

**EFEKTIVITAS PERMAINAN AKTIF DALAM  
MENINGKATKAN  
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK  
DI SDN MERJOSARI I MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Elok Puspita Sari  
05410026**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
2009**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN AKTIF DALAM  
MENINGKATKAN  
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK  
DI SDN MERJOSARI I MALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam  
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S. Psi)

**Oleh:**

**Elok Puspita Sari  
05410026**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS PSIKOLOGI  
2009**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN AKTIF DALAM  
MENINGKATKAN  
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK  
DI SDN MERJOSARI I MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Elok Puspita Sari  
05410026**

**Telah Disetujui Oleh :  
Dosen Pembimbing**

**Dr. H. Mulyadi, M. Pd. I  
NIP: 150 206 243**

**Malang, 17 Juli 2009**

**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Psikologi**

**UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

**Dr. H. Mulyadi, M. Pd. I  
NIP: 150 206 243**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN AKTIF DALAM  
MENINGKATKAN  
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK  
DI SDN MERJOSARI I MALANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:  
Elok Puspita Sari  
05410026**

Telah dipertahankan Di Depan Dewan Penguji  
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk  
Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S. Psi)

Tanggal 4 juli 2009

Dengan Penguji:

1. Iin Tri Rahayu, M. Si (\_\_\_\_\_)  
(Ketua/Penguji) NIP. 150 295 154
2. Dr. H. Mulyadi, M. Pd.I (\_\_\_\_\_)  
(Sekretaris/Pembimbing/Penguji) NIP. 150 206 243
3. Dr. Rahmat Aziz, M. Si (\_\_\_\_\_)  
(Penguji Utama) NIP. 150 318 464

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Psikologi,

**Dr. H. Mulyadi, M. Pd. I**  
**NIP. 150 206 243**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Elok Puspita Sari

NIM : 05410026

Fakultas : Psikologi

Judul Skripsi : Efektivitas Permainan Aktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan  
Interpersonal Anak di SDN Merjosari I Malang

Menyatakan bahwa skripsi tersebut adalah karya saya sendiri dan bukan karya orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, saya bersedia mendapat sanksi akademis.

Malang, 17 Juni 2009  
Peneliti

Elok Puspita Sari  
NIM 05410026

## MOTTO

وَأَعْتَصِمُوا بِحَبْلِ اللَّهِ جَمِيعًا وَلَا تَفَرَّقُوا ۚ وَاذْكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ عَلَيْكُمْ إِذْ  
كُنْتُمْ أَعْدَاءً فَأَلَّفَ بَيْنَ قُلُوبِكُمْ فَأَصْبَحْتُمْ بِنِعْمَتِهِ إِخْوَانًا وَكُنْتُمْ عَلَىٰ شَفَا  
حُفْرَةٍ مِّنَ النَّارِ فَأَنْقَذَكُم مِّنْهَا ۚ كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ ۚ

لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ ﴿١٠٣﴾

Dan berpeganglah kamu semuanya kepada tali (agama) Allah, dan janganlah kamu bercerai berai, dan ingatlah akan nikmat Allah kepadamu ketika kamu dahulu (masa Jahiliyah) bermusuh-musuhan, Maka Allah mempersatukan hatimu, lalu menjadilah kamu karena nikmat Allah, orang-orang yang bersaudara; dan kamu Telah berada di tepi jurang neraka, lalu Allah menyelamatkan kamu dari padanya. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu, agar kamu mendapat petunjuk.

(QS. AL-Imran : 103)

## PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur kepada Allah SWT  
Karya sederhana ini kupersembahkan kepada Abi dan Umi tercinta  
Karena dengan jerih payah, kasih sayang, do'a dan restunya sehingga nanda bisa  
menyelesaikan skripsi ini.  
Semoga nanda bisa menjadi anak yang berbakti

Saudara-saudaraku tersayang, mbak Didin, kak Bagus dan Ula imoet.  
Adikku Evi, Umar & Umair kalian adalah inspirasi bagiku.  
Terima kasih atas segala kasih sayang, do'a dan motivasi dalam mengarungi  
kehidupan ini.

Guru-guruku semua yang pernah memberikan ilmunya kepadaku,  
terima kasih atas semuanya. Karena jasa dan bimbingan kalian,  
sehingga sampailah pada saat ini.  
Semoga ilmu-ilmu ini menjadi bermanfaat.

Teman-temanku semuanya, tanpa kalian aku tidak akan faham  
apa itu arti kebersamaan, persahabatan dan cinta.  
Terima kasih atas kebersamaan yang penuh warna ini.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Alhamdulillah, segala puja dan puji hanyalah bagi pemilik Akbar asma-Nya Allah SWT atas segala karunia Rahmat, Berkah, Hidayah dan Maunah serta Taufik-Nya kepada kami. Sehingga dengan segenap tenaga dan fikiran yang telah dikaruniakan-Nya kami dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Efektivitas Permainan Aktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak di SDN Merjosari I Malang”**

Tak luput dari bimbingan manusia terkasih-Nya seraya kami haturkan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat-sahabat, dan para pengikutnya yang tetap istiqomah memegang teguh keyakinan akan keimanan dan keislamannya dalam hati.

Pada akhirnya kami bisa menyelesaikan laporan ini, yang kesemuanya tidak terlepas dari bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu, kami haturkan ucapan terima kasih yang terdalam kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. DR. H. Imam Suprayogo, selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan perhatian dan dukungannya kepada Fakultas Psikologi.
2. Bapak Dr. H. Mulyadi, M.Pd.I, selaku Dekan Fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing, meluangkan waktu sampai terselesaikannya skripsi ini.



3. Pembantu Dekan I, II dan III beserta seluruh dosen-dosen fakultas Psikologi UIN Maulana Malik Ibrahim yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama menempuh masa perkuliahan.
4. Bapak Drs. A. Wazir Al Adnan, SH, MH dan segenap para guru beserta adik-adik kelas V di SDN Merjosari I Malang yang telah membantu sehingga penelitian ini berjalan dengan lancar.
5. Abi Abdul Aziz Muslim dan Umi Susmiati tersayang, beserta seluruh keluarga besar terima kasih atas do'a, dukungan dan cinta yang telah diberikan. Semoga Allah selalu melimpahkan rahmad dan hidayahnya kepada keluarga besar kita.
6. Teman-teman seperjuangan di Fakultas Psikologi Angkatan 2005. Bersama kalian hari-hari selama kuliah terasa indah dan menyenangkan.
7. Teman-teman "Hercules" team, banyak pengalaman berharga yang telah dilalui bersama kalian, semoga ikatan kebersamaan ini tetap abadi.
8. Teman-teman baikku: Mey, Melz, nOya, Ien, Neng, Fien, Rhey, Roel, senang dan susah sudah kita lalui bersama, terima kasih buat semuanya.
9. Teman-teman asisten laboratorium psikologi, terima kasih atas dukungan dan do'anya. Tetap semangat menjalankan amanah ini.
10. Teman-teman kos di Sunan Ampel 10, terima kasih atas kebersamaan yang penuh warna dan tetap semangat.
11. Serta kepada semua pihak yang telah bersedia membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik berupa materiil maupun spiritual.

Sungguh tiada yang patut saya ucapkan selain untaiian do'a semoga apa yang telah saya sumbangkan ini bisa memberikan manfaat khususnya bagi pihak-pihak yang terkait dan untuk semua umat manusia pada umumnya. Dan semoga segala

amal yang telah diperbuat tercatat sebagai amal sholeh serta mendapatkan berkah-Nya. *Jazakumullah.*

Akhirnya, kami memohon maaf apa yang saya persembahkan ini masih jauh dari kesempurnaan, kita tahu bahwa kesempurnaan hanyalah milik Allah semata. Oleh karena itu, jika ada kesalahan atau kekurangan mohon kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak sebagai bahan komtemplasi kami untuk perbaikan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan berkah dan manfaat yang besar bagi kita semua. *Amien ya robbal alamien.*

*Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.*

Malang, 17 April 2009

Penulis

Elok Puspita Sari

## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Cover Dalam .....	ii
Persetujuan Pembimbing.....	iii
Lembar Pengesahan .....	iv
Lembar Keaslian Skripsi.....	v
Lembar Motto.....	vi
Lembar Persembahan.....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Lampiran .....	xiv
Abstrak .....	xv
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II: KAJIAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
A. Kecerdasan Interpersonal.....	11
1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal.....	11
2. Dimensi Kecerdasan Interpersonal .....	14
3. Karakteristik Individu Yang Memiliki Kecerdasan Interpersonal ...	18
4. Peran Kecerdasan Interpersonal.....	20
5. Pengembangan Kecerdasan Interpersonal.....	21
6. Kecerdasan Interpersonal Dalam Prespektif Islam .....	22
B. Permainan.....	26
1. Pengertian Bermain.....	26
2. Kategori Permainan Anak .....	27
3. Fungsi Bermain Bagi Anak .....	33
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak.....	36
5. Permainan Dalam Prespektif Islam .....	38
C. Efektivitas Permainan Aktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal.....	41
D. Hipotesis.....	45
<b>BAB III: Metode Penelitian .....</b>	<b>46</b>
A. Identifikasi Variabel.....	46
B. Definisi Operasional.....	46
C. Subyek Eksperiment.....	47
D. Populasi dan Sampel Eksperiment.....	48
E. Metode Pengumpulan Data .....	49
F. Treatment .....	51

G. Design .....	52
H. Uji Instrumen Eksperimen .....	52
I. Prosedur Eksperimen .....	55
J. Analisis Data .....	57
<b>BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>60</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	60
1. Lingkungan Sekolah.....	60
2. Keadaan Siswa .....	60
3. Sarana dan Prasarana.....	61
4. Visi dan Misi Sekolah .....	62
B. Deskripsi Pelaksanaan Eksperimen .....	63
1. Untuk Kelompok Eksperimen.....	63
2. Untuk Kelompok Kontrol .....	69
C. Paparan Data .....	72
D. Hasil Eksperiment .....	74
E. Pembahasan.....	78
<b>BAB: V PENUTUP .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan .....	88
B. Saran-Saran.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Blue Print Kecerdasan Interpersonal

Tabel 3.2 Jadwal pemberian treatment pada kelompok eksperimen

Tabel 3.3 Jadwal pemberian treatment pada kelompok eksperimen

Tabel 3.4 Hasil item yang valid

Tabel 3.5 Kriteria norma pengkategorisasian

Tabel 4.1 Output kelompok kontrol

Tabel 4.2 Output kelompok eksperimen

Tabel 4.3 Hasil Prosentase Kelompok Kontrol

Tabel 4.4 Hasil Prosentase Kelompok Eksperimen

Tabel 4.5 Hasil Mean masing-masing kelompok

Tabel 4.6 Hasil output Paired Samples test kelompok kontrol

Tabel 4.7 Hasil output Paired Samples test kelompok eksperimen

Tabel 4.8 Tabel output Independent samples test

Tabel 4.9 Tabel output Independent samples test, group statistic

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Modul Permainan Aktif

Lampiran 2 : Deskripsi Materi Permainan Aktif

Lampiran 3 : Materi cerita anak

Lampiran 4 : Angket

Lampiran 5 : Data kasar hasil pree test dan post tes pada dua kelompok

Lampiran 6 : Hasil perhitungan SPSS

Lampiran 7 : Surat rekomendasi izin penelitian

Lampiran 8 : Surat keterangan

## ABSTRAK

Puspita, Elok. 05410026. Efektivitas Permainan Aktif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak di SDN Merjosari I Malang, Skripsi, Jurusan: Psikologi, Fakultas: Psikologi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. H. Mulyadi, M. Pd. I

---

**Kata Kunci:** Efektivitas, Permainan Aktif, Kecerdasan Interpersonal Anak.

Manusia memerlukan orang lain agar mendapatkan kehidupan yang seimbang secara sosial, emosional dan fisik. Kecerdasan interpersonal dibutuhkan karena dalam kehidupan manusia tidaklah bisa hidup sendiri. Kurangnya kecerdasan interpersonal adalah salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah nantinya cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan menyinggung perasaan orang lain. Kecerdasan Interpersonal adalah suatu kemampuan atau keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan, adapun indikator dari kecerdasan interpersonal adalah *sosial sensitivity*, *sosial insight* dan *sosial communication*. Kecerdasan yang ada pada tiap individu dapat ditingkatkan, ada beberapa keterampilan yang dibutuhkan anak agar kecerdasan interpersonal mereka meningkat yaitu salah satunya dengan menggunakan metode bermain, yaitu metode permainan aktif. Karena dunia anak adalah dunia bermain, yang mana sebagian besar interaksi antara teman sebaya selama masa kanak-kanak melibatkan permainan. Dengan jalan bermain, anak melakukan eksperimen tertentu dan bereksplorasi, dalam permainan aktif ini nantinya anak benar-benar berperan aktif dengan melibatkan berbagai aspek untuk merespon. Aspek yang terlibat yaitu aspek kognisi, fisik (psikomotor) dan afeksi (sikap). Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat kecerdasan interpersonal anak dan untuk mengetahui sejauh mana keefektifitasan permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Desain dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan metode *non randomized pre test – post test control group design*, yaitu merupakan desain eksperimen yang dilakukan dengan *pre test* sebelum perlakuan diberikan dan *post test* sesudahnya, sekaligus ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam eksperimen ini sampel di tetapkan dengan non random. Jumlah subyek dalam penelitian ini adalah 28 siswa, dibagi menjadi 2 kelompok 14 siswa kelompok eksperimen dan 14 siswa kelompok kontrol. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan prosentase dan Uji-t.

Hasil dari analisis dalam eksperimen ini dengan menggunakan analisa perhitungan *independent sampel t-test* didapatkan nilai  $t_{hitung}=2,015$  dan  $t_{tabel}=2,06$  dengan  $df = 26$ , ( $p=0.054$ ) dan ( $p>0,05$ ). Karena  $t_{hitung}<t_{tabel}$  dapat dikatakan bahwa permainan aktif tidak efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Kondisi tersebut, juga sangat mungkin dipengaruhi oleh adanya validitas internal (*historis, maturasi, difusi atau imitasi perlakuan, instrumentasi, regresi statistik*) dan validitas eksternal. Hasil penelitian eksperimen ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai penambahan khazanah keilmuan psikologi, bermanfaat bagi sekolah, pendidik dan orang tua dalam membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

## ABSTRACT

Puspita, Elok. 05410026. The Effectiveness of Active Playing in Increasing Children's Interpersonal Intelligence in Merjosari 1 Elementary School Malang, Thesis, Department: Psychology, Faculty: Psychology, Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Dr. H. Mulyadi, M. Pd. I

---

**Key Words:** Effectiveness, Active Playing, Children's Interpersonal Intelligence.

Unfortunately human being needs each other to make their life to be balanced socially, emotionally and physically. Human being needs interpersonal intelligence because he cannot life alone in this world. The less of interpersonal intelligence is the cause of unacceptable behavior in social. Children who have weak interpersonal intelligence is not sensitive, dispassionate, and egoist. Interpersonal intelligence is an ability or skill someone in creating relation, making relation, and defending social relation, so that both of party are in benefit situation each other. Now the indicator of interpersonal intelligence is social sensitivity, social insight, and social communication. Children's interpersonal intelligence can be increased by many skills; one of them is using active plying method. It because playing cannot be separated by children, mostly, the interaction between the children and their friends in same-age involve the playing during childhood. By playing, the children can experiment and explore their creativities. In the active playing, children play role actively with engaging many aspects to respond. Those aspects are cognitive, psychomotor, and behavior. According to the background of the study above, the objective of this research are to know how much the children's interpersonal intelligence can be increased and to know how far the effectiveness of active plying can increase the children's interpersonal intelligence.

The research design is experiment by using non-randomized pre test-post test control group design method, is experiment design was conducted by *pre-test* before treatment is given and *post-test* after treatment, at once there are experiment and control group. In this experiment, sample is determined by non-random; there are 28 students as subject which divided into two groups. Those are a group of experiment which consists of 14 students and a group of control which consists of 14 students. The analysis that used on this experiment is percentage and *t-test*.

The result of this experiment is using the calculation analysis of *independent sample t-test* which taken from the value of  $t_{\text{arithmetic}} = 2,015$  and  $t_{\text{table}} = 2,06$ . And because of  $t_{\text{arithmetic}} < t_{\text{table}}$ , it can be concluded that there is not distinguish between active playing method and passive playing method that are given on experiment and control group, but it seemed that the value of  $t_{\text{arithmetic}} = 2.015$  (positive), it means that active playing method on experiment group are greater than control group. We also can see via statistical descriptive that *mean* of active playing on experiment group are greater than control group, is 1,57 for experiment group and -1,21 for control group. In this case, it is influenced by internal validity (history, Maturation, diffusion or behavior imitation) and external validity. The result of this experiment can become an opinion as enriching the psychology, beneficial for school and parents in increasing children's interpersonal intelligence.



## التجريد

فسفيتا، أيلوك. 05410026. تأثير لعبة الفعّال في ترقية ذكاء شخصية داخلية للأطفال في المدرسة الابتدائية الحكومية 1 بمالانج، البحث العلمي، الشّعبة: علم النفس، الكلية: علم النفس، الجامعة الإسلامية الحكومية مولنا مالك إبراهيم مالانج.

