok pengaman: anak bermain kelereng estafet</li> <li>- Bagi anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok kegiatan baru boleh mengerjakan kegiatan dikelompok bahan lainnya</li> </ul>	
Istirahat (35 menit)	- Istirahat (makan sehat) ( 35 menit)	- Cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
- Penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit)	<p><i>Recalling :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>- diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>- menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>- melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah diberikan</li> <li>- Memberikan nilai bintang kepada setiap kelompok</li> <li>- Anak kembali duduk ditempat masing-masing</li> <li>- Guru menjelaskan untuk tema hari esok</li> <li>- Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan</li> </ul>	

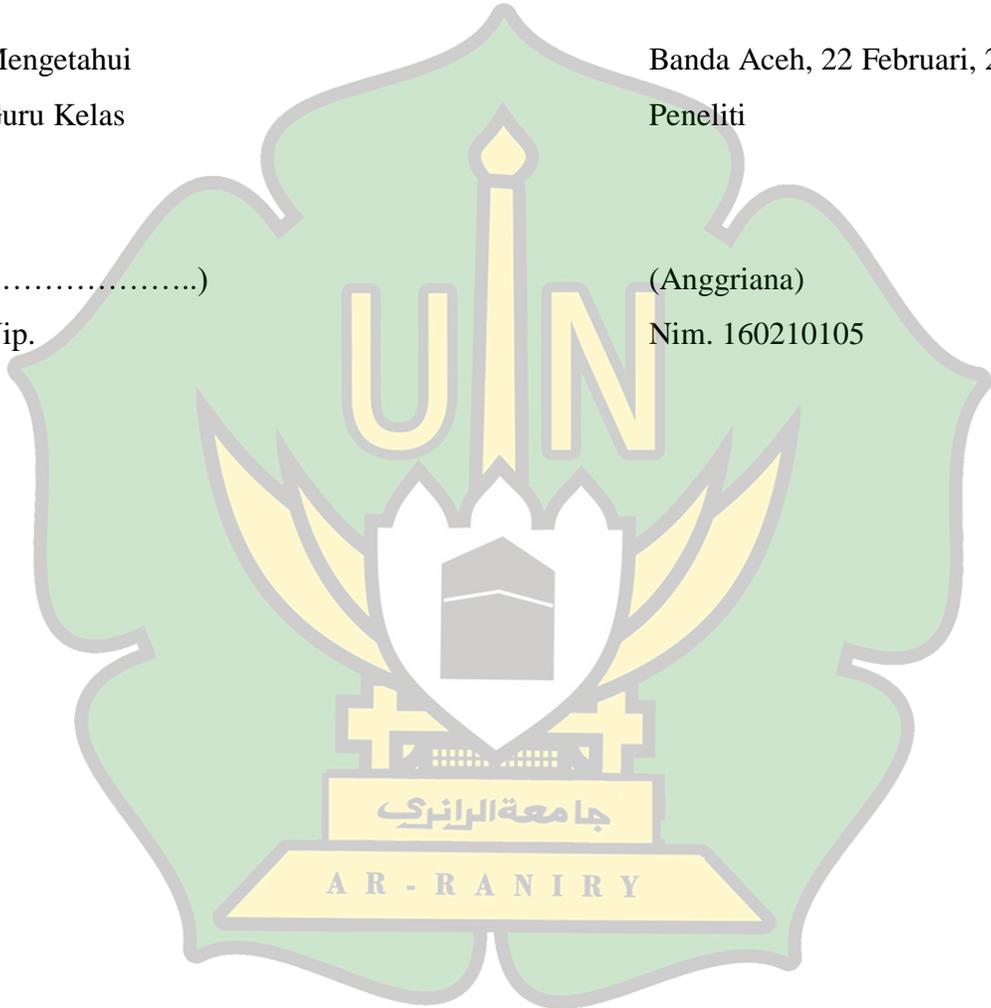
		guru berdoa dan bersalaman. - Shalawat kepada Nabi Muhammad Saw	
--	--	--	--

Mengetahui  
Guru Kelas

(.....)  
Nip.

Banda Aceh, 22 Februari, 2021  
Peneliti

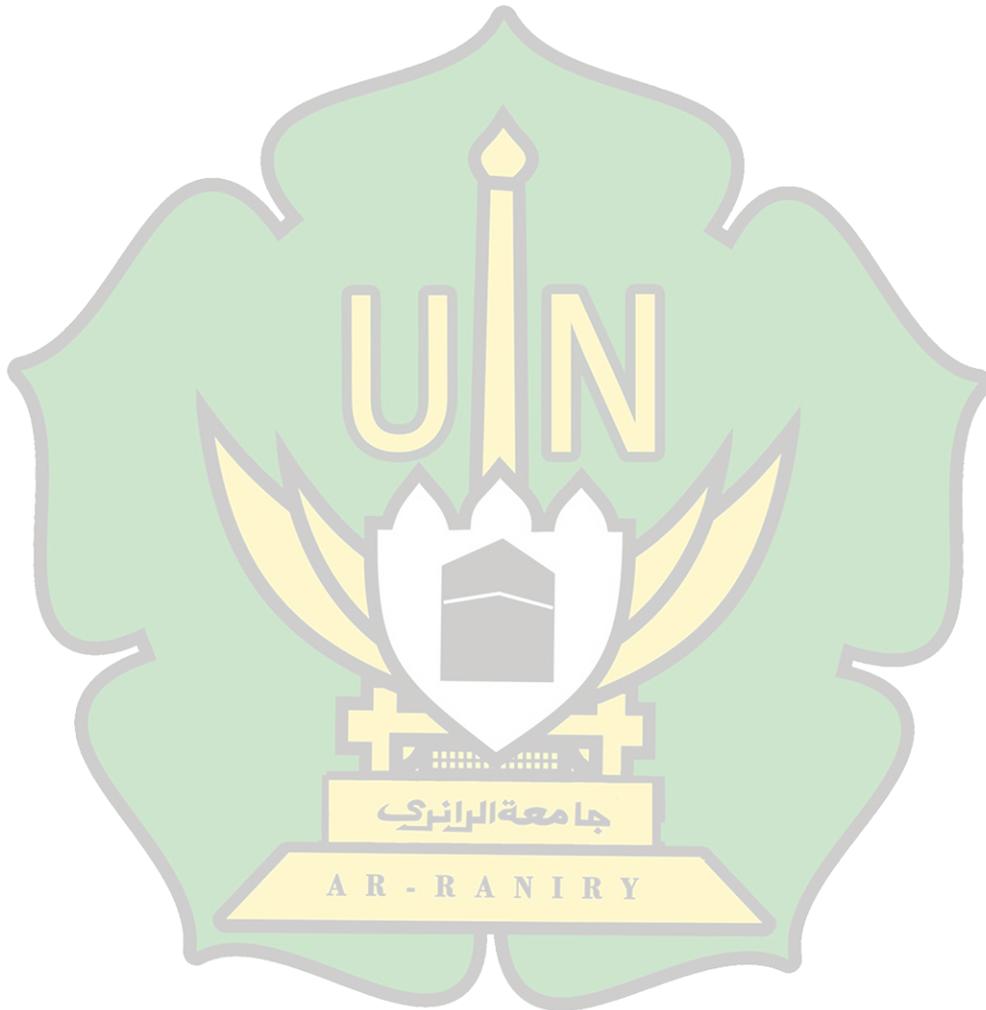
(Anggriana)  
Nim. 160210105



### LEMBAR EVALUASI

No	Aspek	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	Keterangan
1	NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>• Anak sudah mampu membaca surah pendek</li> </ul>					
2	FM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengaplikasikan gerakan dalam permainan benteng-bentengan (gerakan menjadi mata-mata, penjaga, penyerang) dengan arahan guru</li> </ul>					
2	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menyebutkan bagian-bagian dalam permainan tradisional benteng-bentengan</li> </ul>					
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menjawab pertanyaan guru</li> </ul>					
4	Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu untuk saling bekerjasama dalam kegiatan permainan</li> <li>• Tidak mengganggu teman yang lain</li> <li>• Mendengarkan penjelasan</li> </ul>					

		dari guru dengan baik					
--	--	-----------------------	--	--	--	--	--



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK IT PERMATA SUNNAH KOTA BANDA ACEH

Semester/ Bulan/ Minggu	II Februari/ 4
Hari/ Tanggal	Selasa/ 23
Kelompok/ Usia	B / 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	Permainan Tradisional/ Permainan Benteng-bentengan / Pengenalan Permainan Benteng-bentengan
Pertemuan	( <i>treatment</i> ) 3
Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembiasaan</li><li>2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa dunia akhirat)</li><li>3. Membaca surah pendek (surah Al-Nasr, Al-Kafirun)</li><li>4. Menyanyikan lagu “good Morning”</li><li>5. Pengenalan permainan benteng-bentengan (bagian-bagian yang boleh disentuh dalam permainan dan aplikasikan permainan benteng-bentengan)</li></ol>
Alat dan Bahan	Kapur ,dinding
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1,) FM (4.4) KOG (2.2) BHS (2.14) SOSEM (3.13)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari</li><li>2. Agar anak terbiasa membaca surah Al-Nasr, Al-Kafirun</li><li>3. Agar anak terbiasa mengucapkan kata:</li></ol>

	<p><i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i></p> <p>4. Anak mampu mengenal bagian-bagian yang boleh disentuh dalam permainan dan aplikasikan permainan benteng-bentengan)</p> <p>5. Anak mampu menyebut kata “TIM MERAH dan TIM BIRU”</p>
--	---

