



**PENERAPAN METODE *COOPERATIVE PLAY* UNTUK MENINGKATKAN
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 DI JORONG PADANG
LANGGO NAGARI TANJUNG BARULAK KECAMATAN BATIPUH
KABUPATEN TANAH DATAR**

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Penyelesaian Study

(S-1)

Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

OLEH:

Febriani Arita
1630109018

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2022**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febriani Arita
NIM : 1630109018
Tempat/tanggal lahir : Tanjung Barulak/ 05 Februari 1997
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul **PENERAPAN METODE *COOPERATIVE PLAY* DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 DI JORONG PADANG LANGGO NAGARI TANJUNG BARULAK KECAMATAN BATIPUH KABUPATEN TANAH DATAR** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



di Tangkarak, 20 Agustus 2022
saya membuat pernyataan

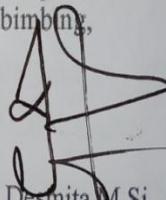
FEBRIANI ARITA
NIM. 1630109018

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing proposal skripsi atas nama **FEBRIANI ARITA NIM: 1630109018**, dengan judul: **“PENERAPAN METODE *COOPERATIVE PLAY* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 DI JORONG PADANG LANGGO NAGARI TANJUNG BARULAK KECAMATAN BATIPUH KABUPATEN TANAH DATAR”**, memandang bahwa proposal skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan sidang munaqasah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 29 Oktober 2021
Pembimbing,

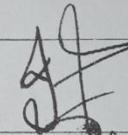
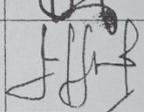
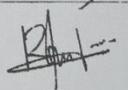


Dra. Desnita M.Si
NIP. 19681229 199803 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama Febriani Arita, NIM: 1630109018, berjudul: **Penerapan Metode Cooperative Play Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar**, telah diuji dalam sidang *Munaqasah* Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 25 Juli 2022, dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S.1) dalam bidang Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Dra. Desmita. M.Si NIP. 196812291998032001	Ketua Penguji/ Pembimbing		18/8-'22
2	Dr. Nina Suzanne, M. Pd NIP. 19790915 200604 2 006	Sekretaris Penguji		18/8-22
3	Restu Yuningsih, M.Pd	Anggota Penguji		10/8-22

Batusangkar, 19 Agustus 2022

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Adripen, M. Pd

NIP. 19650504 199303 1 003

ABSTRAK

FEBRIANI ARITA, NIM 16 3010 9018, Judul SKRIPSI “PENERAPAN METODE *COOPERATIVE PLAY* DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 DI JORONG PADANG LANGGO NAGARI TANJUNG BARULAK KECAMATAN BATIPUH KABUPATEN TANAH DATAR”, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, universitas Islam Negri (UIN) Batusangkar, 2022.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masih terlihat rendahnya kecerdasan interpersonal anak usia dini. Hal ini terlihat dari beberapa anak yang belum mampu berkomunikasi dengan baik, suka berteriak kepada orang tua ketika berbicara, tidak mau bermain bersama temannya dan tidak mau bekerjasama dengan temannya. Maka dari itu perlu adanya kegiatan yang membantu untuk menstimulasi kecerdasan interpersonalnya, salah satu kegiatannya yaitu metode *cooperative play*. Metode *cooperative play* adalah kegiatan yang membantu anak dalam bersosialisasi dan mau dalam berkerja sama. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pre-eksperimental* tipe *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian ini, populasinya adalah anak usia 5-6 di jorong padang langgo dengan jumlah anak 30 orang anak. Sampel penelitian adalah anak usia 5-6 di jorong padang langgo yang berjumlah 10 orang, Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi atau pengamatan.

Sebelum melakukan *treatment* kepada anak terlebih dahulu diberikan *pretest*. Adapun rata-rata hasil *pretest* adalah 23,9, setelah *pretest* dilakukan kemudian diberikan perlakuan berupa bermain peran, bermain lego, perang naga, dan bola estafet, selama melakukan *treatment* terjadi suatu peningkatan yang terlihat dari hasil *posttest* yang mana rata-ratanya yaitu 34,5. Apabila terlihat pada tabel nilai t_t taraf 5% diperoleh harga kritik nilai adalah 2,26, maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari t_t yaitu $2,86 > 2,26$ karena t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis nihil (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternative diterima (h_a). Jadi, dapat disimpulkan bahwa metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar.