: الدكتور الحاج مولياي، الماجستير المشرف

: التأثير، لعبة الفعّال، ذكاء، ذكاء شخصية داخلية للأطفال. الكلمات الأساسية

الناس يحتاج غيره لنيل الحياة المتعادلة اجتماعيًا وعاطفيًا وجسميًا. يحتاج ذكاء شخصية داخلية، لأنّ الناس لا يستطيع أن يحي منفردا. نقصان ذكاء شخصية داخلية أحد أصل السبب العمل غير المقبول بالاجتماع. الطفل له ذكاء شخصية داخلية الوضعية مال إلى عدم الاهتمام والأناي ويهين عاطفة غيره. ذكاء شخصية داخلية هو قدرة الطفل أو سعته في اختراع العلاقة الاجتماعية ونشرها ومقاومتها حتى أن يكون الفريقان في الحال المفالج. أمّا مؤشر ذكاء شخصية داخلية هو ، واتصال (*social insight*)، ومعرفة اجتماعية (*social sensitivity*) حساسية اجتماعية . الذكاء لكلّ شخص يقبل للترقية. من السّعات التي (*social communication*) اجتماعيّ تحتاج للأطفال لكون ذكاء شخصية داخلية مرتقيا هي باستعمال طريقة اللعب وهي طريقة لعبة الفعّال، لأنّ حياة الطفل حياة اللعب التي معظم العلاقة بين غيرهم في عصرهم تستعمل اللعب. بطريقة اللعب، كان الطفل يقيم بالاجتراب المعين. في هذه لعبة الفعّال كان الطفل يعمل كثيرا باستعمال بعض الأوجه للاستجابة. الأوجه المورطة هي وجه الإدراك والجسم والموقف. بالنسبة إلى هذا، هذا البحث يغرّض لمعرفة طبقة ذكاء شخصية داخلية للأطفال وتأثير لعبة الفعّال في ترقيتها.

*non randomized pre test* إنّ تصميم هذا البحث هو التجربة باستعمال طريقة قبل العمل و *pre test*. وهي تصميم التجربة يعمل بـ *post test control group design* – بعده وهناك فرقة التجربة وفرقة الضبط. في هذه التجربة، إنّ العينة تعين بـ *post test* . وعدد الفاعل في هذا البحث 28 طالبا. وينقسم إلى فرقتين: 14 فرقة *non random* (*prosentase*) التجربة و 14 فرقة الضبط. وكان التحليل له باستعمال النسبة المتأوية *Uji-t* و

*independent sampel t-test* نتيجة التحليل من هذا البحث باستعمال تحليل حساب  $t$  لأنّ  $df = 26$  ( $p > 0,05$ ) ( $p = 0,054$ ). بـ  $t = 2,06$  لوحة  $t = 2,015$  الحساب  $t =$  ينال  $t$  لوحة ، فيقال أنّ لعبة الفعّال لاينتثر تأثيرا فعّالا في ترقية ذكاء شخصية  $t$  الحساب  $>$  (*historis*) داخلية للأطفال. هذا الحال يمكن أن يكون سببه بوجود صلاحية داخلية

( *maturasi, difusi atau imitasi perlakuan, instrumentasi dan regresi statistik* )  
وصلاحية خارجية. كانت نتيجة هذا البحث مقبول لجعلها تأملاً لعلم النفس، وينتفع  
للمدرسة والمربين والوالدين في ترقية ترقية ذكاء شخصية داخلية للأطفال.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Ada anak yang mudah bergaul dengan teman-temannya dan ada anak yang cenderung pemalu serta sulit untuk bersosialisasi dengan teman-temannya. Anak yang sulit bersosialisasi dengan teman-temannya pada masa awal usianya, akan memiliki kecenderungan menetap sampai dia dewasa. Jika tidak mendapatkan penanganan yang optimal, kesulitan anak dalam bersosialisasi dengan temannya akan berpengaruh terhadap diri anak tersebut, sehingga akan memberi dampak terhadap pencapaian kesuksesan pada masa depannya<sup>1</sup>. Ini disebabkan karena anak membutuhkan atau bahkan dituntut untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak dituntut untuk dapat bekerja sama serta mampu mempertahankan hubungan kerjasama tersebut dengan baik. Bahkan ketika anak menginjak usia dewasa, mereka tetap membutuhkan keterampilan bersosialisasi untuk menunjang karir dengan tempat mereka berada. Manusia adalah makhluk sosial, selama rentang kehidupan tersebut manusia membutuhkan manusia lain untuk mempertahankan hidup.

Anak-anak yang sulit untuk mengembangkan hubungan yang suportif dengan teman sebayanya, digambarkan sebagai anak yang agresif, cenderung tidak peka, tidak peduli, egois ataupun sangat mementingkan egoismenya sendiri, banyak teman sebayanya yang tidak menyukai kehadirannya. Kasus-

---

<sup>1</sup> Safaria, T. *Interpersonal Intelligence*. (Yogyakarta : Amara Books. 2005) hal 12.

kasus yang ekstrim mungkin bahkan menunjukkan tingkah laku anti sosial seperti ketidak jujuran, pencurian, penghinaan, pemerkosaan, pembunuhan dan bentuk kejahatan lain<sup>2</sup>.

Anak yang malas untuk bergabung dengan teman sebayanya karena sering kali diejek oleh teman-temannya, nantinya akan menjadi anak yang pemalu dan kurang percaya diri. Anak tersebut akan tertekan dengan keadaan yang dialaminya, dia tidak bisa menghadapi situasi yang menekan serta kurang mampu menghadapi konflik dengan teman-temannya karena dia tidak mempunyai keterampilan untuk menghadapi konflik tersebut.

Anak-anak yang disebutkan diatas adalah anak-anak yang mengalami hambatan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya seperti yang telah ditegaskan oleh Howard Gardner dengan teori multiple intelligencenya, dimana kecerdasan interpersoanal merupakan salah satu jenis dari delapan kecerdasan yang dikembangkannya.

Banyak kegiatan dalam kehidupan ini yang terkait dengan orang lain. Anak-anak yang gagal dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal, akan mengalami hambatan dalam dunia sosialnya. Akibat dari hal ini anak akan menjadi kesepian, merasa tidak bahagia, dan suka mengisolasi diri.

Kesepian paling banyak terjadi pada masa kanak-kanak dan remaja. Kesepian ini semakin berat dirasa karena pada masa tersebut anak memiliki kebutuhan sosial yang tinggi. Anak ingin diterima oleh kelompok teman sebaya, sehingga penolakan akan membebani jiwanya.

---

<sup>2</sup> Lwin, May. Dkk. *How to Multiply your child's Intelligence*. (Yogyakarta : Indeks, 2008) hal 199.

Daniel Goleman menuliskan tentang bagaimana kehidupan manusia di era teknologi seperti sekarang ini yang ternyata mereka malah menjadi individualis. “ketika teknologi menawarkan lebih banyak variasi komunikasi yang namanya saja komunikasi sesungguhnya adalah isolasi, lalu muncullah berbagai hal yang tidak diketahui dalam cara manusia berhubungan dan memutuskan hubungan. Semua kecenderungan ini mengisyaratkan lenyapnya perlahan-lahan kesempatan manusia untuk menjalin hubungan. Rayapan teknologi yang diam-diam dan mau tak mau terjadi ini berlangsung begitu halus dan tak kelihatan sehingga tak seorangpun pernah menghitung biaya sosial dan emosinya”<sup>3</sup>.

Lebih lanjut Goleman menyebutkan bahwa manusia saat ini secara tidak langsung telah banyak mengalami masalah dalam membangun relasi sosial dengan manusia lainnya. Ini disebabkan karena media elektronik yang semakin canggih. Semakin dekat dengan para penggunanya namun membuat semakin jauh dengan orang-orang yang berada di dekatnya.

Sebagai contoh adalah para pengguna *headphones*, ketika mengalami pertemuan langsung dengan seseorang, telinga yang tersumpal langsung merupakan dalih untuk memperlakukan orang lain sebagai objek, sesuatu yang harus dilewati, bukannya seseorang yang harus dihargai atau setidaknya harus diperhatikan. Begitu juga para pemakai iPod, ia sedang berhubungan dengan seseorang yaitu sang penyanyi, band atau orchestra yang disumpalkan dalam telinga. Jantungnya berdentum seolah-olah menyatu dengan jantung mereka. Namun, mereka kadang mengabaikan orang-orang yang keberadaannya

---

<sup>3</sup> Goleman, Daniel. *Sosial Intelligence*. (Jakarta : Gramedia . 2007) hal 9.

hanya sekitar satu atau dua meter jauhnya, yang kehidupannya praktis tak dipedulikan oleh si pendengar yang asik sendiri itu.<sup>4</sup>

Semua itu hanyalah sekelumit contoh bahwa hubungan interpersonal saat ini dinilai semakin berkurang. Banyak orang yang gagal menyadari betapa penting sebenarnya ‘cerdas bermasyarakat’ itu. Ada beberapa alasan penting mengapa memiliki kecerdasan interpersonal tingkat tinggi bukan hanya penting, tetapi juga merupakan dasar bagi kesejahteraan anak, khususnya ketika dia menjadi dewasa.

Anak perlu memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi agar ia mampu dan terampil bergaul dengan teman sebayanya. Kecerdasan interpersonal ini tentu saja tidak bisa dibawa anak sejak lahir namun diperoleh melalui proses belajar yang berkesinambungan. Anak perlu dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosialnya. Orang tua memberikan bimbingan melalui keteladanan dan dukungan terhadap anak.

Kecerdasan interpersonal menjadi penting karena dalam kehidupan manusia tidaklah bisa hidup sendiri, ada ungkapan “*No man is an island*” (tidak ada orang yang dapat hidup sendiri)<sup>5</sup>. Sesungguhnya orang memerlukan orang lain agar mendapatkan kehidupan seimbang secara sosial, emosional dan fisik. Keurangannya kecerdasan interpersonal adalah salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah nantinya cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan menyinggung perasaan orang lain.

---

<sup>4</sup> Goleman, Daniel. *Sosial Intelligence*. (Jakarta : Gramedia . 2007). hal 10.

<sup>5</sup> Lwin, May. Dkk. *How to Multiply your child's Intelligence*. (Yogyakarta : Indeks, 2008). hal 201

Kecerdasan yang ada pada setiap individu merupakan suatu hal yang dapat berkembang dan meningkat sampai pada titik tertinggi apabila kita senantiasa mau untuk mengasahnya. Ada beberapa keterampilan yang perlu diajarkan pada anak untuk meningkatkan kecerdasan interpersonalnya. Safaria<sup>6</sup> dalam bukunya menuliskan tujuh keterampilan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Diantaranya yaitu mengembangkan kesadaran diri anak, mengajarkan pemahaman situasi sosial dan etika sosial pada anak, mengajarkan pemecahan masalah efektif, mengembangkan sikap empati pada anak, mengembangkan sikap prososial pada anak, mengajarkan komunikasi dengan santun pada anak serta mengajarkan cara mendengarkan efektif pada anak.

Dunia anak adalah dunia bermain, Sebagian besar interaksi antara teman sebaya selama masa kanak-kanak melibatkan permainan, karena itu kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam permainan. Pada usia anak-anak fungsi bermain mempunyai pengaruh besar sekali bagi perkembangan anak serta mempengaruhi pribadi dan sosial anak. Dengan jalan bermain, anak melakukan eksperimen tertentu dan bereksplorasi.

Dalam hal ini peneliti menawarkan sebuah metode permainan, dengan permainan inilah diharapkan bisa meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Keterampilan-keterampilan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dapat disampaikan kepada anak melalui metode permainan. Di dalam permainan ini, nantinya anak benar-benar berperan aktif dengan melibatkan berbagai aspek untuk merespon. Aspek yang terlibat yaitu aspek kognisi, fisik (psikomotor) dan afeksi (sikap). Dari beberapa jenis permainan aktif tersebut dapat kita lihat

---

<sup>6</sup> Safaria, T. *Interpersonal Intelligence*. (Yogyakarta : Amara Books. 2005)

berbagai macam fungsi sosial dimana permainan aktif lebih banyak memiliki fungsi dalam mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak, menyumbang bagi swadaya dan sosialisasi anak. Dengan ini dirasa permainan aktif dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

International Association for Play Therapy (APT), sebuah asosiasi terapi bermain yang berpusat di Amerika, dalam situsnya di internet mendefinisikan terapi bermain sebagai penggunaan secara sistematis dari model teoritis untuk memantapkan proses interpersonal dimana terapis bermain menggunakan kekuatan terapeutik permainan untuk membantu klien mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Munirah Bafagih (2006), yang dilakukan di SMA Negeri 5 Malang menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara outbound / game dengan empati remaja. Ini menunjukkan hasil yang signifikan. Dapat penulis ambil suatu pemahaman bahwa terdapat efektivitas antara permainan dengan kecerdasan interpersonal.

Pendidikan pada dasarnya berperan mencerdaskan kehidupan bangsa, yang sasarannya adalah peningkatan kualitas manusia Indonesia baik itu sosial, spiritual dan intelektual, serta kemampuan yang profesional. Masih banyak lembaga pendidikan yang pelaksanaan pembelajarannya cenderung berorientasi akademik, pembelajaran yang lebih menekankan pada pencapaian kemampuan anak dalam membaca, menulis dan berhitung saja. Mereka tidak memperhatikan

---

<sup>7</sup> [http://klinis.wordpress.com/Artikel/Psikologi/Klinis/Perkembangan dan Sosial.mht](http://klinis.wordpress.com/Artikel/Psikologi/Klinis/Perkembangan%20dan%20Sosial.mht), diakses tanggal 19 November 2008



aspek-aspek kecerdasan lain yang dimiliki oleh siswanya. Seharusnya pembelajaran dijenjang pendidikan dasar lebih diarahkan untuk mengembangkan berbagai potensi yang terdapat dalam diri anak, seperti kognitif, fisik, bahasa dan sosio emosi.

Siswa dalam pembelajarannya cenderung monoton, mereka merasa jenuh karena hanya materi saja yang disampaikan. Sekolah yang menerapkan metode permainan dalam menyampaikan pembelajarannya dapat dilihat hanya terdapat pada sekolah alam, sedangkan di lembaga-lembaga formal jarang kita temui. Pendekatan permainan adalah suatu proses penyampaian pengajaran dalam bentuk bermain tanpa mengabaikan materi inti. Permainan yang dimaksudkan disini adalah permainan kecil yang materinya disesuaikan dengan standar kompetensi dalam kurikulum. Inilah yang diharapkan oleh penulis, sehingga nantinya dengan permainan tersebut siswa bisa mengembangkan beberapa kecerdasan yang mereka miliki terutama kecerdasan interpersonal mereka.

Eksperimen ini penulis lakukan pada anak-anak, yaitu di SDN Merjosari I Malang. Berdasarkan observasi yang dilakukan, disana masih terdapat beberapa anak yang cenderung kurang faham akan etika sosial dan situasi sosial, mereka masih cenderung belum bisa mengembangkan kesadaran diri yang ada pada diri mereka. Selain itu, berdasarkan wawancara pada beberapa guru dapat diperoleh informasi bahwa permasalahan-permasalahan interpersonal banyak didapati pada anak kelas V, diantaranya siswa masih belum bisa memecahkan permasalahannya secara efektif, ini terlihat ketika mereka sedang bermain yang mengakibatkan terjadinya perkelahian. Permasalahan interpersonal lainnya adalah siswa masih kurang faham akan situasi sosial yang mereka hadapi, belum

bisa mengekspresikan rasa bersalah, rasa sedih, cara berbicara pada yang lebih tua. Beberapa permasalahan yang telah disebutkan merupakan permasalahan-permasalahan interpersonal siswa di SDN Merjosari I Malang. Melihat fenomena yang ada maka peneliti melihat bahwa penelitian untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal layak untuk dilakukan di SDN Merjosari I Malang.

Diharapkan dengan menerapkan permainan aktif nantinya dapat membantu permasalahan yang dihadapi beberapa siswa dan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul “*Efektivitas Permainan Aktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak*” di SDN Merjosari I Malang.

## B. RUMUSAN MASALAH

Sehubungan dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kecerdasan interpersonal anak pada kelompok kontrol sebelum & sesudah diberi treatment permainan?
2. Bagaimana kecerdasan interpersonal anak pada kelompok eksperimen sebelum & sesudah diberi treatment permainan?
3. Sejauh mana keefektifitasan permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak?

## C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kecerdasan interpersonal anak sebelum diberi treatment permainan.
2. Untuk mengetahui kecerdasan interpersonal anak setelah diberi treatment permainan.
3. Untuk mengetahui sejauh mana keefektifitasan permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

#### D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil eksperimen ini, diharapkan dapat memberikan manfaat akademis dan aplikatif bagi pengembangan keilmuan, diantaranya :

1. Manfaat teoritis
  - a. Fakultas psikologi. Eksperimen ini diharapkan mampu memberikan penambahan khazanah keilmuan psikologi, khususnya teori tentang permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.
  - b. Sekolah. Metode permainan aktif dapat dijadikan bahan pertimbangan sekolah-sekolah dalam menentukan model pembelajaran yang lebih baik buat para siswanya khususnya untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.
2. Manfaat praktis

Hasil eksperimen ini bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan dan pedoman bagi pelaksanaan peningkatan kecerdasan interpersoanal anak. Bagi orang tua, para guru (pendidik), konselor, psikolog, psikiater dan berbagai pihak yang berkepentingan dengan hasil ekperimen ini.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. KECERDASAN INTERPERSONAL

##### 1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Manusia sebagai makhluk sosial, mereka membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan sosialnya. Akan tetapi tidak semua individu dapat menjalin hubungan yang baik dengan individu lain. Untuk mendukung terjalinnya hubungan yang baik tersebut kecerdasan interpersonal menjadi sangat penting dimiliki oleh setiap individu. Kecerdasan interpersonal ini menjadi penting karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup seseorang terkait dengan orang lain.