**- Langkah-langkah kegiatan**

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
- Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak	
- Pembukaan (35 menit )	- Kegiatan awal (35 menit)	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	- Transisi
	- Kegiatan berkumpul	- Salam dan seulaueut Nabi	
	- Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar (45 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</li> <li>- Membaca dan mengulang surah Al-Falaq, Al-Lahab</li> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- Menggunakan kata tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap</li> </ul>	

		<p>kesempatan yang tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggunakan kata: <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i> setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.</li> <li>- Guru menjelaskan kepada siswa tentang permainan tradisional benteng-bentengan</li> <li>- Guru menjelaskan langkah-langkah permainan</li> </ul>	
- Inti (60 menit)	- Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membagi anak menjadi 2 kelompok, dengan masing-masing kelompok berjumlah 5 sampai 6 orang</li> <li>- Anak berdiri dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>- Guru membuka sesi tanya jawab pada setiap kelompok</li> <li>- Guru menjelaskan aturan dalam permainan</li> <li>- Guru memilih posisi yang tepat untuk bermain</li> <li>- Guru membuat batas wilayah</li> <li>- Guru menjelaskan bagian-bagian yang boleh disentuh dalam</li> </ul>	

		<p>permainan ( bahu, lengan, tangan)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Setiap kelompok masing-masing berdiri di dinding yang di anggap sebagai benteng</li> <li>- Guru membagikan posisi pada setiap kelompok (yang penjaga, mata-mata, penyerang)</li> <li>- Setiap anak harus mampu menjaga bentengnya agar tidak disentuh oleh lawan, dan kelompok yang paling banyak menyentuh dinding lawan, maka kelompok tersebut yang menjadi pemenang</li> <li>- Kegiatan pengaman: menggambar bebas</li> </ul>	
Istirahat (35 menit)	- Istirahat (makan sehat) ( 35 menit	- Cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
- Penutup (60 menit)	Kegiatan akhir A (60 menit)	<p><i>Recalling :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>- diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>- menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>- melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas berkenaan dengan materi</li> </ul>	

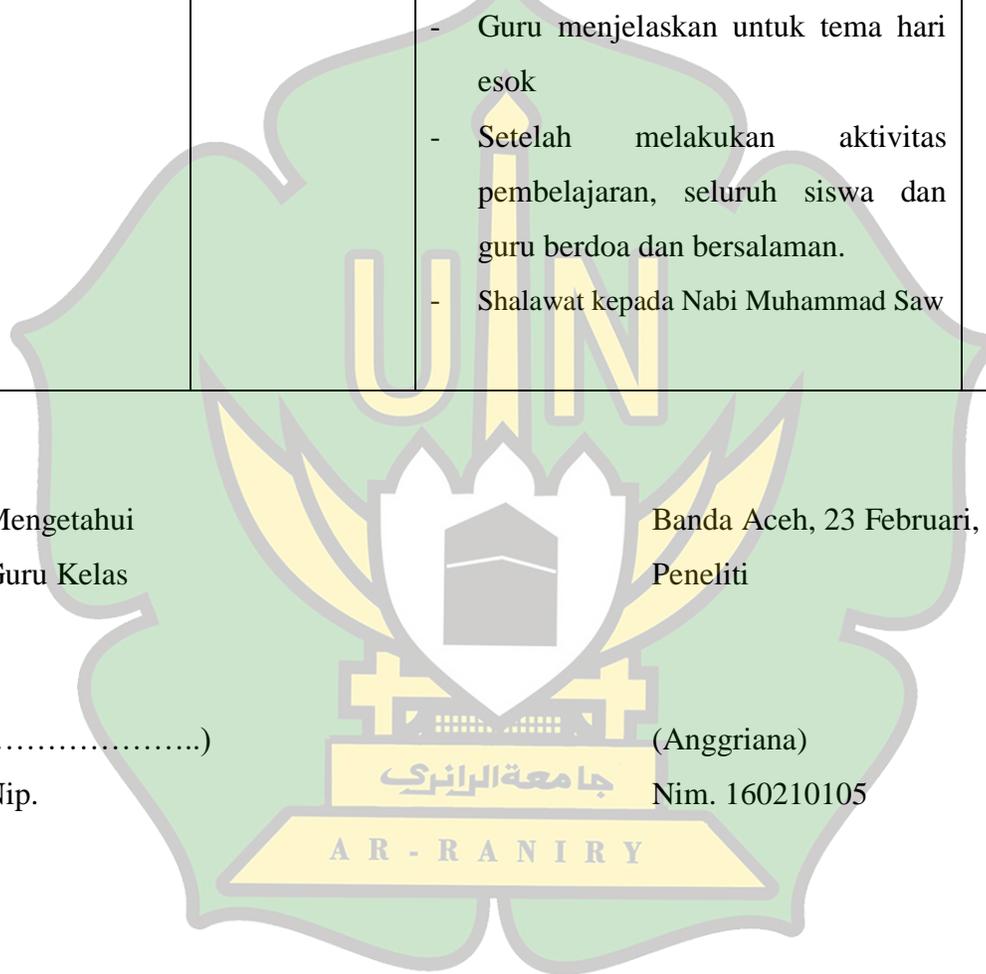
		<p>aktivitas yang telah diberikan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan nilai bintang kepada setiap kelompok</li> <li>- Anak kembali duduk ditempat masing-masing</li> <li>- Guru menjelaskan untuk tema hari esok</li> <li>- Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.</li> <li>- Shalawat kepada Nabi Muhammad Saw</li> </ul>	
--	--	---	--

Mengetahui  
Guru Kelas

(.....)  
Nip.

Banda Aceh, 23 Februari, 2021  
Peneliti

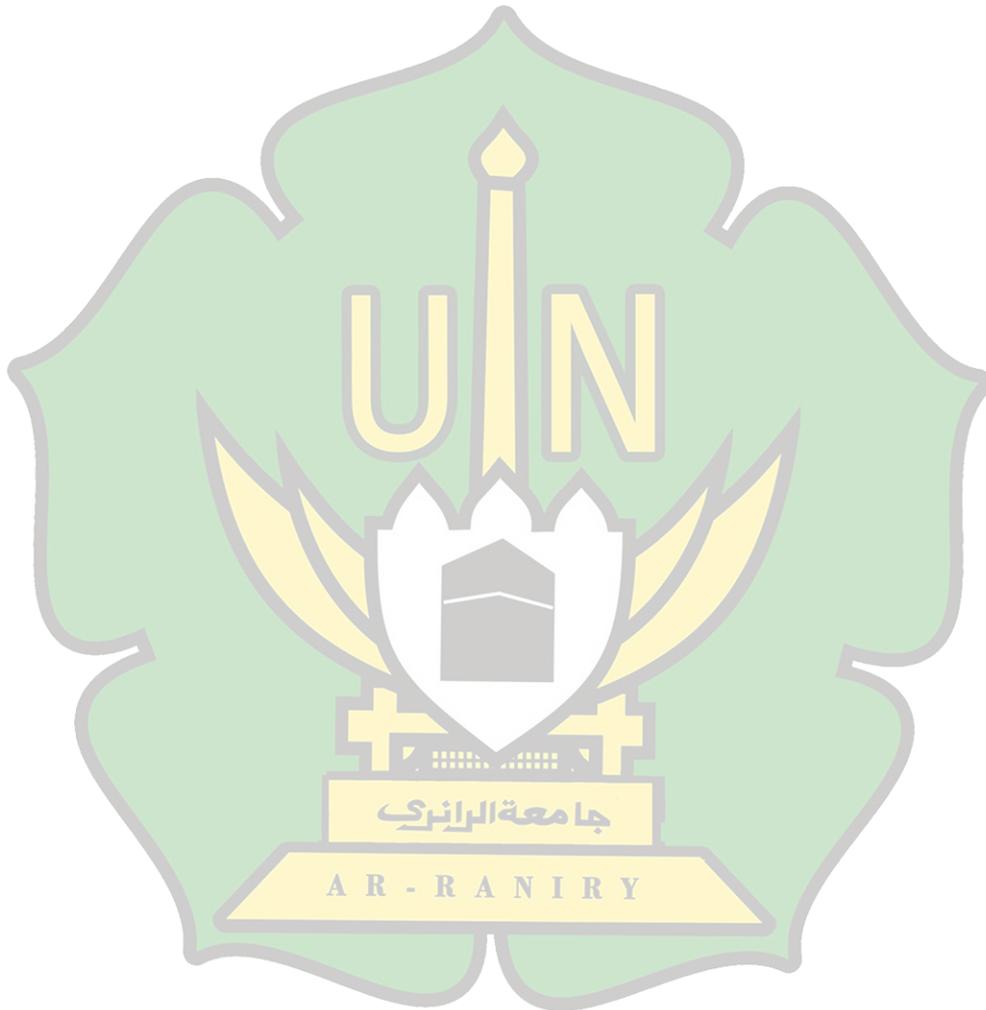
(Anggriana)  
Nim. 160210105



## LEMBAR EVALUASI

No	Aspek	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	Keterangan
1	NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>• Anak sudah mampu membaca surah pendek</li> </ul>					
2	FM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengaplikasikan gerakan dalam permainan benteng-bentengan (gerakan menjadi mata-mata, penjaga, penyerang) tanpa arahan guru</li> </ul>					
2	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menyebutkan bagian yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh dalam permainan</li> </ul>					
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menjawab pertanyaan guru</li> </ul>					
4	Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu untuk saling bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Tidak mengganggu teman yang lain</li> <li>• Mendengarkan penjelasan</li> </ul>					

		dari guru dengan baik					
--	--	-----------------------	--	--	--	--	--



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK IT PERMATA SUNNAH KOTA BANDA ACEH