Kata Kunci: *Metode cooperative play, Kecerdasan Interpersonal, Anak Usia Dini.*

DAFTAR ISI

DARTAR ISI	i
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Defenisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Kecerdasan Interpersonal	8
a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal	8
b. Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini	10
c. Dimensi Kecerdasan Interpersonal Anak	13
d. Komponen Kecerdasan Interpersonal.....	14
e. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal.....	15
f. Cara Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini	18
g. Manfaat Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal	20
2. Metode <i>Cooperative Play</i>	22
a. Pengertian Metode <i>Cooperative Play</i>	22
b. Komponen-Komponen Metode <i>Cooperative Play</i>	22
c. Hubungan <i>cooperative play</i> dengan kecerdasan interpersonal.....	25
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	23
C. Kerangka Berfikir.....	25
D. Hipotesis	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel	30
1. Populasi	30
2. Sampel	30
D. Pengembangan Instrumen	31
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	40
1. Deskripsi Data Pretest	40
2. Pelaksanaan Perlakuan	45
3. Deskripsi Data Hasil Posttest	62
B. Pengujian Persyaratan Analisis Data	66
1. Data Berdistribusi Normal	66
2. Data Berdistribusi Homogenitas	67
C. Pengujian Hipotesis.....	67
D. Pembahasan	70

BAB V PENUTUP 74

A. Kesimpulan	74
B. Implikasi.....	74
C. Saran.....	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel. III. 1 Rancangan Penelitian.....	29
Tabel. III. 2 Data Seluruh Anak.....	30
Tabel. III. 3 Jumlah Anak Usia Dini Jorong Padang Langgo	30
Tabel. III. 4 Sampel Penelitian.....	31
Tabel. III. 5 Kisi-Kisi Instrumen.....	32
Tabel. III. 6 Rubrik Penilaian.....	37
Tabel. IV. 1 Data <i>Pretest</i>	41
Tabel. IV. 2 Klasifikasi Skor.....	43
Tabel. IV. 3 Jadwal Pelaksanaan Treatment.....	44
Tabel. IV. 4 Data <i>treatment 1</i>	46
Tabel. IV. 5 Data <i>treatment 2</i>	49
Tabel. IV. 6 Data <i>treatment 3</i>	53
Tabel. IV. 7 Data <i>treatment 4</i>	57
Tabel. IV. 8 Data <i>Posttest</i>	59
Tabel. IV. 9 Perolehan Data Hasil Kecerdasan Interpersonal Anak <i>Posttest</i>	61
Tabel. IV. 10 Perbandingan Antara Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	62
Tabel. IV. 11 Uji Homogenitas	64
Tabel. IV. 12 Perhitungan Untuk Memperoleh Nilai “t”	65

DAFTAR GRAFIK

Tabel IV. 1 Data <i>Pretest</i>	43
Tabel IV. 2 Data <i>Posttest</i>	61
Tabel IV. 3 Perbandingan Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Penilaian

Lampiran 2 Lembar Penilaian Hasil *Pretest*

Lampiran 3 Lembar Penilaian Hasil *Posttest*

Lampiran 4 Kisi-Kisi *Instrument*

Lampiran 5 RPPH

Lampiran 6 Surat Keterangan Validasi

Lampiran 7 Surat Izin Penelitian

Lampiran 8 Foto-Foto Kegiatan

Lampiran “t” tabel

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gambar Treatment 1	59
Gambar 2 Gambar Treatment 2.....	62
Gambar 3 Gambarr Treatment 3	66
Gambar 4 Gambar Treatment 4.....	69

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Sejak dini manusia sudah membutuhkan pendidikan dalam proses mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya. kecerdasan anak pada tahun-tahun pertama sangat penting dan akan menentukan kualitasnya pada masa depan. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan anak masih dalam berbagai aspek sedang mengalami perkembangan yang disebut dengan *masa golden age*. Pada masa ini pertumbuhan otak anak mulai berkembang, maka dari itu anak sangat membutuhkan pendidikan.

Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak, serta upaya untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak (Wikan Candra, 2015:1). Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu dalam mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak (UU Sisdiknas No.20 tahun 2003).

Setiap anak memiliki tingkat kecerdasan atau potensi yang berbeda-beda, salah seorang ahli saraf yaitu Howard Gardner menemukan teori kecerdasan majemuk pada 1983. Pada awalnya, kecerdasan ini hanya terdiri dari 7 jenis kecerdasan. Kemudian, penelitian dilanjutkan dan ditemukan dua jenis kecerdasan lagi sehingga jumlahnya menjadi sembilan. Kemudian hasil temuannya tersebut dipublikasikan dalam bentuk buku yang berjudul *Frames Of Mind: The Theory Of Multiple Intelegences*, dan salah satu dari kecerdasan yang ditemukan oleh Gardner adalah kecerdasan interpersonal.