Howard Gardner seorang ahli psikologi perkembangan mengemukakan tentang teori kecerdasan ganda yang biasa disebut dengan *multiple intelligence* yang terdiri dari sembilan kecerdasan, yang mana salah satunya adalah kecerdasan interpersonal. Kesembilan kecerdasan tersebut adalah :

##### 1). Kecerdasan linguistik (*linguistic intelligence*),

Kemampuan dalam mengolah bahasa, membuat suatu kalimat, mudah memahami kata-kata (bahasa) menjadikannya sesuatu yang indah.

- 2). Kecerdasan matematis-logis (*logical-mathematical intelligence*),  
Kemampuan memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan angka-angka dan pemikiran logis.
- 3). Kecerdasan ruang (*spatial intelligence*),  
Kemampuan dalam memahami prespektif ruang dan dimensi.
- 4). Kecerdasan kinestetik (*kinesthetic intelligence*),  
Kemampuan dalam aktivitas olah raga, atletik, menari dan kegiatan-kegiatan yang membutuhkan kelincahan tubuh.
- 5). Kecerdasan musikal (*musical intelligence*),  
Kemampuan dalam menyusun lagu, menyanyi, memainkan alat musik dengan sangat baik.
- 6). Kecerdasan interpersonal (*interpersonal intelligence*),  
Kemampuan dalam berhubungan dengan orang lain.
- 7). Kecerdasan intrapersonal (*intrapersonal intelligence*),  
Kemampuan dalam memahami diri sendiri.
- 8). Kecerdasan lingkungan/naturalis (*naturalist intelligence*),  
Kemampuan dalam memahami gejala-gejala alam, memperhatikan kesadaran ekologis dan menunjukkan kepekaan terhadap bentuk-bentuk alam.
- 9). Kecerdasan eksistensial (*existential intelligence*).  
Kemampuan seseorang untuk menjawab persoalan-persoalan terdalam eksistensi atau keberadaan manusia.

Kecerdasan interpersonal atau bisa juga disebut kecerdasan sosial.

Dua tokoh dari psikologi inteligensi yang menegaskan adanya kecerdasan

interpersonal adalah Howard Gardner (1999) sedangkan dengan sebutan kecerdasan sosial adalah Edward L. Thorndike (Azwar,1997)<sup>8</sup>.

Dalam bukunya, Safaria menyebutkan bahwa kecerdasan interpersonal atau bisa dikatakan juga sebagai kecerdasan sosial, diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menang-menang atau menguntungkan.<sup>9</sup>

Inteligensi Interpersonal adalah kemampuan untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, intense, motivasi, watak, temperament orang lain. Kepekaan akan ekspresi wajah, suara. Isyarat dari orang lain juga masuk dalam inteligensi ini. Secara umum kecerdasan interpersonal berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk menjalin relasi dan komunikasi dengan berbagai orang.<sup>10</sup>

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitar kita, kecerdasan ini adalah kemampuan kita untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapi secara layak.<sup>11</sup>

Daniel Goleman dalam buku *Sosial Intelligence* menyebutkan bahwa kecerdasan sosial merujuk pada spectrum yang merentang dari secara instan

---

<sup>8</sup> Safaria, T. *Interpersonal Intelligence*. (Yogyakarta : Amara Books. 2005) hal 23.

<sup>9</sup> *Ibid.* hal 23

<sup>10</sup> Suparno, Paul. *Teori Inteligensi Ganda, dan Aplikasinya di Sekolah*. (Yogyakarta, Kanisius, 2004), 39

<sup>11</sup> Lwin, M dkk. *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*(Edisi Indonesia). (Yogyakarta, Indeks, 2008),197

merasa keadaan batiniah orang lain sampai memahami perasaan dan pikirannya.<sup>12</sup>

Ada juga yang mendefinisikan kecerdasan interpersonal sebagai suatu kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi, dan perasaan orang lain. Kecerdasan ini juga melibatkan kepekaan pada ekspresi wajah, suara dan gerakan tubuh dari orang lain dan mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi.<sup>13</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah suatu kemampuan atau keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan.

Pengertian tersebut lebih mencakup kepada hubungan dalam kecerdasan interpersonal yang telah dijelaskan.

## **2. Dimensi Kecerdasan Interpersonal**

Anderson dalam Safaria mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal mempunyai tiga dimensi utama. Yang mana ketiga dimensi tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh serta ketiganya saling mengisi satu sama lainnya.

---

<sup>12</sup> Goleman, Daniel. *Sosial Intelligence (Edisi Indonesia)*. (Jakarta, Gramedia, 2007), 114

<sup>13</sup> Gunawan, Adi W. *Genius Learning Strategy*. (Jakarta : Gramedia. 2004) hal 237.

Berikut ini tiga dimensi kecerdasan interpersonal :

1. *social sensitivity* (sensitivitas sosial).

Kemampuan untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki sensitivitas yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain, entah reaksi tersebut positif ataupun negatif.

Adapun indikator dari sensitivitas sosial itu sendiri menurut Safaria adalah sebagai berikut :

a. Sikap empati

Empati adalah pemahaman kita tentang orang lain berdasarkan sudut pandang, perspektif, kebutuhan-kebutuhan, pengalaman-pengalaman orang tersebut. Oleh sebab itu sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses bersosialisasi agar tercipta suatu hubungan yang saling menguntungkan dan bermakna.

b. Sikap Prosocial

Prosocial adalah tindakan moral yang harus dilakukan secara cultural seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain dan mengungkapkan simpati.



## 2. *social insight*

Kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam satu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah di bangun. Di dalamnya juga terdapat kemampuan dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi tersebut.

Fondasi dasar dari *social insight* ini adalah berkembangnya kesadaran diri anak secara baik. Kesadaran diri yang berkembang ini akan membuat anak mampu memahami keadaan dirinya baik keadaan internal maupun eksternal seperti menyadari emosi-emosinya yang sedang muncul, atau menyadari penampilan cara berpakaianya sendiri, cara berbicaranya dan intonasi suaranya.

Adapun indikator dari sosial insight adalah :

### a. Kesadaran diri

Kesadaran diri adalah mampu menyadari dan menghayati totalitas keberadaannya di dunia seperti menyadari keinginan-keinginannya, cita-citanya, harapan-harapannya dan tujuan-tujuannya dimasa depan.

Kesadaran diri ini sangat penting dimiliki oleh anak karena kesadaran diri memiliki fungsi monitoring dan fungsi kontrol dalam diri.

b. Pemahaman situasi sosial dan etika sosial

Dalam bertingkah laku tentunya harus diperhatikan mengenai situasi dan etika sosial. Pemahaman ini mengatur perilaku mana yang harus dilakukan dan perilaku mana yang dilarang untuk dilakukan. Aturan-aturan ini mencakup banyak hal seperti bagaimana etika dalam bertamu, berteman, makan, bermain, meminjam, minta tolong dan masih banyak hal lainnya.

c. Keterampilan pemecahan masalah

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

3. *social communication*

Penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka seseorang membutuhkan sarannya. Tentu saja sarana yang digunakan adalah melalui proses komunikasi, yang mencakup baik komunikasi verbal, non verbal maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif, keterampilan berbicara efektif,

keterampilan *public speaking* dan keterampilan menulis secara efektif (Anderson, 1999).

a. Komunikasi efektif

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

b. Mendengarkan efektif.

Salah satu keterampilan komunikasi adalah keterampilan mendengarkan. Mendengarkan membutuhkan perhatian dan sikap empati, sehingga orang merasa dimengerti dan dihargai.<sup>14</sup>

### **3. Karakter Individu Yang Memiliki Kecerdasan Interpersonal**

Individu yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi, tentunya memiliki karakteristik-karakteristik yang berbeda dengan individu yang tidak memiliki kecerdasan interpersonal.

---

<sup>14</sup> Safaria, T. *Interpersonal Intelligence. Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak* (Yogyakarta, Amara Books, 2005).

Dalam buku interpersonal intelligence, Safaria menyebutkan karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi yaitu :

- 1). Mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif,
- 2). Mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total,
- 3). Mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah dimakan waktu dan senantiasa berkembang semakin intim/mendalam/penuh makna
- 4). Mampu menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain, atau dengan kata lain sensitive terhadap perubahan sosial dan tuntutan-tuntutannya.
- 5). Mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dengan pendekatan *win-win solution* serta yang paling penting adalah mencegah munculnya masalah dalam relasi sosialnya
- 6). Memiliki 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.

#### 4. Peran Kecerdasan Interpersonal

Kita semua mengetahui bahwa memiliki suatu jaringan persahabatan yang kuat akan membantu kita dalam kehidupan pribadi maupun profesional kita.

Kecerdasan interpersonal menjadi penting karena pada dasarnya manusia adalah makhluk sosial dan tidak bisa hidup sendiri. Seseorang yang gagal dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya akan mengalami banyak hambatan dalam perkembangan sosialnya.

Dengan kecerdasan interpersonal yang tinggi maka komunikasi antar pribadi akan terjalin dengan baik pula. Komunikasi merupakan hal yang penting bagi perkembangan psikologis individu. Adapun manfaat komunikasi antar pribadi yaitu <sup>15</sup>:

- a. Komunikasi antar pribadi membantu perkembangan intelektual dan sosial anak
- b. Melalui komunikasi dengan orang lain maka jati diri atau identitas diri akan terbentuk
- c. Pemahaman realitas dunia disekelilingnya dapat dicapai melalui perbandingan sosial
- d. Kualitas komunikasi atau hubungan antar pribadi yang terjalin, terutama dengan teman-teman dekat menentukan kondisi kesehatan mental seseorang.

---

<sup>15</sup> Safaria, T. *Interpersonal Intelligence. Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak* (Yogyakarta, Amara Books, 2005) hal 16-17.

## 5. Pengembangan Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan yang ada pada setiap individu merupakan suatu hal yang dapat berkembang dan meningkat apabila kita mau untuk mengasahnya. Ada beberapa metode untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal. Ada tujuh kiat-kiat untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal<sup>16</sup>:

### a. Mengembangkan kesadaran diri

Anak yang memiliki kesadaran yang tinggi akan lebih mampu mengenali perubahan emosi-emosinya, sehingga anak akan lebih mampu mengendalikan emosi tersebut dengan terlebih dahulu mampu menyadarinya.

### b. Mengajarkan pemahaman situasi sosial dan etika sosial

Pemahaman norma-norma sosial merupakan kunci sukses dalam membina dan mempertahankan sebuah hubungan dengan orang lain. Pemahaman situasi sosial ini mencakup bagaimana aturan-aturan yang menyangkut dalam etika kehidupan sehari-hari. Sehingga nantinya akan mengerti bagaimana harus menyesuaikan perilakunya dalam setiap situasi sosial.

### c. Mengajarkan pemecahan masalah efektif

Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan memiliki keterampilan memecahkan konflik antar pribadi yang efektif, dibandingkan dengan anak yang kecerdasan interpersonalnya rendah.

---

<sup>16</sup> Safaria, T. *Interpersonal Intelligence. Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak* (Yogyakarta, Amara Books, 2005) hal 16-17.

d. Mengembangkan sikap empati

Sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses pertemanan agar tercipta hubungan yang bermakna dan saling menguntungkan.

e. Mengembangkan sikap prososial

Perilaku prososial sangat berperan bagi kesuksesan anak dalam menjalin hubungan dengan teman sebayanya. Anak-anak yang disukai oleh teman sebayanya kebanyakan menunjukkan perilaku prososial yang tinggi.

f. Mengajarkan berkomunikasi secara santun

Komunikasi merupakan sarana yang paling penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang yang menginginkan kesuksesan di dalam hidupnya.

g. Mengajarkan cara mendengar efektif

Keterampilan mendengarkan ini akan menunjang proses komunikasi anak dengan orang lain. Sebab orang akan merasa dihargai dan diperhatikan ketika mereka merasa diperhatikan.

## **6. Kecerdasan Interpersonal dalam Prespektif Islam**

Sebagai makhluk sosial setiap insan di dunia sangat tergantung dengan orang lain, karena mereka tidak dapat hidup sendiri. Setiap individu harus mampu berinteraksi dengan baik antara sesamanya. Individu yang dapat berinteraksi sosial dengan baik, maka individu tersebut memiliki kecerdasan interpersonal yang baik.

Manusia adalah bersaudara, sehingga sudah seharusnya kita dapat menjalin hubungan yang baik dengan sesama orang mu'min. Dalam surat Ali Imran ayat 103 disebutkan :

وَأَعْتَصِمُوا بِحَبْلِ اللَّهِ جَمِيعًا وَلَا تَفَرَّقُوا ۗ وَاذْكُرُوا نِعْمَتَ اللَّهِ عَلَيْكُمْ إِذْ كُنْتُمْ أَعْدَاءً فَأَلَّفَ بَيْنَ قُلُوبِكُمْ فَأَصْبَحْتُمْ بِنِعْمَتِهِ إِخْوَانًا وَكُنْتُمْ عَلَىٰ شَفَا حُفْرَةٍ مِّنَ النَّارِ فَأَنْقَذَكُم مِّنْهَا ۗ كَذَٰلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ ءَايَاتِهِ ۗ لَعَلَّكُمْ تَهْتَدُونَ ﴿١٠٣﴾

Artinya : “dan berpeganglah kamu semuanya kepada tali (agama) Allah, dan janganlah kamu bercerai berai, dan ingatlah akan nikmat Allah kepadamu ketika kamu dahulu (masa Jahiliyah) bermusuh-musuhan, Maka Allah mempersatukan hatimu, lalu menjadilah kamu karena nikmat Allah, orang-orang yang bersaudara; dan kamu telah berada di tepi jurang neraka, lalu Allah menyelamatkan kamu dari padanya. Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu, agar kamu mendapat petunjuk”. (QS. Ali Imran : 103)<sup>17</sup>

Memiliki keterampilan dalam berkomunikasi menunjukkan tingkat kecerdasan interpersonal seseorang. Di dalam Al-Qur'an sendiri kita banyak menemukan tuntutan yang bagus dalam etika berkomunikasi. Salah satunya yaitu menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. Sebagaimana disebutkan dalam surat Al-Isra' ayat 28 :

وَأِمَّا تُعْرِضَنَّ عَنْهُمُ ابْتِغَاءَ رَحْمَةٍ مِّن رَّبِّكَ تَرْجُوهَا فَقُلْ لَهُمْ قَوْلًا مَّيْسُورًا ﴿٢٨﴾

Artinya : “dan jika kamu berpaling dari mereka untuk memperoleh rahmat dari Tuhanmu yang kamu harapkan, Maka Katakanlah kepada mereka Ucapan yang pantas” (QS. Al-Isra' : 28)<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Depag RI

<sup>18</sup> Depag RI



Maksud dari ucapan yang pantas disini adalah perkataan yang baik agar mereka tidak kecewa lantaran mereka belum mendapat bantuan dari kamu. dalam pada itu kamu berusaha untuk mendapat rezki (rahmat) dari Tuhanmu, sehingga dapat memberikan kepada mereka hak-hak mereka.

Salah satu dimensi dari kecerdasan interpersonal adalah sikap empati, yang mana menuntut kita untuk bisa memahami keadaan orang lain. Sebagaimana hadis yang diriwayatkan oleh Imam Muslim dan Ahmad sebagai berikut:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ نُمَيْرٍ حَدَّثَنَا أَبِي حَدَّثَنَا زَكَرِيَاءُ عَنْ الشَّعْبِيِّ عَنِ الثُّعْمَانَ بْنِ بَشِيرٍ قَالَ , قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَثَلُ الْمُؤْمِنِينَ فِي تَوَادُّهِمْ وَتَرَاحُمِهِمْ وَتَعَاطُفِهِمْ مَثَلُ الْجَسَدِ إِذَا اشْتَكَى مِنْهُ عُضْوٌ تَدَاعَى لَهُ سَائِرُ الْجَسَدِ بِالسَّهَرِ وَالْحُمَى

Artinya : perumpamaan orang-orang beriman dalam saling mencintai, saling mengasihi dan saling menyanyangi bagaikan sebuah tubuh. Apabila salah satu anggota tubuhnya sakit, maka seluruh tubuh akan merasa sakit, (HR. Muslim dan Ahmad)<sup>19</sup>

Dalam Al-Qur'an masih terdapat etika yang lain, misalnya dalam berkomunikasi harus dengan bahasa yang lemah lembut. Sebagai mana dalam surat Thaha ayat 44 yang berbunyi :

فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لِّعَلَّهِ يَتَذَكَّرُ أَوْ تَحْشَىٰ ﴿٤٤﴾

Artinya : “Maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, Mudah-mudahan ia ingat atau takut”.