Semester/ bulan/ Minggu	II/ Februari/ 4
Hari/ tanggal	Rabu/ 24
Kelompok/ Usia	B / 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	Permainan Tradisional/ Permainan Benteng-Bentengan / Manfaat Permainan benteng-Bentengan
Pertemuan	( <i>treatment</i> ) 4
Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembiasaan</li><li>2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa dunia akhirat)</li><li>3. Membaca surah pendek (surah Al-Maun, Al-Quraisy)</li><li>4. Menyanyikan lagu “good Morning”</li><li>5. Mengajak diskusi kegiatan sebelum main</li><li>6. Menjelaskan manfaat permainan benteng-bentengan</li><li>7. Bercerita tentang kisah tikus dan singa yang saling menolong</li><li>8. Membangun aturan main bersama dengan anak</li></ol>
Alat dan Bahan	- Balon, kursi, dan kapur

Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1,) FM (4.4) KOG (2.2) BHS (2.14) SOSEM (3.13) SENI (4.15)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>9. Agar anak terbiasa membaca surah surah Al-Maun, Al-Quraisy</li> <li>2. Agar anak terbiasa mengucapkan kata: <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i></li> <li>3. Anak mampu mengenal alat dan bahan yang digunakan untuk bermain benteng-bentengan</li> <li>4. Anak mampu menyebutkan kata kata “TIM BIRU dan TIM MERAH”</li> <li>5. Mengetahui manfaat dari permainan benteng-bentengan</li> <li>6. Anak mampu untuk saling menolong sesama manusia</li> <li>7. Melatih kemampuan fisik anak</li> <li>8. Melatih kekompakan dalam tim pada saat bermain benteng-bentengan</li> </ol>

- **Langkah-langkah kegiatan**

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
- Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak	
- Pembukaan (35 menit )	- Kegiatan awal (35 menit)	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	- Transisi
	- Kegiatan berkumpul	- Salam dan seulaeut Nabi	
	- Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar (45 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</li> <li>- 10. Membaca dan mengulang surah al- surah Al-Maun, Al-Quraisy)</li> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- menggunakan kata tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Menggunakan kata: <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i> setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Mendengar cerita tikus dan singa yang saling menolong</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Inti (60 menit)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kegiatan inti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengamati alat dan bahan yang digunakan untuk bermain</li> <li>- Guru membagi anak menjadi 2 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 6 sampai 7 orang</li> <li>- Guru menjelaskan kepada anak aturan permainan</li> <li>- anak berkumpul dengan kelompoknya</li> <li>- Guru dan anak membuat kesepakatan bersama untuk memilih posisi yang tepat untuk bermain</li> <li>- Setiap kelompok masing-masing dibagikan 2 buah kursi dan 3 buah balon dengan warna berbeda disetiap kelompok</li> <li>- Guru mengatur posisi yang cocok untuk dijadikan benteng dari setiap kelompok</li> <li>- Guru membuat batas wilayah perbatasan dengan kapur</li> <li>- Guru membagikan posisi pada masing-masing anggota kelompok (penjaga, mata-mata dan penyerang)</li> <li>- Didalam permainan ini, kelompok yang berhasil mengambil balon di</li> </ul>	

		benteng lawan akan mendapatkan point	
Istirahat (35 menit)	- Istirahat (makan sehat) ( 35 menit	- Cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
- Penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit)	<p><i>Recalling :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>- diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>- berdiskusi tentang siapa yang melanggar aturan dalam permainan</li> <li>- menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>- melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah diberikan</li> <li>- Memberikan nilai bintang kepada masing-masing kelompok yang bermain</li> <li>- Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.</li> <li>- Shalawat kepada Nabi Muhammad SAW</li> </ul>	

Mengetahui  
Guru Kelas

Banda Aceh, 24 Februari, 2021  
Peneliti

(.....)  
Nip.

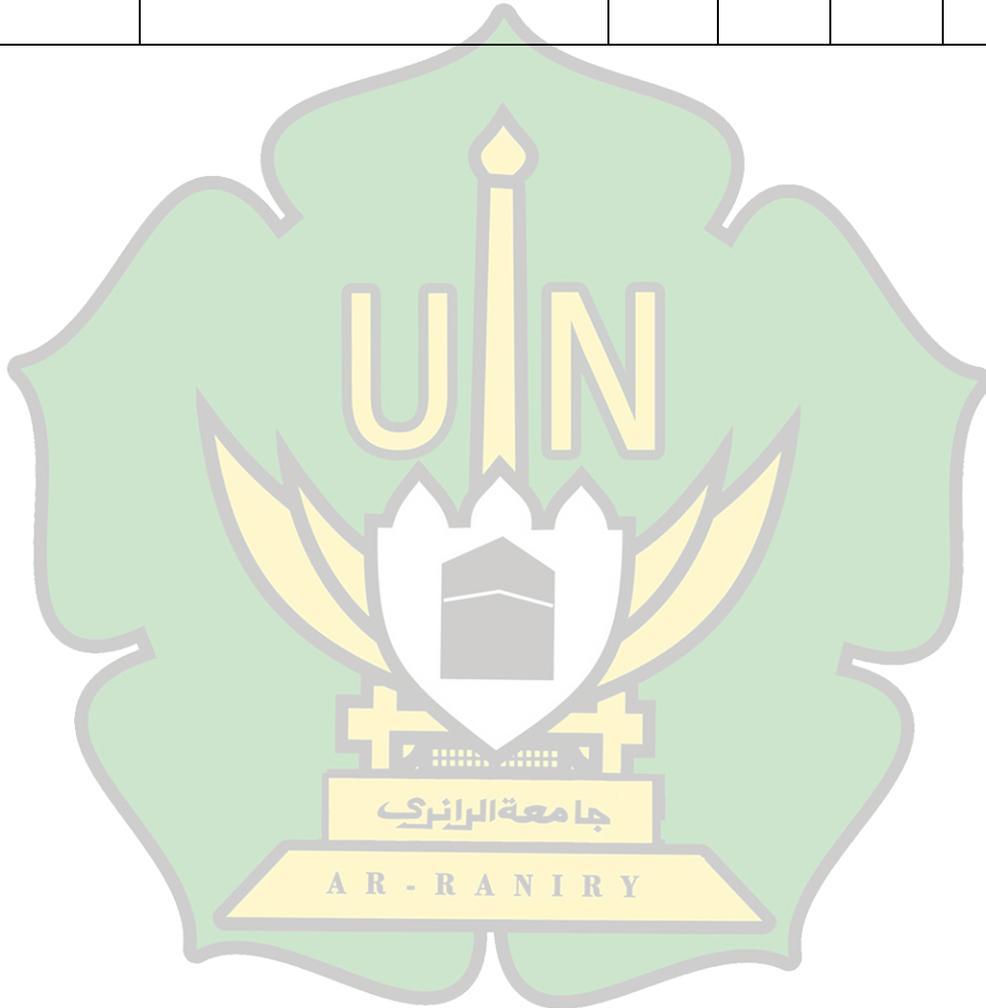
(Anggriana)  
Nim. 160210105



## LEMBAR PENILAIAN

No	Aspek	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	Keterangan
1	NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>• Anak sudah mampu membaca surah pendek</li> </ul>					
2	FM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menggerakkan tubuhnya dengan berlari dalam permainan benteng-bentengan</li> </ul>					
2	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengetahui manfaat dari permainan benteng-bentengan</li> </ul>					
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu bercerita tentang kisah tikus dan singa yang saling menolong</li> </ul>					
4	Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu untuk saling bekerjasama dalam permainan</li> <li>• Tidak mengganggu teman yang lain</li> <li>• Mendengarkan penjelasan</li> </ul>					

		dari guru dengan baik					
		<ul style="list-style-type: none"><li>Anak sudah mampu mematuhi aturan dalam permainan</li></ul>					



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK IT PERMATA SUNNAH KOTA BANDA ACEH

Semester/ bulan/ Minggu	II/ Februari/ 4
Hari/ tanggal	Kamis/ 25
Kelompok/ Usia	B / 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema/ Sub-Sub Tema	Permainan Tradisional/ Permainan Benteng-bentengan / Aplikasikan Permainan Benteng-Bentengan
Pertemuan	( <i>Treatment</i> ) 5
Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembiasaan</li><li>2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa dunia akhirat)</li><li>3. Membaca surah pendek (surah Al-Maun, Al-Quraisy)</li><li>4. Menyanyikan lagu “good Morning”</li><li>5. Mengajak diskusi kegiatan sebelum main</li><li>6. Saling berinteraksi dengan teman sebaya dan guru</li><li>7. Anak bermain benteng-bentengan</li></ol>
Alat dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Lapangan olahraga/ halaman sekolah</li><li>2. Tali / kapur untuk membuat garis perbatasan</li><li>3. Pita warna merah dan biru</li><li>4. Bendera</li><li>5. Peluit dan stopwatch</li></ol>