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu bentuk kecerdasan yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena manusia tidak bisa menyendiri, banyak kegiatan dalam hidup manusia yang berkaitan dengan orang lain. Anak-anak yang gagal dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosial, seringkali konflik interpersonal juga menghambat anak untuk mengembangkan dunia sosialnya secara matang (Priyanti, 2016:54).

Berdasarkan pendapat di atas, kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan yang sangat penting distimulasi sejak dini. Karena kecerdasan interpersonal akan mempengaruhi dunia sosial anak. Jika interpersonal anak bagus maka hubungan sosial anak juga baik, dan sebaliknya jika interpersonal anak kurang bagus maka hubungan sosialnya juga kurang baik. Artinya anak-anak yang berkembang kecerdasan interpersonalnya peka terhadap kebutuhan orang lain, apa yang dimaksud, dirasakan, direncanakan, dan diimpikan orang lain dapat di tangkap melalui pengamatannya terhadap kata-kata, gerak gerik, gaya bicara, dan sikap orang lain. Sedangkan anak-anak yang gagal dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya, akibatnya mereka mudah tersisihkan secara sosial, sering kali konflik interpersonal juga menghambat anak untuk mengembangkan dunia sosialnya secara matang.

Sejalan dengan pendapat di atas Priyanti, (2016:54) mengatakan ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yaitu berteman dan berkenalan dengan mudah, suka berada di sekitar orang lain, ingin tahu mengenai orang lain dan ramah terhadap orang asing, menggunakan berbagai mainan dan berbagi makanan dengan teman-temannya, mengalah kepada anak-anak yang lain, mengetahui bagaimana menunggu gilirannya selama bermain, mau memuji teman dan mengajak teman untuk bermain. Dalam ajaran agama Islam Allah juga memerintahkan kepada umatnya untuk berinteraksi dengan baik terhadap sesama manusia sebagaimana dijelaskan dalam Q.s Al-Hujurat:13

إِن لِّتَعَارَفُواْ وَقَبَائِلَ شُعُوبًا وَجَعَلْنٰكُمْ وَأُنثٰى ذَكَرٍ مِّنْ خَلْقِنٰكُمْ اِنَّا لَٱلنَّاسُ بِئٰتِيٰهَا

﴿١٣﴾ خَيْرٌ عَلِيمٌ ٱللَّهُ اِن اَتَقَدُّكُمْ ٱللَّهُ عِنْدَ اَكْرَمِكُمْ

“ Hai manusia, Sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling taqwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha mengetahui lagi Maha Mengenal.”

Dari ayat diatas disimpulkan bahwa setiap manusia yang ada didunia ini pasti dan akan sangat membutuhkan yang namanya sosialisasi sesama manusia karena manusia diciptakan sebagai makhluk sosial. Bergaul adalah salah satu carayang dilakukan manusia untuk bersosialisasi dengan sesama manusia dan bergaul sudah menjadi kebutuhan pada setiap manusia. Anak-anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat membangun relasi dengan apa yang diluar dirinya, sehingga kecerdasan semacam ini memungkinkan anak-anak untuk memiliki ikatan dan interaksi dengan orang lain bahkan mampu menjaga hubungan-hubungan sosial, karena kecerdasan interpersonal anak dipengaruhi oleh beberapa faktor .

Adapun manfaat dari kecerdasan interpersonal untuk anak usia dini menurut Anggraini, (2018: 41-43) adalah sebagai berikut mengasah kepekaan empati dan simpati, simpati adalah keikutsertaan merasakan perasaan orang lain dalammenaruh belas kasih pada sesama, kedua Bekerja sama diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang dilakukan olehdua anak atau lebih, ketiga Berbagi rasa merupakan salah satu indikator kecerdasan Interpersonal yang melibatkan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain.Berbagi rasa dapat dirangsang dengan kegiatan yang mengharuskan anak berinteraksi dengan sebayanya,

keempat Kemampuan menjalin kontak menunjukkan kecerdasan Interpersonal yang tinggi. Anak-anak pun perlu didorong untuk memiliki keberaniandan kemampuan untuk menjalin kontak dan membina hubungan baik dengan orang-orang baru dan kelima anak-anak dengan kecerdasan interpersonal yang kuat pandaimemotivasi orang lain.