Inilah kiat komunikasi yang efektif dalam islam. Berkomunikasi harus dilakukan dengan lemah lembut, tanpa emosi, apalagi mencaci maki orang yang ingin dibawa ke jalan yang benar. Dengan cara seperti ini bisa lebih

---

<sup>19</sup> Shahih Muslim. Hal 486

cepat difahami dan diyakini oleh lawan dialog. Karena sebaliknya, Allah membenci orang-orang yang berbicara dengan nada keras atau intonasi yang lebih tinggi seperti yang disebutkan dalam surat Luqman ayat 19 yang berbunyi :

وَأَقْصِدْ فِي مَشْيِكَ وَأَغْضُضْ مِنْ صَوْتِكَ إِنَّ أَنْكَرَ الْأَصْوَاتِ لَصَوْتُ

الْحَمِيرِ ﴿١٩﴾

Artinya : “dan sederhanalah kamu dalam berjalan dan lunakkanlah suaramu. Sesungguhnya seburuk-buruk suara ialah suara keledai”. (QS. Luqman : 19)

Dari beberapa ayat yang disebutkan diatas menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang harus ditingkatkan demi menjalin hubungan yang baik antara sesama manusia.

## B. PERMAINAN

### 1. Pengertian Bermain

Sebagian besar interaksi teman sebaya masa anak-anak melibatkan permainan. Karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam permainan. Permainan bukan hanya terkait dengan alat-alat permainan, kawan main, tempat bermain, dan lingkungan hidup, tetapi terdapat hal-hal yang jauh lebih luas cakupan di dalamnya.

Karena permainan mempunyai arti yang lebih luas, banyak tokoh-tokoh psikologi terutama psikolog perkembangan mendefinisikan tentang bermain.

John W Santrock menyebutkan arti bermain (*play*) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.<sup>20</sup>

Menurut Hughes (1999), seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *Children, Play, and Development*, mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang disebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya, yaitu :

- 1). Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri untuk mendapat kepuasan.
- 2). Memilih dengan bebas dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh ataupun memaksa.
- 3). Menyenangkan dan dapat dinikmati.
- 4). Mengkhayal untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas.
- 5). Melakukan secara aktif dan sadar<sup>21</sup>.

Selain itu John Freeman dan Utami Munandar (1996) mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.<sup>22</sup>

Hurlock dalam bukunya menyebutkan bahwa bermain (*play*) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan

---

<sup>20</sup> Santrock, John W. *Life Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Edisi 5, Jilid 1*. (Jakarta : Erlangga. 2002) hal 272.

<sup>21</sup> Ismail, Andang. *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. (Yogyakarta : Pilar Media. 2007) hal 14.

<sup>22</sup> *Ibid*, hal 16.

untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar.<sup>23</sup>

## **2. Kategori Permainan Anak**

Survei tentang berbagai jenis permainan yang dilakukan anak menunjukkan betapa besar perbendaharaan permainan anak. Karena permainan anak memiliki banyak kegiatan, seluruh kegiatan ini akan dibagi ke dalam dua kategori utama yaitu permainan aktif dan permainan pasif.

Umumnya permainan aktif sangat menonjol pada awal masa anak-anak dan permainan pasif pada akhir masa anak-anak. Akan tetapi pada semua usia sepanjang masa anak-anak, kedua jenis permainan ini masih menjadi permainan anak.

### **a. Bermain Aktif**

Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraannya timbul dari apa yang dilakukan anak itu sendiri<sup>24</sup>. Kegiatan bermain aktif juga dapat

---

<sup>23</sup> Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak. Jilid 1, edisi 6*. (Jakarta : Erlangga. tt) hal 320.

<sup>24</sup> Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak. Jilid 1, edisi 6*. (Jakarta : Erlangga. tt). hal 327.

diartikan sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktifitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh<sup>25</sup>.

Selain itu, dalam permainan aktif pelaku benar-benar berperan secara aktif dengan melibatkan berbagai aspek dari pelaku untuk merespon. Aspek-aspek yang terlibat tersebut diantaranya adalah aspek fisik (psikomotor), kognisi, dan afeksi (sikap). Oleh karena itu, dengan melakukan aktivitas ini, tidak hanya fisik saja yang terlatih, tetapi juga seluruh aspek kognitif dan afektif pun memperoleh manfaatnya<sup>26</sup>.

Adapun jenis-jenis dari permainan aktif ini adalah :

a) Bermain Bebas dan Spontan

Hurlock dalam buku perkembangan anak menyebutkan bahwa permainan bebas dan spontan merupakan wadah anak-anak untuk melakukan apa, kapan dan bagaimana mereka ingin melakukan. Tidak ada kaidah dan peraturan.

b) Permainan Drama

Permainan drama atau yang sering disebut dengan permainan pura-pura adalah bentuk permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi, seolah-olah hal itu memiliki atribut yang lain daripada yang sebenarnya.

Dalam kegiatan bermain drama ini, anak memiliki peran penting. Ia melakukan impersonalisasi (melakukan peniruan) terhadap

---

<sup>25</sup> Ismail, Andang. *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. (Yogyakarta : Pilar Media. 2007) hal 46.

<sup>26</sup> Supendi, Pepen. *50 Permainan menyenangkan di indoor dan outdoor, fun game*. (Jakarta : Penebar Swadaya. 2008) hal 22.

karakter yang dikagumi atau ditakutinya, baik yang ia temui sehari-hari maupun dari tokoh yang ia tonton di film atau ia baca di media masa.

c) Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Dalam bermain konstruktif ini anak akan memperoleh kegembiraan, selain itu mereka juga belajar bersikap sosial jika membangun sesuatu dengan teman bermainnya dengan bekerja sama dan menghargai prestasinya.

d) Melamun

Melamun merupakan bentuk bermain aktif, walaupun lebih banyak melibatkan aktifitas mental daripada aktifitas tubuh. Sekilas orang beranggapan bahwa melamun merupakan kegiatan pasif dan dianggap membuang waktu.

Kenyataannya, melamun justru dikategorikan kegiatan aktif karena melibatkan kerja otak, walaupun tidak diperlukan kekuatan fisik. Dengan melamun daya imajinasi anak akan tinggi serta mendorong anak menjadi kreatif.

e) Mengumpulkan benda-benda (*Collecting*)

Permainan mengumpulkan adalah kegiatan bermain yang umum dikalangan anak-anak dari semua latar belakang ras, agama dan sosio ekonomi. Pada mulanya anak akan mengumpulkan segala

sesuatu yang menarik perhatiannya tanpa mempersoalkan kegunaannya.

Permainan mengumpulkan ini turut mempengaruhi penyesuaian pribadi dan sosial anak. Kejadian ini menimbulkan perasaan swadaya dalam permainannya dan mendorong perkembangan kecakapan sosial seperti bermain jujur, kerja sama, keinginan berbagi dan persaingan.

f) Musik

Aktifitas musik bisa digolongkan ke dalam bermain aktif. Bila anak melakukan kegiatan musik, misalnya bernyanyi, memainkan alat musik tertentu dan melakukan gerakan-gerakan atau tarian yang diiringi musik.

Manfaat yang dapat diperoleh adalah untuk ekspresi diri, sosialisasi dan memupuk rasa percaya diri. Lewat kegiatan bersama teman, anak belajar bekerja sama.

g) Mengeksplorasi

Kegiatan eksplorasi dijumpai pada aktivitas berkemah, pramuka, dan karya wisata ke tempat-tempat yang akan memberikan pengalaman baru bagi anak.

Manfaat dari permainan ini adalah sebagai alat bantu anak untuk bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan teman-temannya.

#### h) Permainan dan Olah Raga

Permainan dan olah raga adalah perlombaan dengan serangkaian peraturan, yang dilakukan sebagai hiburan atau taruhan.

Permainan ini merupakan penunjang bagi anak untuk bersosialisasi. Anak akan belajar bagaimana bergaul dengan anak lain, bekerja sama dalam berbagai kegiatan, memainkan peran pemimpin dan sebagai yang dipimpin.

#### **b. Bermain Pasif**

Bermain pasif adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan yang diperoleh dari aktifitas yang bukan dilakukan oleh dirinya sendiri. Dengan kata lain, kegiatan yang dilakukan hanya sekedar untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari hiburan.<sup>27</sup>

Adapun jenis-jenis dalam permainan pasif yaitu :

##### a) Membaca

Membaca termasuk kegiatan bermain pasif, bisa dalam bentuk mendengarkan cerita yang dibacakan orang lain atau membaca sendiri.

Membaca memiliki banyak manfaat, diantaranya membuat anak menjadi mandiri dan lebih percaya diri. Tidak perlu menggantungkan diri pada orang lain untuk memperoleh hiburan dan

---

<sup>27</sup> Ismail, Andang. *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. (Yogyakarta : Pilar Media. 2007) hal 62.



mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, punya pengaruh positif terhadap perkembangan kepribadian anak di kemudian hari.<sup>28</sup>

#### b) Melihat komik

Yang dimaksud dengan komik adalah cerita kartun bergambar, dimana unsur gambar lebih penting dari pada ceritanya. Cerita kartun bergambar bisa dijumpai dalam buku komik, majalah ataupun surat kabar.<sup>29</sup>

Menurut Mayke (2001) dalam buku *education games*, mengemukakan bahwa anak usia sekolah menyukai cerita yang penuh misteri, petualangan, dan pertempuran.

#### c) Menonton Televisi

Bagi kebanyakan anak, waktu yang digunakan untuk menonton televisi melebihi proporsi jumlah waktu yang digunakan untuk bermain lainnya. Kenyataannya televisi disebut “*electronic pied piper*” sebuah label yang menyatakan bahwa secara harfiah ia menyita perhatian anak terhadap bentuk bermain lainnya.

Daya tarik televisi sangat berbeda pada masing-masing anak, ini banyak dipengaruhi beberapa faktor diantaranya usia, jenis kelamin, inteligensi, status sosioekonomi, kepribadian, prestasi akademik dan penerimaan sosial<sup>30</sup>.

---

<sup>28</sup> *Ibid.* hal 63.

<sup>29</sup> Ismail, Andang. *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. (Yogyakarta : Pilar Media. 2007). hal 64.

<sup>30</sup> Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak. Jilid 1, edisi 6*. (Jakarta : Erlangga. tt). Hal 342.

### **3. Fungsi Bermain Bagi Anak**

Permainan memiliki banyak manfaat, permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi ini, anak-anak mempraktekkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya.

Hetherington & Parker (1979) menyebutkan ada tiga fungsi utama dari permainan, yaitu :

#### **1. Fungsi Kognitif.**

Fungsi kognitif permainan membantu perkembangan kognitif anak, yaitu dengan permainan anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek disekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya.

#### **2. Fungsi Sosial.**

Fungsi sosial permainan dalam meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran. Anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan dimainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.

#### **3. Fungsi Emosi**

Fungsi emosi permainan memungkinkan anak memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, anak belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin karena kemungkinan besar permainan anak melepaskan energi fisik dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan-tekanan batin terlepaskan ke dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.<sup>31</sup>

Bagi Freud dan Erikson permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik karena tekanan-tekanan terlepas di dalam permainan anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.

Piaget melihat permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Ia juga mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak membatasi cara mereka bermain. Piaget juga yakin, bahwa struktur-struktur kognitif perlu dilatih dan permainan memberi setting yang sempurna bagi latihan ini. Misalnya : saat anak belajar dengan angka-angka mereka akan tertawa dan bahagia saat berhasil menyelesaikan dengan baik.

Vygotsky, ia yakin bahwa permainan adalah suatu setting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif. Ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan kayalan suatu permainan. Contoh : seorang anak menganggap boneka sebagai sosok bayi yang hidup.

Daniel Berlyne menjelaskan permainan sebagai suatu yang menegaskan dan menyenangkan karena permainan itu memuaskan

---

<sup>31</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*. (Bandung : Rosda. 2007 ) hal 142.

dorongan penjelajahan kita, yang meliputi keingintahuan dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru atau yang tidak bisa.

#### **4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Permainan Anak**

Permainan dalam aplikasinya, tentunya dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, dalam bukunya yang berjudul *perkembangan anak*, Elizabeth Hurlock menyebutkan ada delapan faktor yang mempengaruhi permainan anak. Yaitu :

##### 1). Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energi untuk bermain aktif, seperti permainan dan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai permainan pasif.

##### 2). Perkembangan Motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan kordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

##### 3). Intelligensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif dari pada yang kurang pandai dan permainan mereka juga menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

#### 4). Jenis Kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar dari pada anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga dari pada berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa anak-anak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak dari pada anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa anak-anak.

#### 5). Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain dari pada anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang.

#### 6). Status Sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlibat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang di baca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervise terhadap mereka.

#### 7). Jumlah Waktu Bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang lebih besar.

#### 8). Peralatan Bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

## 5. Permainan dalam Prespektif Islam

Dalam Islam, bermain juga begitu mendapat perhatian besar. Nabi Muhammad saw nampaknya telah lebih dahulu mengajarkan bagaimana seharusnya memerlakukan anak-anak dengan member contoh menimang dan memanjakan cucu-cucunya, Hasan dan Husain, bermaian kuda-kudaan, bermain *ciluk ba*, dan lain sebagainya.

Al-Ghazali memandang bahwa anak adalah amanat bagi kedua orang tuanya. Hatinya yang masih suci adalah permata yang amat mahal. Apabila dia diajari dan dibiasakan untuk berbuat kebaikan, maka ia akan tumbuh pada kebaikan itu dan mendapatkan kebahagiaan di dunia dan di akhirat. Cara membesarkan anak yang baik adalah dengan mendidik dan mengajarkan akhlak yang mulia pada anaknya. Sebagaimana firman Allah swt dalam surat Ar-Ruum ayat 17-18:

فَسُبْحَانَ اللَّهِ حِينَ تُمْسُونَ وَحِينَ تُصْبِحُونَ ﴿١٧﴾ وَلَهُ الْحَمْدُ فِي

السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَعَشِيًّا وَحِينَ تُظْهِرُونَ ﴿١٨﴾

Artinya : “Maka bertasbihlah kepada Allah di waktu kamu berada di petang hari dan waktu kamu berada di waktu subuh, dan bagi-Nyalah segala puji di

langit dan di bumi dan di waktu kamu berada pada petang hari dan di waktu kamu berada di waktu Zuhur”

Nabi mendidik anak-anak, baik pada pagi hari maupun petang hari untuk berhati suci, berjiwa bersih dan berdada lapang.

Al-Ghazali juga menyebutkan bahwa bermain adalah sesuatu yang sangat penting, sebab melarangnya dari bermain-main seraya memaksanya untuk belajar terus-menerus dapat mematikan hatinya, mengganggu kecerdasannya, dan merusak irama hidupnya. Sedemikian rupa pengaruhnya sehingga ia akan berupaya melepaskan diri sama sekali dari kewajibannya untuk belajar.

Dr. Asma Hasan Fahmi (1975), sesungguhnya jika dipandang sebagai metode, bermain dalam pendidikan islam sudah tidak disangsikan lagi keberadaannya, sejak semula sudah ada dalam islam hingga sekarang. Pendidikan islam sangat menghargai dan memerhatikan kebutuhan anak-anak terhadap permainan, sebab permainan merupakan satu hal yang penting bagi perkembangan inteligensi dan fisik motorik anak<sup>32</sup>. Salah satu cara adalah dengan tidak membubarkan anak ketika bermain. Ini terdapat dalam hadis yang diriwayatkan oleh Ahmad:

---

<sup>32</sup> Ismail, Andang. *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. (Yogyakarta : Pilar Media. 2007). Hal 2-3.

حَدَّثَنَا حَجَّاجٌ وَهَاشِمٌ الْمَعْنَى قَالَا حَدَّثَنَا سُلَيْمَانُ عَنْ ثَابِتٍ عَنْ أَنَسٍ قَالَ خَدَمْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَوْمًا حَتَّى إِذَا رَأَيْتُ أَنِّي قَدْ فَرَعْتُ مِنْ خِدْمَتِهِ قُلْتُ يَقِيلُ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَخَرَجْتُ إِلَى صَبِيَّانِ يَلْعَبُونَ قَالَ فَجِئْتُ أَنْظُرُ إِلَى لَعِبِهِمْ قَالَ فَجَاءَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَسَلَّمَ عَلَيَّ الصَّبِيَّانِ وَهُمْ يَلْعَبُونَ فَدَعَانِي رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَبَعَثَنِي إِلَى حَاجَةٍ لَهُ فَذَهَبْتُ فِيهَا وَجَلَسَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فِيَّ حَتَّى أَتَيْتُهُ ....

“Pada suatu hari aku melayani Rosulullah saw, setelah kurasakan bahwa tugasku untuk melayani beliau telah selesai dan kukira beliau sedang beristirahat siang, aku keluar menuju ke tempat anak-anak bermain, lalu aku dating menyaksikan mereka sedang bermain. Tidak lama kemudian, Rosulullah saw datang seraya mengucapkan salam kepada anak-anak yang sedang bermain, lalu beliau memanggilku dan menyuruhku untuk suatu keperluan. Aku pun segera pergi untuk menunaikannya, sedang beliau duduk di bawah naungan pohon hingga aku kembali kepadanya,... (Ahmad, Musnadul Muktsirin 12552)<sup>33</sup>

Dalam islam, permainan bagi anak juga disyariatkan. Jika permainan yang bersih, hiburan yang dibolehkan, latihan fisik dan olahraga adalah termasuk keharusan bagi setiap muslim, maka keharusan itu memang ada terutama ketika ia masih kecil. Hal itu karena dilatarbelakangi oleh dua faktor<sup>34</sup>:

*Pertama*, potensi anak untuk belajar di waktu kecil lebih besar daripada ketika dewasa.