	6. Markas dari tiang atau pohon
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 1.2, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 3.2, 3.5, 3.7, 3.13
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>2. Agar anak terbiasa membaca surah Al-Maun, Al-Quraisy</li> <li>3. Agar anak terbiasa mengucapkan kata: <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i></li> <li>4. Anak mampu mengenal alat dan bahan yang digunakan dalam permainan benteng-bentengan.</li> <li>5. Anak mampu menggunakan kata tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>6. Agar anak terbiasa untuk saling bekerjasama dalam bermain</li> <li>7. Agar anak lebih disiplin</li> <li>8. Agar anak dapat melakukan kegiatan sehari-hari secara mandiri</li> <li>9. Agar anak mau berinteraksi dengan temannya</li> <li>10. Agar anak mau bermain dengan teman sebaya</li> </ol>

### Langkah-langkah kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
- Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak	
- Pembukaan (35 menit )	- Kegiatan awal (35 menit)	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	- Transisi
	- Kegiatan berkumpul	- Salam dan seula-weut Nabi	
	- Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar (45 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</li> <li>- Membaca dan mengulang surah Al-Maun, Al-Quraisy</li> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- menggunakan kata tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Menggunakan kata: <i>Alhamdulillah</i>, <i>Subhanallah</i>, <i>Astaghfirullah</i>, dan <i>Allahu Akbar</i> setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.</li> <li>- Melakukan pemanasan sebelum bermain benteng-bentengan</li> </ul>	

<p>- Inti (60 menit)</p>	<p>- Kegiatan inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengamati alat dan bahan yang digunakan untuk bermain</li> <li>- Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 6-7 orang</li> <li>- Guru menjelaskan kepada siswa aturan permainan benteng- bentengan</li> <li>- Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>- Guru dan siswa membuat kesepakatan bersama untuk memilih posisi yang tepat dijadikan benteng</li> <li>- Guru membuat garis perbatasan untuk wilayah masing-masing benteng</li> <li>- Setiap kelompok memilih siapa yang akan menjadi ketua</li> <li>- Setiap kelompok menentukan siapa yang akan menjaga benteng dan siapa yang akan menyerang</li> <li>- Dan jika ada salah satu anggota kelompoknya yang tertangkap maka akan dihukum disamping benteng musuh</li> <li>- Dan jika ada anggota kelompoknya yang tertangkap dan dihukum maka salah satu temannya menolong atau menyempunya dibenteng lawan dengan cara menyentuh bagian tubuh</li> </ul>	
--------------------------	------------------------	--	--

		<p>kawan (lengan, tangan, bahu)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Begitupun sebaliknya bagi masing-masing kelompok</li> <li>- Dan jika salah satu kelompok dapat memegang benteng lawan dan berhasil mengambil bendera di benteng lawan dengan skor paling banyak menyentuh benteng lawan tersebut maka kelompok dialah yang jadi pemenangnya sampai waktu yang ditentukan.</li> </ul>	
Istirahat (35 menit)	- Istirahat (makan sehat) (35 menit)	- Cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
- Penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit)	<p><i>Recalling :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>- diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain benteng-bentengan</li> <li>- berdiskusi tentang siapa yang melanggar aturan dalam permainan</li> <li>- menceritakan pengalaman saat bermain benteng-bentengan</li> <li>- melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah diberikan</li> <li>- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang skornya lebih tinggi</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pelepasan yang dipimpin oleh guru atau salah seorang siswa yang dianggap mampu dan menjelaskan kepada siswa tujuan dan manfaatnya melakukan pelepasan setelah melakukan aktivitas fisik/olahraga yaitu agar dapat melemaskan otot dan tubuh tetap bugar (sehat)</li> <li>- Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.</li> <li>- Shalawat kepada Nabi Muhammad SAW</li> </ul>	
--	--	---	--

Mengetahui  
Guru Kelas

(.....)  
Nip.

Banda Aceh, 25 Februari, 2021  
Peneliti

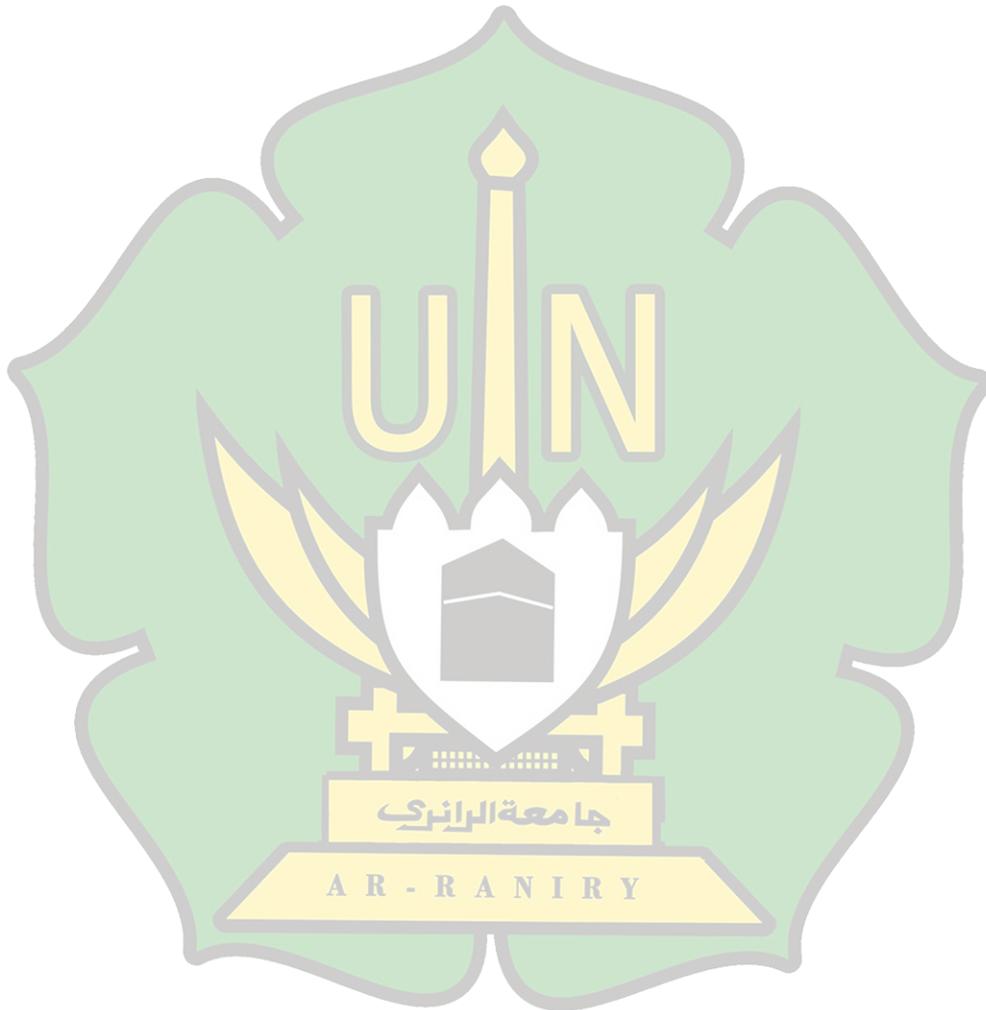
Anggriana  
Nim. 160210105



## LEMBAR PENILAIAN

No	Aspek	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	Keterangan
1	NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>• Anak sudah mampu membaca surah pendek</li> </ul>					
2	FM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu berlari dengan kencang</li> <li>• Anak mampu mengambil bendera lawan</li> </ul>					
2	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu memasuki daerah lawan dan mengambil bendera</li> </ul>					
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengarahkan teman-temannya saat bermain</li> </ul>					
4	Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu untuk saling bekerjasama saat permainan</li> <li>• Anak sudah mampu menolong temannya yang tertangkap</li> <li>• Anak sudah mampu bermain dengan teman sebaya</li> <li>• Anak sudah mampu</li> </ul>					

		mematuhi aturan dalam permainan					
--	--	---------------------------------	--	--	--	--	--



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK IT PERMATA SUNNAH KOTA BANDA ACEH

Semester/ bulan/ Minggu	.../...../.....
Hari/ tanggal	...../.....
Kelompok/ Usia	B / 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	Permainan Tradisional Benteng-bentengan / Pengenalan Permainan Benteng-bentengan
Pertemuan	( <i>treatment</i> ) 1
Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Baris-berbaris</li><li>2. Mengucapkan salam dan berdoa</li><li>3. Membaca surah pendek</li><li>4. Menyanyikan lagu “good Morning”</li><li>5. Anak terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan tuhan</li><li>6. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dilakukannya</li><li>7. Duduk melingkar, salam, berdoa sebelum belajar</li><li>8. Menanyakan kabar dan mengabsen anak</li><li>9. Mengajak anak bernyanyi bersama</li><li>10. Menjelaskan tentang apa itu permainan benteng-bentengan</li><li>11. Memperlihatkan gambar permainan benteng-bentengan</li><li>12. Menampilkan video permainan benteng-bentengan</li><li>13. Membagikan lembar kerja siswa secara berkelompok (mewarnai)</li></ol>

Alat dan Bahan	- Gambar permainan bentengan, video permainan bentengan (laptop), kertas bergambar, cat.
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1,) FM (4.4) KOG (2.2) BHS (2.14) SOSEM (3.13) SENI (4.15)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>2. Agar anak terbiasa membaca surah al-fatihah, An-nas, dan Al-ikhlas</li> <li>3. Agar anak terbiasa mengucapkan kata: <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i></li> <li>4. Anak mampu mengenal permainan tradisional benteng-bentengan</li> <li>5. Anak mampu mengetahui permainan benteng-bentengan pada jaman modern</li> <li>6. Anak mampu menulis kata “TIM MERAH dan TIM BIRU”</li> <li>7. Anak mampu melakukan kegiatan mewarnai sesuai dengan kegiatan yang diberikan</li> </ol>