Namun hal ini bertolak belakang dengan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 20 Maret 2021 di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar. Pada saat wawancara ada beberapa masalah yang peneliti temukan diantaranya yaitu: disaat anak berinteraksi dengan temannya ada anak yang tidak mau bermain dengan temannya, suka menyendiri dan belum mampu berkomunikasi dengan baik dengan sesama temannya, suka berteriak kepada orang tua ketika berbicara, dan tidak mau bekerjasama dengan temannya. Dari beberapa masalah di atas jelas bahwa kecerdasan interpersonal anak masih tergolong rendah. Maka dari itu diperlukan suatu metode yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak agar terjalin hubungan yang baik antara anak dengan teman sebayanya. Salah satu metode yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak adalah metode *cooperative play*.

Metode pembelajaran *cooperative play* merupakan metode atau strategi pembelajaran gotong royong yang konsepnya hampir tidak jauh berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Namun demikian, pembelajaran *cooperative* berbeda dengan metode pembelajaran kelompok seperti yang kita kenal selama ini.

pembelajaran *Cooperative play* (bermain bersama) ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Dalam bermain kooperatif ini dimana masing-masing anak menerima peran yang diberikan, dan dalam mencapai tujuan bermain, mereka masing-masing melakukan perannya secara tergantung satu sama lain dalam mencapai tujuan bermain.

Tujuan pembelajaran *cooperative play* adalah agar anak dapat belajar berkelompok dengan saling menghargai pendapat dan memberikan kesempatan kepada orang lain untuk menyampaikan pendapat dan juga dapat meninggikan rasa percaya diri anak, mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi, mampu merubah tingkah laku anak, dan meningkatkan kemampuan berkomunikasi anak dan prestasi belajar anak.

Berdasarkan defenisi metode *cooperative paly* di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang **“Penerapan Metode Cooperative Play Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak usia 5-6 Tahun di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar“**

B. Identifikasi Masalah

Sehubung dengan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang ditemukan mengenai kecerdasan interpersonal anak melalui metode *cooperative play* sebagai berikut :

1. Anak cenderung bersifat individual hal ini dapat dilihat pada saat anak melakukan interaksi dengan orang lain seperti teman sebaya yang berada dilingkunga tempat tinggal dan komunikasi antara anak dengan orang yang ada disekitarnyaKemampuan Sains yang dimiliki anak usia dini tergolong rendah
2. Kurangnya rasa simpati dan peduli anak seperti pada saat anak bermain anak tidak mau membantu temannya, anak memiliki sikap tempramen hal ini dapat dilihat pada saat anak tidak mau bergantian dalam bermain, kurangnya percayadiri
3. Kurangnya keterampilan komunikasi sosial anak sehingga hubungan interpersonal anak tidak berjalan sesuai dengan tahap perkembangannya

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi pada peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui penerapan metode *cooperative play* di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalahnya adalah “Apakah penerapan metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui metode *cooperative play* di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi orang tua
Sebagai acuan bagi orang tua dalam mengetahui bagaimana cara meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini
2. Bagi Anak
Sebagai bentuk pengalaman bagi anak untuk menambah pengetahuan dan wawasannya dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal.
3. Bagi Penulis
Sebagai acuan dan pengalaman supaya nantinya bisa diterapkan di sekolah tempat saya mengajar nantinya.

G. Defenisi Operasional

1. Metode *cooperative play*

Metode *cooperative play* merupakan metode atau strategi pembelajaran gotong royong yang konsepnya hampir tidak jauh berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Namun demikian, pembelajaran *cooperative* berbeda dengan metode pembelajaran kelompok seperti yang kita kenal selama ini (Ervani, 2015: 195).

Cooperative play yang di maksud dalam penelitian ini adalah metode yang digunakan dalam pembelajaran yang mana konsepnya hamper sama dengan metode pembelajaran kelompok, hanya saja dalam metode pembelajaran ini adanya kerja sama atau pembagian tugas antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan dan anak memiliki tugasnya masing-masing.

2. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal menurut Priyanti, (2016:54) adalah kemampuan seorang anak untuk membedakan atau memilah antara individu-individu sekitarnya dan untuk merasakan berbagai suasana hati mereka atau dalam artian mengerti perasaan mereka.