*Kedua*, karena kebutuhan anak kepada permainan dan hiburan di waktu kecil lebih banyak dan besar dibandingkan ketika ia sudah dewasa.

<sup>33</sup> Musnad Ahmad, Ahmad ibn Hambal, Hal 99

<sup>34</sup> Nashih, Abdullah. U. *Pendidikan Anak Dalam Islam. Jilid II* (Jakarta : Pustaka Amani. 2002) hal 609



### C. EFEKTIVITAS PERMAINAN AKTIF DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL

Bermain adalah dunia anak, membicarakan anak tidak dapat meninggalkan pembicaraan tentang bermain. Dimanapun anak-anak berada dan di waktu apapun, bermain adalah aktivitas utama mereka. Melalui bermain, anak-anak dapat mengekspresikan apapun yang mereka inginkan, tidak diragukan bahwa anak-anak bermain sepanjang waktu yang mereka miliki.

Dilihat dari sudut pandang psikologi, mulai akhir tahun 1800-an bermain dipandang sebagai aktivitas yang penting untuk anak. Sebelumnya, bermain hanya dipandang sebagai ekspresi dari kelebihan energi yang dimiliki anak-anak atau sebagai bagian dari ritual budaya dan agama.

Menurut Elizabeth B Hurluck<sup>35</sup>, aktivitas bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap beberapa hal, diantaranya yaitu :

1. Dorongan berkomunikasi. Agar dapat bermain dengan baik bersama anak lain, anak harus belajar berkomunikasi, dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya, mereka harus mengerti apa yang dikomunikasikan oleh orang lain.
2. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam. Permainan merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh batasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
3. Perkembangan wawasan diri. Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan teman bermainnya. Dengan bermain

---

<sup>35</sup> Ismail, Andang. *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. (Yogyakarta : Pilar Media. 2007). hal 29-31.

memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep dirinya dengan pasti dan nyata.

4. Belajar bermasyarakat atau bersosialisasi. Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan mereka.
5. Standar moral. Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.
6. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan. Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.

Hetherington & Parker (1979) menyebutkan ada tiga fungsi utama dari permainan, yaitu :

1. Fungsi Kognitif.

Fungsi kognitif permainan membantu perkembangan kognitif anak, yaitu dengan permainan anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek disekitarnya dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya.

2. Fungsi Sosial.

Fungsi sosial permainan dalam meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran. Anak belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan dimainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.

### 3. Fungsi Emosi

Fungsi emosi permainan memungkinkan anak memecahkan sebagian dari masalah emosionalnya, anak belajar mengatasi kegelisahan dan konflik batin karena kemungkinan besar permainan anak melepaskan energi fisik dan membebaskan perasaan-perasaan yang terpendam. Karena tekanan-tekanan batin terlepaskan ke dalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan.<sup>36</sup>

Berdasarkan beberapa fungsi dan peran permainan yang telah disebutkan, maka peneliti mengambil suatu kesimpulan tentang adanya hubungan antara permainan dengan kecerdasan interpersonal.

Kecerdasan Interpersonal adalah suatu kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengerti dan menjadi peka terhadap perasaan, motivasi, watak dan temperament orang lain. Menyangkut akan kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, isyarat dari orang lain. Selain itu juga kemampuan seseorang untuk menjalin relasi dan komunikasi dengan orang lain. Di dalam fungsi-fungsi permainan banyak disebutkan tentang indikator dari kecerdasan interpersonal.

Permainan juga banyak digunakan sebagai terapi. Penelitian Coplan, Prakash, O'Neil, dan Armer (2004) pada anak-anak usia 3-5 tahun menunjukkan bahwa terapi bermain dapat digunakan untuk melihat penarikan diri secara sosial berdasarkan kecemasan sosial dan ketidaktertarikan sosial. Penelitian Openheim (1997) menunjukkan bahwa

---

<sup>36</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*. (Bandung : Rosda. 2007 ) hal 142.

terapi bermain dengan boneka mengurangi gangguan berpisah (separation) anak prasekolah, terutama berpisah dari ibu.<sup>37</sup>

Sementara Landreth (2001) mendefinisikan terapi bermain sebagai hubungan interpersonal yang dinamis antara anak dengan terapis yang terlatih dalam prosedur terapi bermain yang menyediakan materi permainan yang dipilih dan memfasilitasi perkembangan suatu hubungan yang aman bagi anak untuk sepenuhnya mengekspresikan dan eksplorasi dirinya (perasaan, pikiran, pengalaman, dan perilakunya) melalui media bermain.

International Association for Play Therapy (APT), sebuah asosiasi terapi bermain yang berpusat di Amerika, dalam situsnya di internet mendefinisikan terapi bermain sebagai penggunaan secara sistematis dari model teoritis untuk memantapkan proses interpersonal dimana terapis bermain menggunakan kekuatan terapeutik permainan untuk membantu klien mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.<sup>38</sup>

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Munirah Bafagih (2006), yang dilakukan di SMA Negeri 5 Malang menunjukkan bahwa terdapat korelasi antara outbound / game dengan empati remaja. Ini menunjukkan hasil yang signifikan. Dapat penulis ambil suatu pemahaman bahwa terdapat hubungan antara permainan dengan kecerdasan interpersonal.

---

<sup>37</sup> [http://klinis.wordpress.com/Artikel/Psikologi/Klinis/Perkembangan dan Sosial.mht](http://klinis.wordpress.com/Artikel/Psikologi/Klinis/Perkembangan%20dan%20Sosial.mht), diakses tanggal 19 November 2008

<sup>38</sup> [http://klinis.wordpress.com/Artikel/Psikologi/Klinis/Perkembangan dan Sosial.mht](http://klinis.wordpress.com/Artikel/Psikologi/Klinis/Perkembangan%20dan%20Sosial.mht), diakses tanggal 19 November 2008

#### D. HIPOTESIS

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian<sup>39</sup>. Di dalam eksperimen ini hipotesis yang dirumuskan yaitu;

Hi : Terdapat efektifitas permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

---

<sup>39</sup> Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2007). Hal 49

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. IDENTIFIKASI VARIABLE

Dalam eksperimen ini peneliti memakai dua variabel yakni, variabel pertama kecerdasan interpersonal, sedangkan variabel kedua adalah permainan aktif. Variabel pertama merupakan variabel terikat, sedangkan permainan aktif adalah variabel bebas.

- a. Variabel bebas (independent Variabel), yaitu variabel yang dimanipulasi untuk dipelajari efeknya pada variabel-variabel lain<sup>40</sup>. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebasnya adalah permainan aktif.
- b. Variabel terikat (dependent variabel), yaitu variabel yang berubah jika berhubungan dengan variabel bebas<sup>41</sup>. Pada penelitian ini variabel terikatnya adalah kecerdasan interpersonal anak.

#### B. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari adanya kesalahan dalam menafsirkan hal- hal yang berkaitan dengan masalah ini, maka penulis perlu menegaskan beberapa istilah sebagai berikut:

- a. Kecerdasan Interpersonal : suatu kemampuan atau keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi

---

<sup>40</sup> Latipun. *Psikologi Eksperimen*. (Malang : UMM Press. 2006) hal 60

<sup>41</sup> *Ibid.* hal 62

sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan.

Adapun dimensi dari kecerdasan interpersonal ini adalah:

1. Sosial sensitivity
  2. Sosial insight
  3. Sosial communication
- b. Permainan aktif : suatu permainan dimana pelaku benar-benar berperan secara aktif dengan melibatkan berbagai aspek untuk merespon. Aspek-aspek yang terlibat tersebut diantaranya adalah aspek fisik (psikomotor), kognisi, dan afeksi (sikap).

### C. SUBYEK EKSPERIMEN

Subyek eksperimen dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Merjosari I Malang. Peneliti memilih siswa kelas V karena pada usia tersebut anak-anak ini gemar membentuk kelompok-kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama, anak mulai bisa berpikir realistic, rasa ingin tahunya semakin besar, rasa ingin belajar<sup>42</sup>. Pada masa ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (egosentris) kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau *sosiosentris* mau memperhatikan kepentingan orang lain. Pada masa ini aktivitas motorik anak sudah dapat dikatakan lincah<sup>43</sup>.

Pada tahap ini kemampuan anak berpikir, mengingat dan berkomunikasi akan semakin baik karena anak telah berpikir logis. Anak mulai menaruh minat

---

<sup>42</sup> Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung : Rosdakarya. 2005) hal 25

<sup>43</sup> Ibid. hal 180

untuk bermain dengan teman-temannya dan tertarik pada mainan yang menggunakan aturan-aturan tertentu. Anak sudah dapat berpikir abstrak, membuat hipotesa dan dugaan-dugaan secara lebih baik<sup>44</sup>.

Pada tahap kognitifnya, anak pada tahap ini memiliki pola pikir yang kongkrit dan tidak terlalu *egosentris*. Meski demikian, konsep-konsep abstrak hanya dapat mereka fahami secara terbatas dan harus ditunjukkan dengan objek kongkrit. Stimulus secara verbal dapat dilakukan jika diaplikasikan berdasarkan konsep-konsep kongkrit, dengan contoh pengalaman dan bahasa sehari-hari anak, bukan dengan konsep universal atau argument rasional. Anak pada usia ini sudah mampu diajak berdiskusi tentang kasus-kasus sederhana<sup>45</sup>.

#### D. POPULASI DAN SAMPEL EKSPERIMEN

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang diteliti yang memiliki beberapa karakteristik yang sama. Karakteristik yang dimaksud dapat berupa usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, wilayah tempat tinggal dan seterusnya<sup>46</sup>. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN Merjosari I Malang. Yang beralamatkan di Jl. Joyo Utomo no. 2 Malang. Dengan jumlah populasi sebanyak 196 siswa.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti<sup>47</sup>. Dalam penelitian eksperimen ini dibutuhkan dua kelompok sampel, yaitu kelompok perlakuan (KE) dan kelompok kontrol (KK).

---

<sup>44</sup> Nur'aini, Farida. *Edu Games for Childs*. (Surakarta : Afra Publishing. 2008) hal 19.

<sup>45</sup> Safaria, T. *Optimistic Quotient*. (Yogyakarta : Pyramid Publisher. 2007) hal 54-55.

<sup>46</sup> Latipun. *Psikologi Eksperimen*. (Malang : UMM Press. 2006). Hal 41.

<sup>47</sup> Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian, suatu pendekatan praktik, edisi revisi VI*. (Jakarta : Rineka Cipta. 2006). Hal 131.



Peneliti mengambil metode non random, yaitu sampel purposive. Yaitu dikenakan pada sampel yang karakteristiknya sudah ditentukan dan diketahui lebih dahulu berdasarkan ciri dan sifat populasinya.

Dimana karakteristik yang dipilih adalah siswa kelas lima, berjumlah 28 siswa yang berusia 10-11 tahun, dibagi ke dalam dua kelompok.

#### E. METODE PENGUMPULAN DATA

Metode pengumpulan data adalah cara pengambilan data atau disebut dengan instrumen. Menurut Arikunto instrument penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan jenis metode skala psikologi.

Skala adalah berupa kumpulan pernyataan-pernyataan mengenai suatu objek sikap. Dari respon subyek pada setiap pernyataan itu kemudian dapat disimpulkan mengenai arah dan intensitas sikap seseorang<sup>48</sup>.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode skala, yaitu daftar pernyataan atau pertanyaan yang harus dijawab oleh subyek, dimana dalam menjawab subyek harus memilih jawaban yang telah disediakan oleh peneliti. Dalam instrumen ini pernyataan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan jawaban alternatif yang harus dipilih salah satu.

Kecerdasan Interpersonal ditunjukkan oleh respon siswa yang berupa skor untuk jawaban terhadap skala kecerdasan interpersonal. Secara rinci dapat dilihat dalam tabel berikut.

---

<sup>48</sup> Azwar, Saifuddin. *Sikap Manusia, teori dan pengukurannya*. Edisi ke 2. ( Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2007) hal 95.

Tabel 3.1 Blue Print Kecerdasan Interpersonal

DIMENSI	INDIKATOR PERILAKU	ITEM-ITEM	
		Favorable	Unfavorable
<i>social sensitivity</i>	▪ Sikap empati	4,5,6	1,2,3
	▪ Sikap prososial	10,11,12	7,8,9
<i>social insight</i>	▪ Kesadaran diri	16,17,18	13,14,15
	▪ Pemahaman situasi sosial dan etika sosial	22,23,24	19,20,21
	▪ Keterampilan pemecahan masalah	28,29,30	25,26,27
<i>social communication</i>	▪ Komunikasi efektif	34,35,36	31,32,33
	▪ Mendengarkan Efektif	40,41,42	37,38,39

Instrumen ini memiliki dua alternatif jawaban dan responden harus memilih salah satu dari dua alternatif jawaban yang disediakan.

Pemberian skor dari jawaban yang dipilih untuk setiap butir pernyataan favourable adalah :

- a. Untuk respon ya diberi skor 1
- b. Untuk respon tidak diberi skor 0

Pemberian skor dari jawaban yang dipilih untuk setiap butir pernyataan unfavourable adalah:

- c. Untuk respon ya diberi skor 0
- d. Untuk respon tidak diberi skor 1

## F. TREATMENT

Pemberian permainan aktif ini dilaksanakan selama 8 kali pertemuan. Di lakukan pada tanggal 13 April 2009 – 29 April 2009. Dengan rincian sebagai berikut :

Untuk kelompok eksperiment:

Tabel 3.2 Jadwal pemberian treatmen pada kelompok ekperiment

No	Hari / Tanggal	Materi
1	Senin /13 April 2009	Pemberian Pree Test
2	Rabu / 15 April 2009	Permainan mendadak jadi idola
3	Sabtu / 18 April 2009	Permainan mengumpulkan harta karun
4	Senin / 20 April 2009	Permainan membuat benda-benda miniatur
5	Rabu / 22 April 2009	Permainan sepak bola balon
6	Sabtu / 25 April 2009	Permainan estafet karet
7	Senin / 27 April 2009	Permainan music
8	Rabu / 29 April 2009	Pemberian Post Test

Untuk kelompok kontrol :

Tabel 3.3 Jadwal pemberian treatmen pada kelompok kontrol.

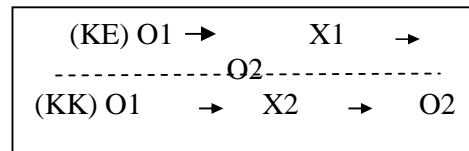
No	Hari / Tanggal	Materi
1	Senin /13 April 2009	Pemberian Pree Test
2	Rabu / 15 April 2009	Mewarnai gambar
3	Sabtu / 18 April 2009	Mewarnai gambar
4	Senin / 20 April 2009	Mendengarkan cerita
5	Rabu / 22 April 2009	Mendengarkan cerita
6	Sabtu / 25 April 2009	Menonton film sains
7	Senin / 27 April 2009	Menempel kertas warna
8	Rabu / 29 April 2009	Pemberian Post Test

## G. DESIGN

Desain penelitian adalah rencana atau strategi yang digunakan untuk menjawab masalah penelitian (Christensen,2001)<sup>49</sup>. Desain dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan metode *non randomized pre test – post*

<sup>49</sup> Seniati, Liche. Dkk. *Psikologi eksperimen*. (Jakarta : Gramedia. 2006) hal 103.

*test control group design*, yaitu merupakan desain eksperimen yang dilakukan dengan pre test sebelum perlakuan diberikan dan post test sesudahnya, sekaligus ada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam eksperimen ini sampel di tetapkan dengan tidak random<sup>50</sup>. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



- Keterangan :**
- O1 : Pemberian pree test
  - O2 : Pemberian post test
  - X1 : Pemberian Treatment permainan aktif
  - X2 : Pemberian permainan pasif

## H. UJI INSTRUMEN EKSPERIMENT

### a. Uji Validitas

Validitas mempunyai sebuah arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrument pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut<sup>51</sup>.

Dapat diperoleh dengan membandingkan indeks korelasi *product moment pearson*, dengan level signifikansi 5% (0,05) nilai kritisnya, dimana r dapat digunakan rumus:

<sup>50</sup> Latipun. *Psikologi Eksperimen*. (Malang : UMM Press. 2006). Hal 116.

<sup>51</sup> Azwar, Saifuddin. *Reliabilitas dan Validitas*. ( Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2007) hal 5-6.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\left[ \frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N} \right] \left[ \frac{N \sum y^2 - (\sum y)^2}{N} \right]}}$$

Keterangan :

N = banyaknya sampel

X = skor item X

Y = skor item Y

Uji validitas eksperimen ini, dilakukan dengan bantuan komputer paket SPSS 15.0 for windows dengan uji signifikansi menggunakan indeks daya beda sebesar 0.25.

Dari hasil uji coba tersebut, dapat dilihat item-item yang valid dan tidak (gugur), aitem-aitem tersebut merupakan aitem yang awalnya telah di uji cobakan pada tiga tempat/sekolah dengan menggunakan subyek yang karakteristiknya sama yaitu siswa kelas V dan sekolah yang letaknya berdekatan dengan tempat penelitian.