**- Langkah-langkah kegiatan**

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
- Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak	
- Pembukaan (35 menit )	- Kegiatan awal	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	- Transisi

	(35 menit)		
	- Kegiatan berkumpul	- Salam dan seulaeut Nabi	
	- Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar (45 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</li> <li>- Membaca dan mengulang surah al-fatihah, An-nas, dan Al-ikhlas</li> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- Menggunakan kata tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Menggunakan kata: <i>Alhamdulillah</i>, <i>Subhanallah</i>, <i>Astaghfirullah</i>, dan <i>Allahu Akbar</i> setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.</li> </ul>	
- Inti (80 menit)	- Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 3 sampai 4 orang</li> <li>- Siswa duduk dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>- Guru menjelaskan kepada siswa tentang permainan tradisional benteng-bentengan</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memperlihatkan gambar benteng-bentengan disetiap kelompok</li> <li>- Guru menampilkan video permainan benteng-bentengan</li> <li>- Guru membuka sesi tanya jawab pada setiap kelompok</li> <li>- Guru membagikan lembar kerja pada setiap kelompok (mewarnai) dan menulis huruf “TIM MERAH dan TIM BIRU”</li> <li>- Kelompok pengaman : menggambar bentuk pohon, orang-orangan, bentuk bendera, bentuk markas dll.</li> <li>- Bagi anak yang sudah selesai mengerjakan satu kelompok bahan baru boleh mengerjakan kegiatan dikelompok bahan lainnya</li> </ul>	
Istirahat (35 menit)	- Istirahat (makan sehat) (35 menit)	- Cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
- Penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit)	<p><i>Recalling :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>- diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>- menceritakan pengalaman saat</li> </ul>	

		<p>bermain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah diberikan</li> <li>- Memberikan nilai bintang kepada setiap kelompok</li> <li>- Anak kembali duduk ditempat masing-masing</li> <li>- Guru menjelaskan untuk tema hari esok</li> <li>- Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.</li> <li>- Shalawat kepada Nabi Muhammad Saw</li> </ul>	
--	--	---	--

Mengetahui  
Guru Kelas

Banda Aceh,....Februari, 2021

Peneliti

.....

AR - RANIRY Anggriana

Nip:

Nim. 160210105

## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK IT PERMATA SUNNAH KOTA BANDA ACEH

Semester/ bulan/ Minggu	.../...../.....
Hari/ tanggal	...../.....
Kelompok/ Usia	B / 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	Permainan Tradisional Benteng- Bentengan / Manfaat Permainan benteng- Bentengan
Pertemuan	( <i>treatment</i> ) 2
Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Baris-berbaris</li><li>2. Mengucapkan salam dan berdoa</li><li>3. Membaca surah pendek</li><li>4. Menyanyikan lagu “good Morning”</li><li>5. Anak terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan tuhan</li><li>6. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dilakukannya</li><li>7. Duduk meligkar, salam, berdoa sebelum belajar</li><li>8. Menanyakan kabar dan mengabsen anak</li><li>9. Guru mengajak anak bernyanyi bersama</li><li>10. Guru mengajak diskusi kegiatan sebelum main</li><li>11. Guru menjelaskan manfaat</li></ol>

	<p>permainan benteng-bentengan</p> <p>12. Guru bercerita tentang kisah tikus dan singa yang saling menolong</p> <p>13. Membangun aturan main bersama dengan anak</p>
Alat dan Bahan	- Balon, kursi, dan kapur
Kompetensi Dasar (KD)	NAM (1.1,) FM (4.4) KOG (2.2) BHS (2.14) SOSEM (3.13) SENI (4.15)
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>2. Agar anak terbiasa membaca surah al-fatihah, An-nas, dan Al-ikhlas</li> <li>3. Agar anak terbiasa mengucapkan kata: <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i></li> <li>4. Anak mampu mengenal alat dan bahan yang digunakan untuk bermain benteng-bentengan</li> <li>5. Anak mampu menyebutkan kata kata "TIM BIRU dan TIM MERAH"</li> <li>6. Anak mampu mengetahui manfaat dari permainan benteng-bentengan</li> <li>7. Anak mampu untuk saling menolong sesama manusia</li> <li>8. Melatih kemampuan fisik anak</li> <li>9. Melatih kekompakan dalam tim</li> </ol>

	pada saat bermain benteng-bentengan
--	-------------------------------------

**- Langkah-langkah kegiatan**

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
- Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak	
- Pembukaan (35 menit )	- Kegiatan awal (35 menit)	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	- Transisi
	- Kegiatan berkumpul	- Salam dan seulaeut Nabi	
	- Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar (45 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</li> <li>- Membaca dan mengulang surah al-fatihah, An-nas, dan Al-ikhlas</li> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- menggunakan kata tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Menggunakan kata: <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah,</i> dan <i>Allahu Akbar</i> setiap kesempatan yang</li> </ul>	

		<p>tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Mendengar cerita tikus dan singa yang saling menolong</li> <li>- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.</li> </ul>	
- Inti (80 menit)	- Kegiatan inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengamati alat dan bahan yang digunakan untuk bermain</li> <li>- Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 6 sampai 7 orang</li> <li>- Guru menjelaskan kepada siswa aturan permainan</li> <li>- Siswa berkumpul dengan kelompoknya</li> <li>- Guru dan siswa membuat kesepakatan bersama untuk memilih posisi yang tepat untuk bermain</li> <li>- Setiap kelompok masing-masing dibagikan 2 buah kursi dan 3 buah balon dengan warna berbeda disetiap kelompok</li> <li>- Guru mengatur posisi yang cocok untuk dijadikan benteng dari setiap kelompok</li> <li>- Guru membuat batas wilayah perbatasan dengan kapur</li> <li>- Guru membagikan posisi pada</li> </ul>	

		<p>masing-masing anggota kelompok (penjaga, mata-mata dan penyerang)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Didalam permainan ini, kelompok yang berhasil mengambil balon di benteng lawan akan mendapatkan point</li> </ul>	
Istirahat (35 menit)	- Istirahat (makan sehat) ( 35 menit)	- Cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
- Penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit)	<p><i>Recalling :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>- diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain</li> <li>- berdiskusi tentang siapa yang melanggar aturan dalam permainan</li> <li>- menceritakan pengalaman saat bermain</li> <li>- melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah diberikan</li> <li>- Memberikan nilai bintang kepada masing-masing kelompok yang bermain</li> <li>- Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.</li> </ul>	

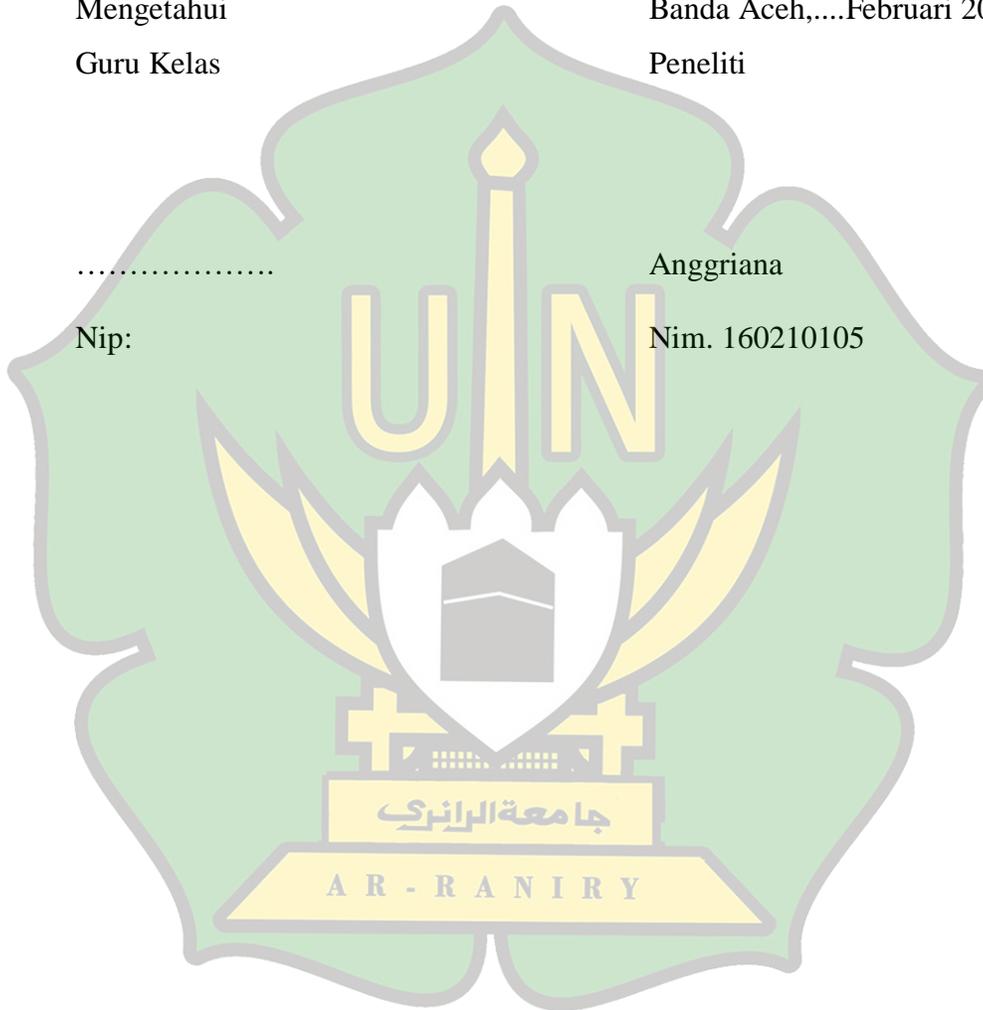
		- Shalawat kepada Nabi Muhammad SAW	
--	--	-------------------------------------	--