Kecerdasan interpersonal yang di maksud dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam berkomunikasi, kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain dan pandai memahami perasaan orang di sekitarnya yang meliputi kerja sama, sikap empati dan simpati, bekerja sama, mudah menjalin kontak, berbagi dan memotivasi orang lain.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan menurut Gould, (dalam Pediatri, S, 2005: 86) adalah kapasitas mental umum yang meliputi kemampuan untuk memberikan alasan, membuat rencana, memecahkan masalah, berpikir abstrak, menghadapi ide-ide kompleks, belajar dari pengalaman, dan dapat diukur dengan tes IQ yang tidak dipengaruhi oleh budaya dan genetik yang berperan besar. Howard Gardner mengembangkan konsep penilaian kecerdasan melalui kecerdasan majemuk dengan memandang manusia tidak hanya berdasarkan skor standar semata melainkan dengan ukuran kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan manusia, kemampuan untuk menghasilkan persoalan baru untuk diselesaikan, kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau memberikan penghargaan dalam budaya seseorang. Setiap anak memiliki kecerdasan majemuk, salah satunya adalah kecerdasan interpersonal.

Kecerdasan interpersonal menurut Priyanti, (2016:54) adalah kemampuan seorang anak untuk membedakan atau memilah antara individu-individu sekitarnya dan untuk merasakan berbagai suasana hati mereka atau dalam artian mengerti perasaan mereka. Senada dengan itu Kurniasih, (2009:97) mengatakan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk menjalin relasi sosial dengan orang lain. Anak ini mampu mengetahui dan menggunakan beragam cara pada saat berinteraksi sehingga tidak mengalami kesulitan untuk bekerja sama dengan orang lain. Mereka memiliki empati, toleransi sehingga dapat merasakan perasaan, pikiran, tingkah laku, dan harapan orang lain.

Sementara Lilies, (2017:25) mengatakan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan berfikir lewat komunikasi dan

berinteraksi dengan orang lain. Selain itu Nita, (1:54) mengatakan kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan salah satu bentuk kecerdasan yang dimiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena manusia tidak bisa menyendiri, banyak kegiatan dalam hidup manusia yang terkait dengan orang lain. Nita, (1:55) berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal itu adalah kemampuan seorang anak untuk membedakan atau memilih antara individu-individu sekitarnya dan untuk merasakan berbagai suasana hati mereka atau dalam artian perasaan mereka.

Menurut Nita (1:55) mengatakan kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, tempramen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapi secara layak. Sementara Candra, (2015:2) mengatakan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain seperti memahami orang lain dan membina hubungan positif dengan orang lain. Kemampuan yang dimaksudkan untuk hidup dan bekerja sama dengan orang lain atau masyarakat. Menurut Pediatri, (2005:89) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk bisa memahami dan berkomunikasi dengan orang lain, serta mampu membentuk dan menjaga hubungan, dan mengetahui berbagai peran dalam suatu lingkungan sosial.

Sementara itu Kecerdasan interpersonal menurut Damayanti dkk, (2018:37) merupakan kemampuan yang digunakan dalam berkomunikasi, kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Damayanti dkk, (2018:37) kecerdasan interpersonal merupakan kecerdasan yang mulai disadari dan dianggap sebagai hal yang penting untuk menjalin komunikasi antar individu. Kecerdasan interpersonal atau bisa juga dikatakan kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan,

harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain. Kecerdasan Interpersonal menjadi penting karena pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup. Anak terkait dengan orang lain. Anak – anak yang gagal mengembangkan kecerdasan Interpersonal, akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya. Akibatnya mereka mudah tersisihkan secara sosial.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah suatu kemampuan individu untuk bekerjasama, berhubungan baik dengan orang lain selama berinteraksi, mampu memperhitungkan keberadaanya dan menempatkan diri dengan kebiasaan berlaku dan juga kemampuan dalam berkomunikasi, peka terhadap emosi orang lain dan mudah menyesuaikan diri dengan orang lain.

Anak dengan kecerdasan interpersonalnya baik tentu memiliki kemampuan untuk mengerti dan memahami orang-orang disekitarnya dengan baik, tidak memilih dalam berteman dan mampu menyesuaikan diri dan tidak memilih-milih dalam berteman.

b. Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Adapun ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal menurut imas (2009:97) yaitu:

a) Memiliki rasa empati

Rasa empati ini adalah anak yang memiliki kemampuan untuk memahami perasaan orang lain. Dia begitu peka dengan situasi dan kondisi yang ada dan tahu tindakan dan sikap yang harus dilakukan pada masing-masing kondisi, misalnya saat temannya sedih karena kehilangan boneka, dia berusaha menghiburnya dengan meminjamkan boneka miliknya.

b) Anak bisa untuk bekerja sama

Anak bisa melakukan tugas atau permainan dengan cara bersama-sama, misalnya seperti main balok dia mampu untuk

mengarahkan temannya untuk meletakkan sertiap keeping-keeping balok pada tempatnya.

c) Anak akan gampang untuk berteman

Anak akan mudah bergaul, dan tidak pilih-pilih teman tidak ada istilah teman lama atau pun teman baru.