Tabel 3.4 Hasil item yang valid

DIMENSI	INDIKATOR PERILAKU	ITEM-ITEM		Jumlah
		Favorable	Unfavorable	
<i>social sensitivity</i>	▪ Sikap empati	4,5,6	2	4
	▪ Sikap prososial	10,11,12	8	4
<i>social insight</i>	▪ Kesadaran diri	17,18	13,15	4
	▪ Pemahaman situasi sosial	23,24	20,21	4

	dan etika social			
	▪ Keterampilan pemecahan masalah	29	26,27	3
<i>social communication</i>	▪ Komunikasi efektif	36	31,33	3
	▪ Mendengarkan Efektif	40,41	37,38,39	5
Jumlah		14	13	27

### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya<sup>52</sup>. Rumus yang digunakan adalah dengan menggunakan *alpha cronbach*. Yaitu :

$$\alpha = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum s_j^2}{s_x^2} \right)$$

Keterangan :

- K = banyaknya belahan tes
- $s_j^2$  = varians belahan j; j = 1, 2, ... k
- $s_x^2$  = varians skor tes

Berdasarkan data respon dengan menggunakan teknik komputasi SPSS 15.0 diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Cronbach's Alpha

<sup>52</sup> Azwar, Saifuddin. *Reliabilitas dan Validitas*. ( Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2007). hal 4

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.893	27

Jika dilihat pada hasil cronbach's Alpha adalah 0.893 maka dapat di sebutkan bahwa skala kepercayaan eksistensial ini memiliki tingkat reliabilitas yang "*reliable*".

### I. PROSEDUR EKSPERIMEN

Prosedur eksperimen pada penelitian ini meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut :

#### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap dimana peneliti memilih dan menentukan sampel penelitian, sebagai kelompok ideal untuk diberikan perlakuan dan kelompok kontrol. Teknik *purposive sampling*, dijadikan acuan dalam eksperimen ini yang dilakukan berbentuk kelompok-kelompok yang masing-masing anggota kelompok baik eksperimen maupun kontrol sebanyak 28 subyek.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan dalam eksperimen ini, terlebih dahulu dengan pre-test untuk masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya untuk kelompok eksperimen, diberikan perlakuan dengan memberikan permainan aktif. Sedangkan, pada kelompok kontrol diberikan permainan pasif. Sampai pada waktu yang sudah ditentukan maka masing-masing kelompok diberikan Post-test, untuk kemudian dilihat tingkat

efektivitas perubahannya, dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal siswa.

Berikut ini, adalah tahapan pelaksanaan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dan kontrol :

a. Treatment

Treatment yang diberikan, disesuaikan dengan aspek yang hendak diukur. Untuk kelompok eksperimen, diberikan treatment permainan aktif. Sedangkan, untuk kelompok kontrol diberikan permainan pasif.

b. Pemateri

Pemateri dalam eksperimen ini dilakukan oleh peneliti serta dibantu oleh asisten peneliti.

c. Waktu

Waktu yang dibutuhkan dalam eksperimen ini, kurang lebih 20-30 menit perhari, untuk masing-masing kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di luar jam belajar (jam setelah mata pelajaran berakhir).

d. Tempat

Untuk kelompok kontrol ruang yang di pakai adalah ruang kelas V SDN Merjosari I, sedangkan untuk kelompok eksperiment tempat yang dipakai adalah halaman sekolah SDN Merjosari I.

## **J. ANALISIS DATA**

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melalui dua tahap.

Yaitu analisis data pertama dilakukan dengan menggunakan beberapa tahap :



Mencari Mean dari kedua kelompok eksperimen tersebut, dengan rumus :

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan : M = mean  
 $\sum X$  = jumlah nilai  
N = jumlah subyek

Setelah mean di dapat, maka dicarilah standar deviasi, dengan rumus :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2 - (\sum fx)^2}{N-1}}$$

Keterangan : SD = Standar Deviasi  
X = skor X  
N = subyek

Kontinum yang digunakan dalam skala kecerdasan interpersonal ini adalah menggunakan tiga jenjang kategori. Adapun norma yang dipakai adalah :

Tabel 3.5 Kriteria norma pengkategorisasian

<b>Kategori</b>	<b>Kriteria</b>
Rendah	$X \leq (M - 1 SD)$
Sedang	$(M - 1 SD) < X \leq (M + 1 SD)$
Tinggi	$X > (M + 1 SD)$

Setelah didapatkan pengkategorian dengan menggunakan norma pengkategorisasian, maka ditentukan seberapa besar prosentase dari jumlah subyek. Dengan menggunakan rumus :

$$P : \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :  $f$  = frekuensi

$N$  = jumlah subyek

Setelah diketahui bagaimana tingkat kecerdasan interpersonal maka digunakan uji tes signifikansi untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan *non random pre test – post tes control group design*.

Untuk mengetahui perbedaan antara skor tiap subyek apad kelompok kontrol dan kelompok eksperiment, maka analisis yang digunakan adalah *paired sampel/correlated data t-tes*. Dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_2 - M_1}{\sqrt{\frac{(\sum D)^2}{\frac{\sum D^2 - n}{n(n-1)}}}}$$

Keterangan :  $D$  : perbedaan skor VT untuk setiap pasangan

$M_1$ : rata-rata skor kelompok 1

$M_2$ : rata-rata skor kelompok 2

$n$  : jumlah pasangan

Sedangkan untuk mengetahui apakah ada peran pola permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal maka dihitung *independent sample t-tes*, dengan rumus :

$$t : \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{SS_1}{(n_1-1)} + \frac{SS_2}{(n_2-1)} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

$M_1$  : Rata-rata skor kelompok 1

$M_2$  : Rata-rata skor kelompok 2

$SS_1$  : sum of square kelompok 1

$SS_2$  : sum of square kelompok 2

$n_1$  : jumlah subjek kelompok 1

$n_2$  : jumlah subjek kelompok 2

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN

#### 1. Lingkungan Sekolah

Sekolah Dasar Negeri Merjosari I merupakan lembaga pendidikan formal yang berdiri pada tahun 1958 dan beroperasi pada tahun yang sama. Secara kelembagaan sekolah ini merupakan lembaga pendidikan negeri yang bernaung dibawah Dinas Pendidikan Malang.

Lokasi SDN Merjosari I berada dijalan Joyo Utomo No. 2 Malang, kelurahan Merjosari, Kecamatan Lowokwaru. SDN Merjosari I berdekatan dengan SDN Merjosari II yang berhadapan dibatasi oleh jalan raya. Situasi sekolah yang di halamannya memiliki pohon-pohon yang rindang sangat cocok untuk proses belajar mengajar.

Dalam perkembangannya SDN Merjosari I telah mengalami beberapa pergantian nama sekolah. Pertama berdiri nama sekolah adalah Sekarpuro, kemudian berganti nama menjadi Dewa Singa. Namun nama ini tidak bertahan lama, setelah tahun 1970 barulah nama sekolah ini berganti menjadi Sekolah Dasar Negeri yaitu Merjosari I dengan kualifikasi C Sekolah Dasar.

#### 2. Keadaan Siswa

Siswa di SDN Merjosari I sebagian besar berasal dari daerah sekitar sekolah, yaitu masih berada dalam lingkup kecamatan lowokwaru. Jumlah

siswa SDN Merjosari I berjumlah 192 siswa, berasal dari berbagai macam kalangan perekonomian.

Adapun rincian jumlah siswa yaitu :

NO	Kelas	Jumlah
1.	Kelas I	35
2.	Kelas II	36
3.	Kelas III	36
4.	Kelas IV	29
5.	Kelas V	28
6.	Kelas VI	28
Jumlah		192

### 3. Sarana dan Prasarana

Perkembangan siswa yang terus meningkat, tuntutan kurikulum yang harus dipenuhi, maka SDN Merjosari I dari tahun ketahun terus berupaya untuk meningkatkan sarana dan prasarana belajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum maupun kebutuhan siswa. Dengan status tanah milik sendiri seluar 946 m<sup>2</sup> dan bangunan seluas 690 m<sup>2</sup>, gambaran secara rinci sarana dan prasarana yang sudah dimiliki SDN Merjosari I adalah sebagai berikut :

Sarana	Jumlah
a. Tempat Ibadah (Musholla)	1
b. Ruang Perpustakaan	1
c. Ruang UKS	1
d. Kamar Mandi Murid/Guru	
e. Ruang Guru	
f. Ruang Kepala Sekolah	
g. Lapangan	
h. Komputer	1
i. Printer	1
j. Pesawat telepon	1
k. Koperasi sekolah	

#### 4. Visi dan Misi SDN Merjosari I

##### a. Visi SDN Merjosari I

Mewujudkan siswa yang beriman, bertaqwa, menguasai IPTEK, mandiri, berkepribadian, kompetitif dan berwawasan kebangsaan.

##### b. Misi SDN Merjosari I

Adapun misi dari SDN Merjosari I adalah :

- a) Terselenggaranya proses pendidikan yang berorientasi pada pembentukan pribadi peserta didik yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b) Terselenggaranya proses pendidikan yang mampu menambah nilai-nilai peserta didik berkhlaq mulia, pribadi luhur dan mandiri.
- c) Meningkatkan kualitas pribadi yang mampu menghadapi arus globalisasi dan perkembangan IPTEK.
- d) Menciptakan kondisi sekolah/ruang yang ideal
- e) Menumbuh kembangkan kreatifitas siswa dalam peran sertanya sebagai peserta didik memajukan bangsa.

- f) Menggali potensi masyarakat dalam peran sertanya membantu biaya operasional pendidikan melalui iuran dewan sekolah.

## B. DESKRIPSI PELAKSANAAN EKSPERIMEN

Dalam pelaksanaan eksperimen ini, pemberian treatment dapat dideskripsikan sebagai berikut :

### 1. UNTUK KELOMPOK EKSPERIMENT :

- 1) Hari / Tanggal : Senin / 13 April 2009
- a. Program : Pemberian permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.
- b. Kegiatan : Pree Test
- c. Tempat : Ruang kelas V SDN Merjosari I
- d. Uraian Kegiatan:

waktu	Uraian Kegiatan
12.00-12.30	Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kecerdasan interpersonal anak sebelum mendapatkan treatment permainan aktif.

- 2) Hari / Tanggal : Rabu / 15 April 2009
- a. Program : Pemberian permainan aktif ( melamun dan drama )
- b. Kegiatan : Permainan mendadak jadi idola
- c. Tempat : Halaman depan SDN Merjosari I
- d. Alat : Kertas  
Pensil / alat tulis
- e. Uraian Kegiatan:

Waktu	Uraian Kegiatan
12.00-12.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mintalah peserta berdiri dan membentuk lingkaran menghadap ke dalam</li> <li>- Setiap peserta di beri kertas kosong dan alat tulis</li> <li>- Setelah itu, mintalah peserta untuk melamun dan membayangkan tentang sosok seorang yang dia idolakan, waktu yang diberikan adalah 5 menit.</li> <li>- Setelah 5 menit, mintalah peserta untuk menuliskan tentang sosok idola yang telah dia bayangkan tadi dan dikumpulkan pada pemandu.</li> <li>- Setelah semua terkumpul, kini pemandu mengacak kertas tersebut dan memilih satu persatu idola</li> <li>- Setelah disebutkan satu idola, maka peserta yang menuliskan idolanya maju ke dalam lingkaran</li> <li>- Setelah berada di dalam lingkaran, peserta tersebut diminta untuk memerankan peran sang idola.</li> <li>- Begitulah seterusnya, hingga beberapa peserta mendapatkan giliran yang sama.</li> </ul>

- 3) Hari / Tanggal : Sabtu / 18 April 2009
- a. Program : Pemberian permainan aktif (mengumpulkan benda-benda)
- b. Kegiatan : Permainan mengumpulkan harta karun
- c. Tempat : Halaman depan SDN Merjosari I
- d. Alat : Kertas berisikan peta  
Harta karun (alat-alat tulis)

e. Uraian Kegiatan:



Waktu	Uraian Kegiatan
10.30-11.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta di bagi kedalam 2 kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 7 orang</li> <li>- Setiap kelompok diberi peta harta karun, yang di dalamnya berisi bentuk-bentuk benda (harta karun) yang akan dicari</li> <li>- Setiap lokasi harta karun akan di jelaskan di peta</li> <li>- Kelompok yang mengumpulkan harta karun terlengkap adalah merupakan pemenangnya.</li> </ul>

- 4) Hari / Tanggal : Senin / 20 April 2009
- a. Program : Pemberian permainan aktif (permainan konstruktif)
- b. Kegiatan : Permainan membuat benda-benda miniatur
- c. Tempat : Halaman depan SDN Merjosari I
- d. Alat : Malam
- Kertas lipat
- Lem
- Gunting

e. Uraian Kegiatan:

Waktu	Uraian Kegiatan
12.00-12.30	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagi peserta menjadi 2 kelompok. Tiap kelompok terdiri 7 orang</li> <li>- Tiap kelompok di beri peralatan bermain, yaitu malam, kertas lipat, lem dan gunting.</li> <li>- Setelah semua kelompok mendapatkan peralatan, pemandu menjelaskan bahwa permainan kali ini adalah membuat sesuatu terserah dari kelompok tersebut.</li> <li>- Sesuatu yang dihasilkan adalah hasil dari alat-alat yang diberikan.</li> <li>- Setelah itu, para peserta diminta untuk</li> </ul>

	mempresentasikan hasil dari buatan mereka.
--	--

5) Hari / Tanggal : Rabu / 22 April 2009

- a. Program : Pemberian permainan aktif (permainan dan olah raga)
- b. Kegiatan : Permainan sepak bola balon
- c. Tempat : Halaman depan SDN Merjosari I
- d. Alat : balon karet

Tiang gawang/batu

e. Uraian Kegiatan:

Waktu	Uraian Kegiatan
12.00-12.30	<ul style="list-style-type: none"><li>- Peserta di bagi kedalam dua kelompok</li><li>- Dalam permainan ini pemandu bisa bertindak sebagai wasit</li><li>- Aturlah posisi kedua tim yang akan menempati posisi di lapangan. Setiap orang harus menempati posisinya masing-masing dan tidak boleh berpindah posisi dari awal permainan sampai berakhir</li><li>- Peraturan permainan secara umum sama seperti bermain bola biasa</li><li>- Berikan aba-aba saat permainan dimulai. Kemudian, kedua tim berlomba untuk mencetak gol sebanyak mungkin. Peserta menggunakan kaki untuk menendang bola dan tidak diperkenankan menggunakan tangan. Tim yang mnecetak gol paling banyak akan menjadi pemenang.</li></ul>

6) Hari / Tanggal : Sabtu / 25 April 2009

- a. Program : Pemberian permainan aktif (permainan bebas dan spontan)
- b. Kegiatan : Permainan estafet karet

c. Tempat : Halaman depan SDN Merjosari I

d. Alat : Sedotan plastic

Botol

Karet gelang

e. Uraian Kegiatan:

Waktu	Uraian Kegiatan
12.00-12.30	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membagi peserta ke dalam dua kelompok. Tiap kelompok beranggotakan 7 orang</li><li>- Minta setiap peserta untuk berbaris sesuai dengan kelompoknya masing-masing.</li><li>- Pemandu membagikan sedotan kepada setiap peserta. Mintalah kepada setiap peserta untuk menempatkan salah satu ujung sedotan di mulutnya (tidak digigit, cukup dengan kedua bibirnya)</li><li>- Letakkan botol di sebelah peserta yang berdiri paling ujung barisan</li><li>- Berikan beberapa karet kepada setiap peserta yang berdiri di awal barisan.</li><li>- Setelah semua kelompok mendapatkan karet gelang dan siap berlomba, maka pemandu member aba-aba "mulai"</li><li>- Setelah pemandu memberi aba-aba, setiap peserta yang berdiri pada awal barisan harus memindahkan karet gelang tersebut ke ujung sedotan. Peserta tidak diperkenankan memindahkan karet gelang dengan menggunakan tangan atau anggota badan lainnya.</li><li>- Pindahkan karet gelang tersebut secara estafet dari peserta awal barisan sampai peserta selanjutnya sampai ujung barisan.</li><li>- Karet gelang harus diterima dengan menggunakan sedotan plastic</li><li>- Ketika bola terjatuh ditengah jalan maka karet</li></ul>

	<p>gelang dianggap gugur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Karet gelang yang berada di ujung peserta, harus dimasukkan ke dalam botol yang telah disediakan.</li> <li>- Kelompok yang memasukkan karet gelang terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.</li> </ul>
--	--

- 7) Hari / Tanggal : Senin / 27 April 2009
- a. Program : Pemberian permainan aktif (permainan musik)
  - b. Kegiatan : Permainan musik
  - c. Tempat : Halaman depan SDN Merjosari I
  - d. Alat : botol minuman yang berisi beras  
Sapu
  - e. Uraian Kegiatan:

Waktu	Uraian Kegiatan
10.30-11.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Peserta dibagi kedalam 2 kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 7 orang</li> <li>- Pemandu memberikan beberapa peralatan musik sederhana kepada tiap anggota kelompok</li> <li>- Setelah semua memegang alat musik, mereka diminta untuk memerankan suatu grup band. Ada yang bernyanyi dan memainkan musik serta sambil bergoyang.</li> <li>- Anak diminta untuk lebih kreatif dalam membuat suara musik.</li> </ul>

- 8) Hari / Tanggal : Rabu / 29 April 2009
- a. Program : Pemberian permainan aktif
  - b. Kegiatan : Post test
  - c. Tempat : Ruang kelas V SDN Merjosari I

d. Uraian kegiatan:

Waktu	Uraian Kegiatan
12.00-12.30	Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kecerdasan interpersonal anak setelah mendapatkan treatment permainan aktif. Apakah terdapat peningkatan atau tidak.