Mengetahui  
Guru Kelas

Banda Aceh,....Februari 2021  
Peneliti

.....  
Nip:

Anggriana  
Nim. 160210105



## RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

### TK IT PERMATA SUNNAH KOTA BANDA ACEH

Semester/ bulan/ Minggu	II/ ...../
Hari/ tanggal	...../.....
Kelompok/ Usia	B / 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	Permainan Benteng-bentengan / Praktek Permainan Benteng-Bentengan
Pertemuan	(Treatment) 3
Materi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Baris-berbaris</li><li>2. Mengucapkan salam dan berdoa</li><li>3. Membaca surah pendek</li><li>4. Menyanyikan lagu “good Morning”</li><li>5. Anak terbiasa mengucapkan rasa syukur terhadap ciptaan tuhan</li><li>6. Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dilakukannya</li><li>7. Anak membentuk 2 kelompok</li><li>8. Anak Berlari cepat secara bergiliran</li><li>9. Saling berinteraksi dengan teman sebaya dan guru</li><li>10. Anak bermain benteng-bentengan</li></ol>
Alat dan Bahan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Lapangan olahraga/ halaman sekolah</li><li>2. Tali / kapur untuk membuat garis perbatasan</li><li>3. Pita warna merah dan biru</li><li>4. Bendera</li></ol>

	<p>5. Peluit dan stopwatch</p> <p>6. Markas dari tiang atau pohon</p>
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 1.2, 2.5, 2.6, 2.7, 2.9, 2.10, 2.11, 2.12, 3.2, 3.5, 3.7, 3.13
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>2. Agar anak terbiasa membaca surah al-fatihah, An-nas, dan Al-ikhlas</li> <li>3. Agar anak terbiasa mengucapkan kata: <i>Alhamdulillah, Subhanallah, Astaghfirullah, dan Allahu Akbar</i></li> <li>4. Anak mampu mengenal alat dan bahan yang digunakan dalam permainan benteng-bentengan.</li> <li>5. Anak mampu menggunakan kata tolong, terimakasih, dan maaf dalam seetiap kesempatan yang tepat.</li> <li>6. Agar anak terbiasa untuk saling bekerjasama dalam bermain</li> <li>7. Agar anak lebih disiplin</li> <li>8. Agar anak dapat melakukan kegiatan sehari-hari secara mandiri</li> <li>9. Agar anak mau berinteraksi dengan temannya</li> <li>10. Agar anak mau bermain dengan teman sebaya</li> </ol>

### Langkah-langkah kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
- Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/bahan belajar bagi anak	
- Pembukaan (35 menit )	- Kegiatan awal (35 menit)	Penyambutan kegiatan pagi (senam, baris berbaris, bersajak bersama, dsb)	- Transisi
	- Kegiatan berkumpul	- Salam dan seulaeut Nabi	
	- Kegiatan berkumpul dalam kelompok besar (45 menit)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SOP berdoa (doa selamat dunia dan akhirat, doa kepada kedua orang tua, dan doa belajar</li> <li>- Membaca dan mengulang surah al-fatihah, An-nas, dan Al-ikhlas</li> <li>- Berdoa sebelum belajar</li> <li>- menggunakan kata tolong, terimakasih, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Menggunakan kata: <i>Alhamdulillah</i>, <i>Subhanallah</i>, <i>Astaghfirullah</i>, dan <i>Allahu Akbar</i> setiap kesempatan yang tepat.</li> <li>- Rencana kegiatan hari ini</li> <li>- Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain.</li> <li>- Melakukan pemanasan sebelum bermain benteng-bentengan</li> </ul>	

<p>- Inti (60 menit)</p>	<p>- Kegiatan inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anak mengamati alat dan bahan yang digunakan untuk bermain</li> <li>- Guru membagi siswa menjadi 2 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok berjumlah 5-6 orang</li> <li>- Guru menjelaskan kepada siswa aturan permainan benteng- bentengan</li> <li>- Siswa berkumpul dengan kelompoknya masing-masing</li> <li>- Guru dan siswa membuat kesepakatan bersama untuk memilih posisi yang tepat dijadikan benteng</li> <li>- Guru membuat garis perbatasan untuk wilayah masing-masing benteng</li> <li>- Setiap kelompok memilih siapa yang akan menjadi ketua</li> <li>- Setiap kelompok menentukan siapa yang akan menjaga benteng dan siapa yang akan menyerang</li> <li>- Dan jika ada salah satu anggota kelompoknya yang tertangkap maka akan dihukum disamping benteng musuh</li> <li>- Dan jika ada anggota kelompoknya yang tertangkap dan dihukum maka salah satu temannya menolong atau menyempunya dibenteng lawan dengan cara menyentuh bagian tubuh</li> </ul>	
--------------------------	------------------------	--	--

		<p>kawan (lengan, tangan, bahu)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Begitupun sebaliknya bagi masing-masing kelompok</li> <li>- Dan jika salah satu kelompok dapat memegang benteng lawan dan berhasil mengambil bendera di benteng lawan dengan skor paling banyak menyentuh benteng lawan tersebut maka kelompok dialah yang jadi pemenangnya sampai waktu yang ditentukan.</li> </ul>	
Istirahat (35 menit)	- Istirahat (makan sehat) (35 menit)	- Cuci tangan, minum, dan makan makanan yang bergizi	
- Penutup (60 menit)	Kegiatan akhir (60 menit)	<p><i>Recalling :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- anak membereskan alat permainan yang sudah dimainkan</li> <li>- diskusi tentang perasaan diri anak selama melakukan kegiatan bermain benteng-bentengan</li> <li>- berdiskusi tentang siapa yang melanggar aturan dalam permainan</li> <li>- menceritakan pengalaman saat bermain benteng-bentengan</li> <li>- melakukan evaluasi terhadap proses aktivitas berkenaan dengan materi aktivitas yang telah diberikan</li> <li>- Memberikan penghargaan kepada kelompok yang skornya lebih tinggi</li> </ul>	

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan pelepasan yang dipimpin oleh guru atau salah seorang siswa yang dianggap mampu dan menjelaskan kepada siswa tujuan dan manfaatnya melakukan pelepasan setelah melakukan aktivitas fisik/olahraga yaitu agar dapat melemaskan otot dan tubuh tetap bugar (sehat)</li> <li>- Setelah melakukan aktivitas pembelajaran, seluruh siswa dan guru berdoa dan bersalaman.</li> <li>- Shalawat kepada Nabi Muhammad SAW</li> </ul>	
--	--	---	--

Mengetahui  
Guru Kelas

Banda Aceh,....Februari, 2021  
Peneliti

.....  
Nip:

Anggriana  
Nim. 160210105



**LEMBAR VALIDASI**  
**RENCANA PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**

Tema/Sub Tema : Permainan Tradisional/Permainan Benteng-Bentengan

Kelompok/Semester : B/II

Kurikulum Acuan : Kurikulum 13

Penulis : Anggriana

Nama Validator : Dewi Fitriani, M.Ed

Pekerjaan Validator : Dosen

**A. Petunjuk**

1. Kami memohon, kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian ditinjau dari beberapa aspek penilai umum merevisi RPPH yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, mohon Bapak/ibu memberikan tanda ceklis (√) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom saran yang telah disediakan.

**B. Skala Penilaian**

1. Berarti kurang
2. Berarti cukup
3. Berarti baik

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian		
		1	2	3
1.	Identitas sekolah dalam RPPH memenuhi aspek			
	1. Tema Pembelajaran			
	2. Kelompok Usia			
	3. Alokasi waktu			
	RPPH memuat:			
	1. Kompetensi Dasar			

	2. Indikator			
	3. Tujuan Pembelajaran			
	4. Materi Ajar			
	5. Model/ pendekatan/ metode teknik pembelajaran			
	6. Kegiatan pembelajaran			
	7. Alat/ bahan/ sumber belajar			
	8. Penilaian			
RPPH telah mengkomodasi kompetensi, indikator, penilaian, dan alokasi waktu:				
	1. indikatornya mengacu pada kompotesni dasar			
	2. kesesuaian indikator dengan alokasi waktu			
	3. Indikator dapat dan mudah diukur			
	4. Indikator mengandung kata-kata kerja operasional			
	5. Penilaian pembelajaran tepat			
RPPH sudah mencerminkan:				
	1. Langkah-langkah model pembelajaran kelompok:			
	a) Kegiatan awal			
	b) Kegiatan inti			
	c) Kegiatan akhir			

PENILAIAN VALIDASI UMUM			
A	B	C	D

**Keterangan:**

- A. Dapat digunakan tanpa revisi
- B. Dapat digunakan dengan revisi kecil
- C. Dapat digunakan dengan revisi besar
- D. Belum dapat digunakan

**Saran:**

.....  
.....  
.....  
.....

Banda Aceh, 15 Februari 2021  
Validator

(Dewi Fitriani, M. Ed)  
NIDN. 2006107803



## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

### **PENGARUH PERMAINAN BENTENG-BENTENGAN DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IT PERMATA SUNNAH KOTA BANDA ACEH**

Nama Sekolah : TK IT PERMATA SUNNAH  
Tema/Sub Tema : Permainan Tradisional/Permainan Benteng-Bentengan  
Kelompok/Semester : B/II  
Kurikulum Acuan : Kurikulum K13  
Penulis : Anggriana  
Nama Validator : Munawarah, M.Pd  
Pekerjaan Validator : Dosen

#### **A. Petunjuk**

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

#### **B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek**

No	Aspek yang diamati	Skala Penilaian
<b>I</b>	<b>FORMAT:</b>	
	1. System Penomoran	1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan Instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menarik
<b>II</b>	<b>BAHASA:</b>	

	5. Kebenaran tata bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak dapat dipahami</li> <li>2. Sebagian dapat dipahami</li> <li>3. Dapat dipahami dengan baik</li> </ol>
	6. Kesederhanaan pada struktur kalimat	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak sederhana</li> <li>2. Sebagian besar sederhana</li> <li>3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana</li> </ol>
	7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak jelas</li> <li>2. Ada sebagian yang jelas</li> <li>3. Seluruhnya jelas</li> </ol>
	8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak baik</li> <li>2. Cukup baik</li> <li>3. Baik</li> </ol>
<b>III</b>	<b>KONTEN SUBSTANSI</b>	
	9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variable yang diteliti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak sesuai</li> <li>2. Sebagian sesuai</li> <li>3. Seluruhnya sesuai</li> </ol>
	10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tidak lengkap</li> <li>2. Ada sebagian besar indikator yang diambil</li> <li>3. Lengkap memuat seluruh indikator</li> </ol>

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini:

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
4. Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

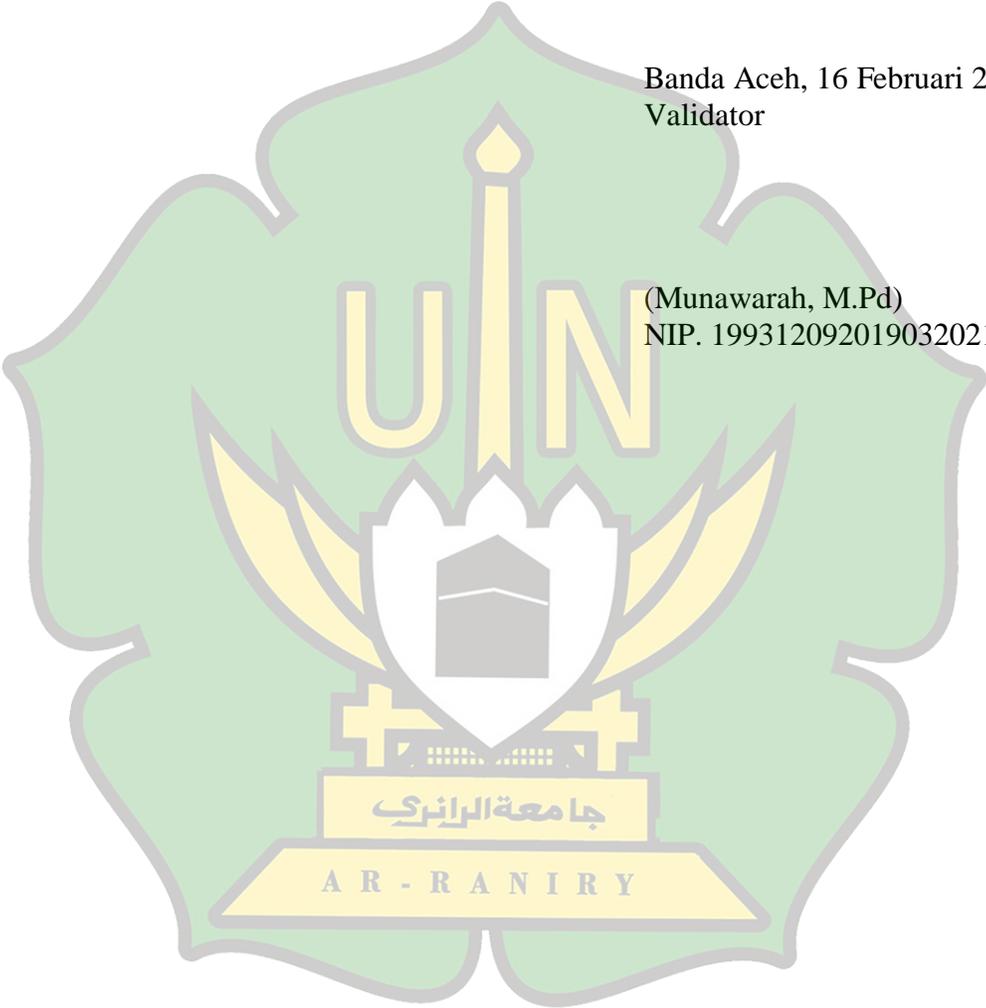
*Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu*

D. Komentor dan Saran

.....  
.....  
.....  
.....

Banda Aceh, 16 Februari 2021  
Validator

(Munawarah, M.Pd)  
NIP. 199312092019032021



**Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK  
IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh**

Kelas : Kelompok B3 (5-6 Tahun)  
 Hari/Tanggal : Rabu / 18 Februari 2021  
 Pengamat : Anggriana  
 Pertemuan : *Pretest*

Berilah Tanda (√/x) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut

Ket :

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

No	Nama anak	Aspek Yang Ingin Dicapai												Nilai
		Bermain dengan teman sebaya				Mengetahui perasaan dan merespon secara wajar				Bersikap kooperatif dengan teman				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Arjuna		√				√				√			6
2	Wahabi		√				√			√				5
3	Rafa			√				√			√			8
4	Aldo	√					√			√				4
5	Zuhhra	√				√				√				3
6	Mecca		√				√				√			6
7	Nura		√				√			√				5
8	Azis				√		√					√		9
9	Rumaisya		√			√				√				4
10	Akila	√				√				√				3
11	Lena	√				√					√			4
12	Aliya			√			√			√				6
13	Maryam				√		√			√				7
Jumlah														70

Banda Aceh, 18 Februari, 2021  
 Peneliti

Anggriana  
NIM. 160210105

**Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK  
IT Permata Sunnah Kota Banda Aceh**

Kelas : Kelompok B3 (5-6 Tahun)  
 Hari/Tanggal : Kamis / 25 Februari 2021  
 Pengamat : Anggriana  
 Pertemuan : *Posttest*

Berilah Tanda (√/x) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut

Ket :

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

No	Nama anak	Aspek Yang Ingin Dicapai												Nilai
		Bermain dengan teman sebaya				Mengetahui perasaan dan merespon secara wajar				Bersikap kooperatif dengan teman				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Arjuna				√				√			√		11
2	Wahabi				√		√				√			8
3	Rafa				√				√				√	12
4	Aldo			√			√				√			7
5	Zuhhra		√			√				√				4
6	Mecca				√		√						√	10
7	Nura				√		√				√			9
8	Azis				√				√				√	12
9	Rumaisya				√		√				√			8
10	Akila				√				√				√	12
11	Lena			√								√		8
12	Aliya				√				√				√	12
13	Maryam				√			√					√	11
Jumlah														124

Banda Aceh, 25 Februari, 2021  
 Peneliti

Anggriana  
NIM. 160210105

No	Aspek	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	Keterangan
1	NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>• Anak sudah mampu membaca surah pendek</li> </ul>					
2	FM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu membuat pola permainan benteng-bentengan (bentuk pohon, orang-orangan, bentuk bendera, bentuk markas</li> <li>• Anak sudah mampu menyambung pola permainan benteng-bentengan</li> <li>• Anak sudah mampu mewarnai permainan benteng-bentengan dan menulis huruf "TIM MERAH dan TIM BIRU"</li> </ul>					
2	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menyebutkan gambaran tentang permainan tradisional</li> </ul>					
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menjawab pertanyaan guru</li> </ul>					

4	Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu untuk saling bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Tidak mengganggu teman yang lain</li> <li>• Mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik</li> </ul>				
5	Seni	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu membuat pola, menyambung pola, mewarnai, membaca cerita bergambar</li> </ul>				



No	Aspek	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	Keterangan
1	NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>• Anak sudah mampu membaca surah pendek</li> </ul>					
2	FM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengaplikasikan gerakan dalam permainan benteng-bentengan (gerakan menjadi mata-mata, penjaga, penyerang) dengan arahan guru</li> </ul>					
2	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menyebutkan bagian-bagian dalam permainan tradisional benteng-bentengan</li> </ul>					
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menjawab pertanyaan guru</li> </ul>					
4	Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu untuk saling bekerjasama dalam kegiatan permainan</li> <li>• Tidak mengganggu teman yang lain</li> <li>• Mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik</li> </ul>					

No	Aspek	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	Keterangan
1	NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>• Anak sudah mampu membaca surah pendek</li> </ul>					
2	FM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mengaplikasikan gerakan dalam permainan benteng-bentengan (gerakan menjadi mata-mata, penjaga, penyerang) tanpa arahan guru</li> </ul>					
2	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menyebutkan bagian yang boleh disentuh dan tidak boleh disentuh dalam permainan</li> </ul>					
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menjawab pertanyaan guru</li> </ul>					
4	Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mampu untuk saling bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>• Tidak mengganggu teman yang lain</li> <li>• Mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik</li> </ul>					