2. UNTUK KELOMPOK KONTROL :

1) Hari / Tanggal : Senin / 13 April 2009

a. Program : Pemberian permainan pasif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

b. Kegiatan : Pree Test

c. Tempat : Ruang kelas V SDN Merjosari I

d. Uraian Kegiatan:

waktu	Uraian Kegiatan
12.00-12.30	Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kecerdasan interpersonal anak sebelum mendapatkan treatment permainan pasif.

2) Hari / Tanggal : Rabu / 15 April 2009

a. Program : Pemberian permainan pasif

b. Kegiatan : Mewarnai gambar

c. Tempat : di Ruang kelas V SDN Merjosari I

d. Alat : Kertas

Pensil warna

e. Uraian Kegiatan:

Waktu	Uraian Kegiatan
12.00-	- Siswa diberi sebuah kertas yang disitu telah

12.30	terdapat sketsa gambar yang masih belum berwarna.  - Setelah itu siswa diminta untuk mewarnai gambar tersebut dengan warna yang sesuai.
-------	---

3) Hari / Tanggal : Sabtu / 18 April 2009

- a. Program : Pemberian permainan pasif
- b. Kegiatan : Mewarnai gambar (lanjutan)
- c. Tempat : di Ruang kelas V SDN Merjosari I
- d. Alat : Kertas

Pensil warna

e. Uraian Kegiatan:

Waktu	Uraian Kegiatan
10.30-11.00	- Siswa diberi sebuah kertas yang disitu telah terdapat sketsa gambar yang masih belum berwarna.  - Setelah itu siswa diminta untuk mewarnai gambar tersebut dengan warna yang sesuai.

4) Hari / Tanggal : Senin / 20 April 2009

- a. Program : Pemberian permainan pasif
- b. Kegiatan : mendengarkan cerita
- c. Tempat : Ruang kelas V SDN Merjosari I
- d. Alat : Buku cerita anak

e. Uraian Kegiatan:

Waktu	Uraian Kegiatan
12.00-12.30	- Siswa hanya mendengarkan cerita yang disampaikan oleh pemandu cerita, cerita yang diberikan adalah cerita anak dengan judul "orang

	kaya dan orang miskin”
--	------------------------

- 5) Hari / Tanggal : Rabu / 22 April 2009
- a. Program : Pemberian permainan pasif
  - b. Kegiatan : Mendengarkan cerita
  - c. Tempat : Ruang kelas V SDN Merjosari I
  - d. Alat : Buku cerita
  - e. Uraian Kegiatan:

Waktu	Uraian Kegiatan
12.00-12.30	- Siswa hanya mendengarkan cerita yang disampaikan oleh pemandu cerita, cerita yang diberikan adalah cerita anak dengan judul "serigala dan kelinci keras kepala”

- 6) Hari / Tanggal : Sabtu / 25 April 2009
- a. Program : Pemberian permainan pasif
  - b. Kegiatan : Menonton Film sains
  - c. Tempat : Ruang kelas V SDN Merjosari I
  - d. Alat : laptop
  - e. Uraian Kegiatan :

Waktu	Uraian Kegiatan
12.00-12.30	- Pemandu memutarakan film yang bertemakan sains di depan kelas menggunakan laptop

- 7) Hari / Tanggal : Senin / 27 April 2009
- a. Program : Pemberian permainan pasif
  - b. Kegiatan : Permainan menempel kertas warna

- c. Tempat : Ruang kelas V SDN Merjosari I
- d. Alat : Lem, kertas lipat warna
- e. Uraian Kegiatan :

Waktu	Uraian Kegiatan
10.30-11.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemandu memberikan gambar kosong kepada siswa</li> <li>- Kemudian siswa diminta untuk menempelkan potongan-potongan kertas warna ke kertas kosong tersebut sehingga membentuk suatu gambar.</li> </ul>

8) Hari / Tanggal : Rabu / 29 April 2009

- a. Program : Pemberian permainan pasif
- b. Kegiatan : Post test
- c. Tempat : Ruang kelas V SDN Merjosari I
- d. Uraian kegiatan :

Waktu	Uraian Kegiatan
12.00-12.30	Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kecerdasan interpersonal anak setelah mendapatkan treatment permainan pasif. Apakah terdapat peningkatan atau tidak.

### C. PAPARAN DATA

Untuk mengetahui dan mempermudah dalam mengklasifikasikan tingkat perubahan kecerdasan interpersonal pada kelompok eksperimen dan



kontrol setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test*, maka dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa tahap. Yaitu :

Mencari *mean* dan standar deviasi pada kedua kelompok tersebut, pada post test dan pree test :

Tabel 4.1 Output kelompok kontrol

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretas_kontrol	25,43	14	2,344	,626
	postes_kontrol	24,21	14	3,093	,827

Tabel 4.2 Output kelompok eksperimen

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretas_eksperimen	18,71	14	5,398	1,443
	postes_eksperimen	20,29	14	5,030	1,344

Setelah di dapat *mean* dan standar deviasi pada masing-masing kelompok, maka data yang telah diperoleh dikelompokkan menjadi tiga jenjang kategori norma; tinggi, sedang dan rendah.

Setelah didapatkan pengkategorian dengan menggunakan norma pengkategorisasian, maka di tentukan berapa besar prosentase dari jumlah subyek penelitian pada kedua kelompok.

Tabel 4.3 Hasil Prosentase Kelompok Kontrol

Kategori	Frekuensi		Prosentase (%)	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Tinggi	5	4	35,71 %	28,57 %

Sedang	8	7	57,14 %	50 %
Rendah	1	3	7,14 %	21,42 %
Total	14	14	100 %	100 %
Mean	25,43	24,21		

Tabel 4.4 Hasil Prosentase Kelompok Eksperimen

Kategori	Frekuensi		Prosentase (%)	
	Pretest	Postest	Pretest	Postest
Tinggi	3	4	21,42 %	28,57 %
Sedang	9	8	64,28 %	57,14 %
Rendah	2	2	14,28 %	14,28 %
Total	14	14	100 %	100 %
Mean	18,71	20,29		

Berdasarkan data di atas, diketahui bahwa tingkat kecerdasan interpersonal pada kelompok eksperimen dan kontrol setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test* yaitu:

Tabel 4.5 Hasil Mean masing-masing kelompok

Kelompok	Pree test	Post test
Control	25,43	24,21
Eksperimen	18,71	20,29

Menunjukkan bahwa Mean pada kedua kelompok berbeda, pada kelompok control terjadi penurunan jumlah mean, sedangkan pada kelompok eksperimen mengalami kenaikan jumlah mean.

#### D. HASIL EKSPERIMEN

Berdasarkan paparan data di atas, maka hasil eksperimen dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Kelompok Kontrol

Sedangkan, pada kelompok kontrol subyek juga memiliki tingkat perubahan pada kecerdasan interpersonal. Tingkat perubahan pada kelompok control ini mengalami penurunan pada kategori tinggi yang ditunjukkan pada angka prosentase hasil pree test dan post test. Yang mana kategori tinggi pada saat pree test 35,71 % dan 28,57 % pada saat post test. Kategori sedang masing-masing ditunjukkan *pre-test* 57,14 % dan 50 % pada saat *post-test*. Sedangkan, untuk kategori rendah ditunjukkan angka prosentase *pre-test* 7,14 % dan 21,42 % pada saat *post-test*. Dari hasil tersebut, diketahui perbandingan *mean* 25,43 pada saat *pre-test* dan 24,21 pada saat *post-test*. Artinya, *mean* pada saat sebelum dan sesudah perlakuan mengalami penurunan.

Dengan bantuan SPSS 15.0 for windows perhitungan kelompok kontrol, maka ditemukan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6 Hasil output Paired Samples test kelompok kontrol

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretes_kontrol postes_kontrol	1,214	3,468	,927	-,788	3,217	1,310	13	,213

Dari hasil perhitungan kelompok kontrol terlihat bahwa  $t_{hitung} 1,310 < t_{tabel} 2,16$  dan  $p > 0,05$  maka  $H_0$  diterima artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai kecerdasan interpersonal pada saat *pree test* dengan nilai *post test*

pada kelompok kontrol, dalam artian metode ini tidak efektif untuk meningkatkan kecerdasan Interpersonal anak. Hal ini juga tampak pada hasil mean yang mengalami penurunan pada kelompok kontrol yaitu diketahui perbandingan *mean* 25,43 pada saat *pre-test* dan 24,21 pada saat *post-test*. Artinya, *mean* pada saat sebelum dan sesudah perlakuan mengalami penurunan.

b. Kelompok Eksperimen

Diketahui mayoritas subyek memiliki tingkat perubahan pada kecerdasan interpersonal. Ini dapat dilihat pada angka prosentase pada hasil *pre test* dan hasil *post test*. Yang mana kategori tinggi pada saat *pre test* 21,42 % dan 28,57 % pada saat *post test*. Kategori sedang masing-masing ditunjukkan *pre-test* 64,28 % dan 57,14 % pada saat *post-test*. Sedangkan, untuk kategori rendah ditunjukkan angka prosentase *pre-test* 14,28 % dan 14,28 % pada saat *post-test*. Dari hasil tersebut, diketahui perbandingan *mean* 18,71 pada saat *pre-test* dan 20,29 pada saat *post-test*. Artinya, *mean* pada saat sebelum dan sesudah perlakuan mengalami kenaikan atau perbaikan.

Dengan bantuan SPSS 15.0 for windows perhitungan kelompok kontrol, maka ditemukan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil output Paired Samples test kelompok eksperimen

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretas_eksperimen - postes_eksperimen	-1,571	3,837	1,026	-3,787	,644	-1,532	13	,149

Dari hasil perhitungan kelompok eksperimen terlihat bahwa  $t_{hitung} 1,522 < t_{tabel} 2,16$  dan  $p > 0,05$  maka  $H_0$  diterima artinya tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai kecerdasan interpersonal pada saat *pree test* dengan nilai *post test* pada kelompok eksperimen. Dalam artian metode ini tidak efektif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Akan tetapi apabila dilihat pada hasil *mean* pada perbandingan *mean* 18,71 pada saat *pre-test* dan 20,29 pada saat *post-tes* mengalami kenaikan. Artinya, *mean* pada saat sebelum dan sesudah perlakuan mengalami kenaikan atau perbaikan.

Untuk mengetahui efektivitas permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak penelitian ini menggunakan analisa perhitungan *independent sampel t-tes*. Dengan menggunakan bantuan SPSS 15.0 for windows pada kedua kelompok yaitu :

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for quality of Variance		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
selisih Equal varianc assumed	.144	.707	2.015	26	.054	2.786	1.382	-.056	5.627
Equal varianc not assumed			2.015	25.738	.054	2.786	1.382	-.057	5.629

Tabel 4.8 Tabel output Independent samples test

Dari hasil out put diatas, tampak bahwa nilai signifikan F (0.707), > 0.05 maka data dikatakan data homogeny. Disana tampak bahwa nilai  $t_{hitung} = 2.015$  dan  $t_{tabel} = 2.06$ , dengan  $df = 26$ , ( $p=0.054$ ) dan ( $p>0,05$ ). Dengan

kriteria  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara metode permainan aktif dengan metode yang diberikan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Tetapi terlihat bahwa nilai  $t_{hitung} = 2.015$  (positif) artinya bahwa metode permainan aktif pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Kita juga dapat melihat melalui deskriptif statistic bahwa *mean* permainan aktif pada kelompok kontrol lebih tinggi di bandingkan pada kelompok kontrol. Yaitu 1,57 pada keompok eksperiment dan -1,21 pada kelompok kontrol. Terlihat pada output berikut.

Tabel 4.9 Tabel output Independent samples test, group statistic

Group Statistics				
kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
selisih eksperiment	14	1.57	3.837	1.026
kontrol	14	-1.21	3.468	.927

#### E. PEMBAHASAN

Kecerdasan yang dimiliki seseorang tentulah berbeda, yang mana macam-macam kecerdasan yang dimiliki pun memiliki prosentase yang berbeda. Kecerdasan yang ada pada setiap individu merupakan suatu hal yang dapat berkembang dan meningkat sampai pada titik tertinggi apabila kita senantiasa mau untuk mengasahnya. Dengan kata lain, seorang anak yang kecerdasan interpersonalnya tidak tinggi dapat dibantu dan dilatih sehingga kecerdasan interpersonalnya meningkat, demikian pula pada kecerdasan-kecerdasan yang lainnya. Dalam eksperimen ini peneliti berusaha membantu siswa untuk meningkatkan kecerdasan interpersonalnya dengan menggunakan metode permainan aktif.

Menurut David Wechsler, kecerdasan adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional dan menghadapi lingkungan secara efektif.<sup>53</sup> Tingkat kecerdasan sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya faktor genetic dan faktor lingkungan. Dua factor ini sangat menentukan kecerdasan seseorang.

Menurut konsep yang dikemukakan oleh Cattell, bahwa kecerdasan interpersonal ini merupakan kecerdasan yang lebih bersifat *crystallized*. Inteligensi *crystallized* dapat dipandang sebagai endapan pengalaman yang terjadi sewaktu inteligensi *fluid* bercampur dengan apa yang disebut inteligensi budaya. Inteligensi *crystallized* akan meningkat kadarnya dalam diri seseorang seiring dengan bertambahnya pengetahuan, pengalaman dan keterampilan-keterampilan yang dimiliki oleh individu. Maka jelaslah bahwa kecerdasan interpersonal ini bisa bersifat berubah dan bisa ditingkatkan. Karena lebih merupakan sebuah proses belajar dari pengalaman anak sehari-hari, bukan merupakan factor hereditas. Oleh karena itu, anak bisa memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi apabila anak dibimbing dan diarahkan. Salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal adalah dengan menggunakan metode bermain seperti yang telah dilakukan oleh peneliti.

Siswa yang mendapatkan pengalaman dan keterampilan-keterampilan dalam berhubungan dengan orang lain akan mengalami peningkatan dalam kecerdasan interpersonalnya, meskipun tidak begitu mencolok perubahannya tetapi dalam diri siswa sedikit banyak akan

---

<sup>53</sup> Azwar, Saifuddin. *Psikologi Intelligensi*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2006) hal 7

mengalami perubahan, ini peneliti dapatkan ketika melakukan observasi pada kelompok ekperiment. Yang mana pada awalnya siswa ekperiment terlihat suka membantah, tidak menghargai teman-temannya dan sulit bersosialisasi. Namun ketika mereka diberikan suatu permainan, mereka lebih mudah berinteraksi dengan temannya, meskipun perubahan yang terjadi tidak begitu mencolok namun bisa dilihat ada sedikit perubahan pada siswa.

Bermain bagi seorang anak bukanlah sekedar hanya bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran bagi anak. Dalam bermain itu anak dapat menerima banyak rangsangan, anak dapat melihat, mendengar, meraba dan merasakan yang semuanya dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Permainan inipun harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan, kemampuan dan perilaku anak.

Peneliti memilih siswa kelas V karena pada usia tersebut anak-anak ini gemar membentuk kelompok-kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama, anak mulai bisa berpikir realistik, rasa ingin tahunya semakin besar, rasa ingin belajar<sup>54</sup>. Pada masa ini, anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri sendiri (egosentris) kepada sikap yang kooperatif (bekerja sama) atau *sosiosentris* mau memperhatikan kepentingan orang lain. Pada masa ini aktivitas motorik anak sudah dapat dikatakan lincah<sup>55</sup>.

Pada tahap ini kemampuan anak berpikir, mengingat dan berkomunikasi akan semakin baik karena anak telah berpikir logis. Anak

---

<sup>54</sup> Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung : Rosdakarya. 2005) hal 25

<sup>55</sup> Yusuf, Syamsu. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. (Bandung : Rosdakarya. 2005). hal



mulai menaruh minat untuk bermain dengan teman-temannya dan tertarik pada mainan yang menggunakan aturan-aturan tertentu. Anak sudah dapat berpikir abstrak, membuat hipotesa dan dugaan-dugaan secara lebih baik<sup>56</sup>.

Pada saat pemberian permainan hal ini juga tampak pada siswa, mereka terlihat senang, karena hal ini merupakan hal yang baru bagi mereka. Namun sikap manusia adakalanya dapat berubah, kondisi lingkungan yang kadang membuat ada beberapa siswa yang terlihat malas.

Potensi anak dapat berkembang melalui pengalaman atau rangsangan yang diterimanya, tetapi tidak semua potensi itu dapat berkembang optimal tanpa penghayatan pengalaman dan dia hanya akan mencari pengalaman tersebut bila menurutnya itu menyenangkan<sup>57</sup>.

Dalam islam, permainan bagi anak juga disyariatkan. Jika permainan yang bersih, hiburan yang dibolehkan, latihan fisik dan olahraga adalah termasuk keharusan bagi setiap muslim, maka keharusan itu memang ada terutama ketika ia masih kecil. Hal itu karena dilatarbelakangi oleh dua faktor<sup>58</sup>:

*Pertama*, potensi anak untuk belajar di waktu kecil lebih besar daripada ketika dewasa. *Kedua*, karena kebutuhan anak kepada permainan dan hiburan di waktu kecil lebih banyak dan besar dibandingkan ketika ia sudah dewasa.