No	Aspek	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	Keterangan
1	NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>• Anak sudah mampu membaca surah pendek</li> </ul>					
2	FM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu menggerakkan tubuhnya dengan berlari dalam permainan benteng-bentengan</li> </ul>					
2	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengetahui manfaat dari permainan benteng-bentengan</li> </ul>					
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu bercerita tentang kisah tikus dan singa yang saling menolong</li> </ul>					
4	Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu untuk saling bekerjasama dalam permainan</li> <li>• Tidak mengganggu teman yang lain</li> <li>• Mendengarkan penjelasan dari guru dengan baik</li> <li>• Anak sudah mampu mematuhi aturan dalam permainan</li> </ul>					

No	Aspek	Aspek yang diamati	SB	B	C	K	Keterangan
1	NAM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengucapkan doa sehari-hari</li> <li>• Anak sudah mampu membaca surah pendek</li> </ul>					
2	FM	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu berlari dengan kencang</li> <li>• Anak mampu mengambil bendera lawan</li> </ul>					
2	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu memasuki daerah lawan dan mengambil bendera</li> </ul>					
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu mengarahkan teman-temannya saat bermain</li> </ul>					
4	Sosial Emosional	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak sudah mampu untuk saling bekerjasama saat permainan</li> <li>• Anak sudah mampu menolong temannya yang tertangkap</li> <li>• Anak sudah mampu bermain dengan teman sebaya</li> <li>• Anak sudah mampu mematuhi aturan dalam permainan</li> </ul>					

**LAMPIRAN**

**NILAI-NILAI Z SKOR**

Z	0,00	0,01	0,02	0,03	0,04	0,05	0,06	0,07	0,08	0,09
-3,8	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001
-3,7	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001
-3,6	0,0002	0,0002	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001	0,0001
-3,5	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002	0,0002
-3,4	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0003	0,0002
-3,3	0,0005	0,0005	0,0005	0,0004	0,0004	0,0004	0,0004	0,0004	0,0004	0,0003
-3,2	0,0007	0,0007	0,0006	0,0006	0,0006	0,0006	0,0006	0,0005	0,0005	0,0005
-3,1	0,0010	0,0009	0,0009	0,0009	0,0008	0,0008	0,0008	0,0008	0,0007	0,0007
-3,0	0,0013	0,0013	0,0013	0,0012	0,0012	0,0011	0,0011	0,0011	0,0010	0,0010
-2,9	0,0019	0,0018	0,0018	0,0017	0,0016	0,0016	0,0015	0,0015	0,0014	0,0014
-2,8	0,0026	0,0025	0,0024	0,0023	0,0023	0,0022	0,0021	0,0021	0,0020	0,0019
-2,7	0,0035	0,0034	0,0033	0,0032	0,0031	0,0030	0,0029	0,0028	0,0027	0,0026
-2,6	0,0047	0,0045	0,0044	0,0043	0,0041	0,0040	0,0039	0,0038	0,0037	0,0036
-2,5	0,0062	0,0060	0,0059	0,0057	0,0055	0,0054	0,0052	0,0051	0,0049	0,0048
-2,4	0,0082	0,0080	0,0078	0,0075	0,0073	0,0071	0,0069	0,0068	0,0066	0,0064
-2,3	0,0107	0,0104	0,0102	0,0099	0,0096	0,0094	0,0091	0,0089	0,0087	0,0084
-2,2	0,0139	0,0136	0,0132	0,0129	0,0125	0,0122	0,0119	0,0116	0,0113	0,0110
-2,1	0,0179	0,0174	0,0170	0,0166	0,0162	0,0158	0,0154	0,0150	0,0146	0,0143
-2,0	0,0228	0,0222	0,0217	0,0212	0,0207	0,0202	0,0197	0,0192	0,0188	0,0183
-1,9	0,0287	0,0281	0,0274	0,0268	0,0262	0,0256	0,0250	0,0244	0,0239	0,0233
-1,8	0,0359	0,0351	0,0344	0,0336	0,0329	0,0322	0,0314	0,0307	0,0301	0,0294
-1,7	0,0446	0,0436	0,0427	0,0418	0,0409	0,0401	0,0392	0,0384	0,0375	0,0367
-1,6	0,0548	0,0537	0,0526	0,0516	0,0505	0,0495	0,0485	0,0475	0,0465	0,0455
-1,5	0,0668	0,0655	0,0643	0,0630	0,0618	0,0606	0,0594	0,0582	0,0571	0,0559
-1,4	0,0808	0,0793	0,0778	0,0764	0,0749	0,0735	0,0721	0,0708	0,0694	0,0681
-1,3	0,0968	0,0951	0,0934	0,0918	0,0901	0,0885	0,0869	0,0853	0,0838	0,0823
-1,2	0,1151	0,1131	0,1112	0,1093	0,1075	0,1056	0,1038	0,1020	0,1003	0,0985
-1,1	0,1357	0,1335	0,1314	0,1292	0,1271	0,1251	0,1230	0,1210	0,1190	0,1170
-1,0	0,1587	0,1562	0,1539	0,1515	0,1492	0,1469	0,1446	0,1423	0,1401	0,1379
-0,9	0,1841	0,1814	0,1788	0,1762	0,1736	0,1711	0,1685	0,1660	0,1635	0,1611
-0,8	0,2119	0,2090	0,2061	0,2033	0,2005	0,1977	0,1949	0,1922	0,1894	0,1867
-0,7	0,2420	0,2389	0,2358	0,2327	0,2296	0,2266	0,2236	0,2206	0,2177	0,2148
-0,6	0,2743	0,2709	0,2676	0,2643	0,2611	0,2578	0,2546	0,2514	0,2483	0,2451

-0,5	0,3085	0,3050	0,3015	0,2981	0,2946	0,2912	0,2877	0,2843		0,2776
-0,4	0,3446	0,3409	0,3372	0,3336	0,3300	0,3264	0,3228	0,3192	0,3156	0,3121
-0,3	0,3821	0,3783	0,3745	0,3707	0,3669	0,3632	0,3594	0,3557	0,3520	0,3483
-0,2	0,4207	0,4168	0,4129	0,4090	0,4052	0,4013	0,3974	0,3936	0,3897	0,3859
-0,1	0,4602	0,4562	0,4522	0,4483	0,4443	0,4404	0,4364	0,4325	0,4286	0,4247
0,0	0,5000	0,5040	0,5080	0,5120	0,5160	0,5199	0,5239	0,5279	0,5319	0,5359



# LAMPIRAN

## NILAI – NILAI CHI KUADRAT Percentage Points of the Chi-Square Distribution

Degrees of Freedom	Probability of a larger value of $\chi^2$								
	0.99	0.95	0.90	0.75	0.50	0.25	0.10	0.05	0.01
1	0.000	0.004	0.016	0.102	0.455	1.32	2.71	3.84	6.63
2	0.020	0.103	0.211	0.575	1.386	2.77	4.61	5.99	9.21
3	0.115	0.352	0.584	1.212	2.366	4.11	6.25	7.81	11.34
4	0.297	0.711	1.064	1.923	3.357	5.39	7.78	9.49	13.28
5	0.554	1.145	1.610	2.675	4.351	6.63	9.24	11.07	15.09
6	0.872	1.635	2.204	3.455	5.348	7.84	10.64	12.59	16.81
7	1.239	2.167	2.833	4.255	6.346	9.04	12.02	14.07	18.48
8	1.647	2.733	3.490	5.071	7.344	10.22	13.36	15.51	20.09
9	2.088	3.325	4.168	5.899	8.343	11.39	14.68	16.92	21.67
10	2.558	3.940	4.865	6.737	9.342	12.55	15.99	18.31	23.21
11	3.053	4.575	5.578	7.584	10.341	13.70	17.28	19.68	24.72
12	3.571	5.226	6.304	8.438	11.340	14.85	18.55	21.03	26.22
13	4.107	5.892	7.042	9.299	12.340	15.98	19.81	22.36	27.69
14	4.660	6.571	7.790	10.165	13.339	17.12	21.06	23.68	29.14
15	5.229	7.261	8.547	11.037	14.339	18.25	22.31	25.00	30.58
16	5.812	7.962	9.312	11.912	15.338	19.37	23.54	26.30	32.00
17	6.408	8.672	10.085	12.792	16.338	20.49	24.77	27.59	33.41
18	7.015	9.390	10.865	13.675	17.338	21.60	25.99	28.87	34.80
19	7.633	10.117	11.651	14.562	18.338	22.72	27.20	30.14	36.19
20	8.260	10.851	12.443	15.452	19.337	23.83	28.41	31.41	37.57
22	9.542	12.338	14.041	17.240	21.337	26.04	30.81	33.92	40.29
24	10.856	13.848	15.659	19.037	23.337	28.24	33.20	36.42	42.98
26	12.198	15.379	17.292	20.843	25.336	30.43	35.56	38.89	45.64
28	13.565	16.928	18.939	22.657	27.336	32.62	37.92	41.34	48.28
30	14.953	18.493	20.599	24.478	29.336	34.80	40.26	43.77	50.89
40	22.164	26.509	29.051	33.660	39.335	45.62	51.80	55.76	63.69
50	27.707	34.764	37.689	42.942	49.335	56.33	63.17	67.50	76.15
60	37.485	43.188	46.459	52.294	59.335	66.98	74.40	79.08	88.38



## FOTO PROSES PENELETIAN



Lokasi Penelitian

## Proses Kegiatan Penelitian



