Selain itu menurut Peaget bahwa pada tahap ini anak masuk dalam tahap operasional konkret yaitu anak pada tahap ini memiliki pola pikir yang

---

<sup>56</sup> Nur'aini, Farida. *Edu Games for Childs*. (Surakarta : Afra Publishing. 2008) hal 19.

<sup>57</sup> Sunar, Dwi. P. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. (Yogyakarta:Think.2007) hal 25.

<sup>58</sup> Nashih, Abdullah. U. *Pendidikan Anak Dalam Islam. Jilid II* (Jakarta : Pustaka Amani. 2002) hal 609

kongkrit dan tidak terlalu *egosentris*. Meski demikian, konsep-konsep abstrak hanya dapat mereka fahami secara terbatas dan harus ditunjukkan dengan objek kongkrit. Stimulus secara verbal dapat dilakukan jika diaplikasikan berdasarkan konsep-konsep kongkrit, dengan contoh pengalaman dan bahasa sehari-hari anak, bukan dengan konsep universal atau argument rasional. Anak pada usia ini sudah mampu diajak berdiskusi tentang kasus-kasus sederhana<sup>59</sup>.

Permainan yang diberikan pada saat proses eksperimen, diharapkan bisa memberikan pengalaman dan rangsangan kepada siswa untuk dapat menginternalisasikannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga diberi jarak antara permainan satu dengan permainan lainnya. Dalam prakteknya, adakalanya peneliti menemukan siswa yang malas atau tidak bersemangat. Tetapi kami selaku peneliti tetap berusaha memberikan permainan sesuai dengan prosedur yang telah dibuat.

Dari hasil data yang diperoleh diketahui bahwa pada kelompok eksperimen mayoritas subyek memiliki tingkat perubahan pada kecerdasan interpersonal. Ini dapat dilihat pada angka prosentase pada hasil *pree test* dan hasil *post test*. Yang mana kategori tinggi pada saat *pree test* 21,42 % dan 28,57 % pada saat *post test*. Kategori sedang masing-masing ditunjukkan *pre-test* 64,28 % dan 57,14 % pada saat *post-test*. Sedangkan, untuk kategori rendah ditunjukkan angka prosentase *pre-test* 14,28 % dan 14,28 % pada saat *post-test*. Dari hasil tersebut, diketahui perbandingan *mean* 18,71 pada saat *pre-test* dan 20,29 pada saat *post-tes*. Artinya, *mean* pada saat sebelum dan

---

<sup>59</sup> Safaria, T. *Optimistic Quotient*. (Yogyakarta : Pyramid Publisher. 2007) hal 54-55.

sesudah perlakuan mengalami kenaikan atau perbaikan. Sedangkan pada kelompok kontrol subyek juga memiliki tingkat perubahan pada kecerdasan interpersonal. Tingkat perubahan pada kelompok kontrol ini mengalami penurunan pada kategori tinggi yang ditunjukkan pada angka prosentasi hasil *pre test* dan *post test*. Yang mana kategori tinggi pada saat *pre test* 35,71 % dan 28,57 % pada saat *post test*. Kategori sedang masing-masing ditunjukkan *pre-test* 57,14 % dan 50 % pada saat *post-test*. Sedangkan, untuk kategori rendah ditunjukkan angka prosentase *pre-test* 7,14 % dan 21,42 % pada saat *post-test*. Dari hasil tersebut, diketahui perbandingan *mean* 25,43 pada saat *pre-test* dan 24,21 pada saat *post-test*. Artinya, *mean* pada saat sebelum dan sesudah perlakuan mengalami penurunan.

Berdasarkan hasil perhitungan efektivitas permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak penelitian ini menggunakan analisa perhitungan *independent sampel t-test*. Dengan menggunakan bantuan SPSS 15.0 for windows pada kedua kelompok dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan antara metode permainan aktif dengan metode yang diberikan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Tetapi terlihat bahwa nilai  $t_{hitung} = 2.015$  (positif) artinya bahwa metode permainan aktif pada kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol. Kita juga dapat melihat melalui deskriptif statistik bahwa *mean* permainan aktif pada kelompok eksperimen lebih tinggi di bandingkan pada kelompok kontrol. Yaitu 1,57 pada kelompok eksperimen dan -1,21 pada kelompok kontrol.

Penelitian-penelitian sebelumnya sebenarnya sudah banyak dilakukan oleh para peneliti. Diantaranya dalam Lancet Medical Journal

disebutkan bahwa ada beberapa penelitian yang menemukan kaitan antara kecerdasan dan kegiatan bermain anak. “kami telah melaksanakan program kegiatan bermain untuk anak-anak kekurangan gizi di Banglades dan kegiatan tersebut terbukti meningkatkan inteligensi mereka sampai sembilan poin, hanya melalui kegiatan bermain” kata Sally McGregor dari Institute of Child Health di University College, London<sup>60</sup>. International Association for Play Therapy (APT), sebuah asosiasi terapi bermain yang berpusat di Amerika, dalam situsnya di internet mendefinisikan terapi bermain sebagai penggunaan secara sistematis dari model teoritis untuk memantapkan proses interpersonal dimana terapis bermain menggunakan kekuatan terapeutik permainan untuk membantu klien mencegah atau menyelesaikan kesulitan-kesulitan psikososial dan mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.<sup>61</sup> Adapun sebagian penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permainan telah disebutkan pada bagian terdahulu.

Peneliti merasa kiranya masih banyak kekurangan dalam melakukan eksperimen ini, sehingga diperlukan konsep dan praktik yang matang dalam eksperimen-eksperimen selanjutnya. Dalam melakukan eksperimen ini tentunya ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi validitas internal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam eksperimen ini, serta berpengaruh terhadap hasil akhir eksperimen, antara lain:

1. Historis (*contemporary history*)

---

<sup>60</sup> Helmi, Dyan. *12 Permainan untuk Meningkatkan Inteligensi Anak*. (Jakarta : Transmedia. 2009) hal 7

<sup>61</sup> [http://klinis.wordpress.com/Artikel/Psikologi/Klinis/Perkembangan dan Sosial.mht](http://klinis.wordpress.com/Artikel/Psikologi/Klinis/Perkembangan%20dan%20Sosial.mht), diakses tanggal 19 November 2008

Merupakan kejadian-kejadian di lingkungan penelitian di luar perlakuan yang muncul selama penelitian berlangsung, yaitu antara tes pertama dan berikutnya<sup>62</sup>. Ini terlihat pada proses pemberian treatment yaitu cuaca yang mempengaruhi, dikarenakan pemberian treatment dilakukan pada siang hari yaitu setelah subyek berakhir proses belajar mengajar di sekolah.

## 2. *Maturasi (maturation Proses)*

Yaitu proses perubahan pada subyek eksperimen yang terjadi seiring dengan perjalannya waktu. Dalam suatu eksperimen yang memerlukan waktu pelaksanaan panjang, subyek dapat terpengaruh dikarenakan menjadi lelah, bosan, lapar atau karena bertambahnya usia. Perubahan-perubahan ini dapat mempengaruhi performansi subyek dalam eksperimen baik ke arah yang positif maupun ke arah yang negatif<sup>63</sup>. Sikap subyek adakalanya tidak dapat kita kontrol, artinya tidak selamanya pada waktu diberikan perlakuan keseluruhan subjek eksperimen dalam kondisi siap, serius, disiplin, tertib atau sehat. Peneliti kadang mendapatkan subyek yang mengalami rasa bosan atau lapar. Tetapi, karena keterbatasan waktu dan tenaga semua ini malah sedikit terkesampingkan.

## 3. *Difusi atau Imitasi Perlakuan*

Dalam eksperimen, dapat terjadi interaksi antara anggota kelompok kontrol dan kelompok eksperiment. Anggota kelompok

---

<sup>62</sup> Latipun. *Psikologi Eksperimen*. (Malang : UMM Press. 2006) hal 78

<sup>63</sup> Azwar, Saifuddin. *Metode Penelitian*. (Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2007) hal 113

kontrol mempelajari apa yang diberikan kepada kelompok eksperimen, sehingga mempengaruhi hasil pengukuran. Pembelajaran treatment yang diberikan kepada kelompok eksperimen oleh kelompok kontrol terjadi terutama saat terjadi kontak antara subyek pada kedua kelompok, atau menirukan perilaku yang terjadi pada kelompok perlakuan. Difusi ini dimungkinkan banyak terjadi jika subyek-subyek eksperimen berinteraksi secara bebas satu dengan lainnya. Eksperimen pada siswa-siswa di suatu sekolah dimungkinkan memiliki peluang besar untuk saling berhubungan diantara mereka<sup>64</sup>.

#### 4. Instrumentasi

Instrumentasi merupakan cara pengukuran yang digunakan dalam eksperimen. Instrument yang tidak memenuhi syarat, akan menghasilkan skor yang tidak akurat. Sumber invaliditasnya dapat berupa derajat kesukaran yang berbeda antara uji awal dan uji akhir<sup>65</sup>.

#### 5. Regresi Statistik

Regresi statistik merupakan kecenderungan hasil pengukuran variabel terikat untuk bergeser ke arah pusat (ke arah mean). Hal ini terjadi jika subyek penelitian dipilih atas dasar nilai ekstrim. Subyek dengan skor tinggi pada uji awal cenderung akan turun skornya pada uji akhir, sebaliknya subyek dengan skor rendah pada uji awal akan cenderung naik pada uji akhir. Skor tinggi atau rendah pada uji awal

---

<sup>64</sup> Latipun. *Psikologi Eksperimen*. (Malang : UMM Press. 2006) hal 84

<sup>65</sup> Latipun. *Psikologi Eksperimen*. (Malang : UMM Press. 2006) hal 81

dapat terjadi karena faktor kebetulan saja, sehingga jika terjadi perubahan skor hasil tes pada uji kedua bukan karena perubahan yang sesungguhnya tetapi adanya efek regresi statistik.<sup>66</sup>

Sementara, untuk aspek validitas eksternal peneliti berupaya untuk mengendalikan sedemikian rupa, dengan mengambil satu kelas yang membagi kedua kelompok dengan cara acak / random, memberikan treatment yang berbeda, bekerja sama dengan wali kelas dan guru bidang study, siswa juga diminta untuk bersedia mengikuti aturan selama eksperiment berlangsung.

---

<sup>66</sup> *Ibid.* Hal 82

## BAB V

### PENUTUP

#### A. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian tentang epektifitas permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelompok kontrol, subyek memiliki tingkat perubahan pada kecerdasan interpersonal. Tingkat perubahan pada kelompok kontrol ini mengalami penurunan pada kategori tinggi yang ditunjukkan pada angka prosentase hasil *pree test* dan *post test*. Yang mana kategori tinggi pada saat *pree test* 35,71 % dan 28,57 % pada saat *post test*. Kategori sedang masing-masing ditunjukkan *pre-test* 57,14 % dan 50 % pada saat *post-test*. Sedangkan, untuk kategori rendah ditunjukkan angka prosentase *pre-test* 7,14 % dan 21,42 % pada saat *post-test*. Dari hasil tersebut, diketahui perbandingan *mean* 25,43 pada saat *pre-test* dan 24,21 pada saat *post-test*. Artinya, *mean* pada saat sebelum dan sesudah perlakuan mengalami penurunan.
2. Kelompok eksperimen, mayoritas subyek memiliki tingkat perubahan pada kecerdasan interpersonal. Ini dapat dilihat pada angka prosentase pada hasil *pree test* dan hasil *post test*. Yang mana kategori tinggi pada saat *pree test* 21,42 % dan 28,57 % pada saat *post test*. Kategori sedang masing-masing ditunjukkan *pre-test* 64,28 % dan 57,14 % pada saat *post-test*. Sedangkan, untuk kategori rendah ditunjukkan angka prosentase



*pre-test* 14,28 % dan 14,28 % pada saat *post-test*. Dari hasil tersebut, diketahui perbandingan *mean* 18,71 pada saat *pre-test* dan 20,29 pada saat *post-test*. Artinya, *mean* pada saat sebelum dan sesudah perlakuan mengalami kenaikan atau perbaikan.

3. Dengan menggunakan bantuan SPSS 15.0 for windows (analisa perhitungan *independent sampel t-test*) pada kedua kelompok didapatkan nilai  $t_{hitung}=2,015$  dan  $t_{tabel}=2,06$  dengan  $df = 26$ , ( $p=0.054$ ) dan ( $p>0,05$ ). Karena  $t_{hitung}<t_{tabel}$  dapat dikatakan bahwa permainan aktif tidak efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

## B. SARAN-SARAN

Dari proses perjalanan penelitian dan hasil yang di peroleh dari eksperimen ini, peneliti sekiranya dapat memberikan saran-saran yang kiranya nantinya bisa di cermati dan di pertimbangkan. Diantaranya :

1. Bagi lembaga pendidikan
  - a. Fakultas Psikologi

Hasil penelitian eksperimen ini dapat dijadikan bahan pertimbangan sebagai penambahan khazanah keilmuan psikologi, khususnya teori tentang permainan aktif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

b. Sekolah

Metode permainan aktif dapat dijadikan bahan pertimbangan sekolah-sekolah dalam menentukan model pembelajaran yang lebih baik buat para siswanya khususnya untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

2. Peneliti (eksperimen) setelahnya

- a. Lebih menguasai dan memahami tentang dunia anak dan permainan baik secara praktis maupun secara teoritis, sehingga nantinya akan lebih mudah dalam terjun ke lapangan.
- b. Lebih berhati-hati dalam setiap mengambil keputusan untuk kesempurnaan eksperimen sesudahnya, dengan mempertimbangkan berbagai hal baik validitas internal (*historis, maturasi, difusi atau imitasi perlakuan, instrumentasi, regresi statistik*) dan validitas eksternal, penuh perhitungan matang, untuk hasil yang lebih sempurna dan pemenuhan standarisasi pendidikan dan dunia psikologi.
- c. Melihat dan mempelajari pengalaman-pengalaman eksperimen sebelumnya, agar bisa di jadikan pelajaran dan bahan pertimbangan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an alkarim.
- 'Abdur Rahman, Jamal. 2005. *Tahapan Mendidik Anak Teladan Rosulullah*. Bandung : Irsyad Baitus Salam.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian, suatu pendekatan praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Aziz, Abdul. 2005. *Mendidik Dengan Cerita*. Bandung : Rosda Karya.
- Azwar, Saifuddin. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- . 2007. *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- . 2006. *Psikologi Intelligensi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- . 2007. *Sikap Manusia, teori dan pengukurannya. Edisi ke 2*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Danuminarto, Hari. 2007. *Eksperiential Learning by Outbound*. Surabaya : Titik Terang.
- Desmita. 2007. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Rosda Karya.
- Goleman, Daniel. 2007. *Sosial Intelligence*. Terjemahan. Jakarta : Gramedia.
- Gunawan, Adi W. 2004. *Genius Learning Strategy*. Jakarta : Gramedia.
- Helmi, D & Zaman, S. 2009. *12 Permainan Untuk Meningkatkan Intelligensi Anak*. Yogyakarta : Visimedia
- Hurlock, Elizabeth. Tt. *Perkembangan Anak, Jilid 1, Edisi 6*. Terjemahan. Jakarta : Erlangga.
- Ismail, Andang. 2007. *Education Games*. Yogyakarta : Pilar Media.
- Latipun. 2006. *Psikologi Eksperiment*. Malang : UMM Press
- Lengkong, Putera. 2008. *Koleksi Games Seru*. Yogyakarta : Indonesia Cerdas
- Lwin, May. Dkk. 2008. *How To Multiply your Child's Intelligence*. Yogyakarta : Indeks
- Nasih, Abdullah. 2002. *Pendidikan Anak Dalam Islam Jilid I*. Jakarta : Pustaka Amani
- Nur'aini, Farida. 2008. *Edu Games for Childs*. Surakarta : Afra Publishing.
- Nurhayati, Lusi. 2007. *Penerapan Terapi Bermain Bagi Penyandang ADHD*. On-line : <http://klinis.wordpress.com> /Artikel Psikologi Klinis Perkembangan dan Sosial.mht, diakses tanggal 19 November 2008.
- . 2007. *Penerapan Terapi Bermain Bagi Penyandang Autisme*. On-line : <http://klinis.wordpress.com> /Artikel Psikologi Klinis Perkembangan dan Sosial.mht, diakses tanggal 19 November 2008.

- Ridho, Ali. *Psikomerti*. Hand out Kuliah Psikologi UIN Malang
- Safaria, T. 2005. *Interpersonal Intelligence*. Yogyakarta : Amara Books.
- . 2007. *Optimistic Quotient*. Yogyakarta : Pyramid Publisher
- Saifullah, A & Adien, N. 2005. *Melejitkan Potensi Kecerdasan Anak*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media
- Santrock, John W. 2002. *Life Span Development : Perkembangan Masa Hidup, Edisi 5, jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Seniati, Liche. Dkk. 2006. *Psikologi Eksperimen*. Jakarta : Indeks.
- Sunar, Dwi. 2007. *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Yogyakarta : Think.
- Suparno, Paul. 2004. *Teori Intelligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta : Kanisius.
- Supendi, Pepen. 2008. *50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jakarta : Penebar Swadaya.
- Surya, Sutan. 2007. *Melejitkan Multiple Inttelligence Anak Sejak Dini*. Yogyakarta : ANDI.
- Svastiningrum, Sekarjati. 2009. *101 Permainan Edukatif untuk Anak*. Yogyakarta : Pustaka Widyatama.
- Yusuf, Syamsu. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung : Rosda Karya.