Sementara itu Pediatri, (2005:89). menyebutkan ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal adalah Memperlihatkan sikap lebih bebas dan memiliki kemauan yang lebih kuat dari anak lainnya, mengetahui kelemahan dan kelebihan dirinya sendiri dengan sadar dan realistis, mampu memberi reaksi lebih pada isu kontroversi, mampu secara mandiri belajar dan bekerja, memiliki suatu pemikiran dan pandangan dari halayak umum, dapat menjadikan masa lalu sebagai pembelajaran, mampu mengekspresikan perasaannya dengan tepat, dapat mencapai suatu tujuan dengan lebih terarah. Memiliki interaksi yang baik dengan orang lain, pintar menjalin hubungan sosial, serta mampu mengetahui dan menggunakan beragam cara saat berinteraksi, adalah ciri-ciri kecerdasan interpersonal anak yang menonjol.

Menurut Muniroh, (2013: 5) karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi paling tidak dapat dilihat dari indicator berikut:

- 1) Mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial yang 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, dan penuh makna.

- 4) Mampu menyadari komunikasi verbal, maupun non verbal yang dimunculkan orang lain dengan kata lain sensitive terhadap perubahan situasi sosial dan tuntutan-tuntutannya.
- 5) Mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dengan pendekatan *win-win solution*, serta yang paling penting adalah mencegah masalah dalam relasi sosialnya.
- 6) Memiliki keterampilan komunikasi yang mencakup mendengarkan efektif, berbicara efektif, dan menulis secara efektif.

Menurut Anggraini, (2018: 26) kecerdasan interpersonal memiliki ciri-ciri:

- a. Punya banyak teman
- b. Banyak bersosialisasi di sekolah dan lingkungannya
- c. Tampak sangat mengenali lingkungan
- d. Terlibat dalam kegiatan kelompok diluar sekolah
- e. Berperan sebagai penengah pada teman-teman atau keluarga jika ada konflik
- f. Menikmati permainan kelompok
- g. Bersimpati besar terhadap persaan orang lain
- h. Menjadi sebagai penasehat atau pemecah masalah diantara teman-temannya
- i. Menikmati mengajar orang lain
- j. Berbakat menjadi pemimpin

Secara sederhana anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal memiliki cirri-ciri sebagai berikut:

- a. Mengetahui bagaimana giliran ketika bermain
- b. Suka bersosialisasi dengan teman seusianya
- c. Tertib menggunakan alat atau benda mainan sesuai dengan fungsinya
- d. Tertib dan terbiasa menunggu giliran atau antri

- e. Memiliki empati yang baik atau memberi perhatian lebih kepada orang lain
- f. Mampu memimpin kelompok bermain yang lebih besar
- g. Terampil memecahkan masalah sederhana.

Jadi dapat di simpulkan bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal ini adalah anak yang mampu menjalin persahabatan dengan temannya dan mampu untuk memahami perasaan orang lain dan cenderung senang untuk berinteraksi dengan orang yang ada di lingkungan sekitarnya.

c. Dimensi Kecerdasan Interpersonal Anak

Menurut Safaria (2015:25) ada tiga dimensi kecerdasan interpersonal anak yang harus dikembangkan. Dimensi tersebut ialah sebagai berikut:

a. *Social sensitivity* (sensitivitas sosial)

Sensitivitas sosial adalah kemampuan untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun non verbal. Adapun indikator dari sensitivitas sosial adalah adanya sikap empati dan sikap Prosocial. Sikap empati yaitu pemahaman 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. Sikap prososial yaitu tindakan moral yang harus dilakukan secara cultural seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain dan mengungkapkan simpati.

b. *Social insight* merupakan 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 dibangun. Adapun

indikator dari *social insight* adalah kesadaran diri, pemahaman situasi sosial dan etika sosial, dan keterampilan pemecahan masalah.

- c. *Social communication* merupakan 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. Indikator *social communication* adalah komunikasi efektif dan mendengarkan efektif.

d. Komponen Kecerdasan Interpersonal

Menurut Anggraini, Y (2018: 28) komponen inti dari kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan, dan keinginan orang lain. Komponen inti yang lain adalah kemampuan bekerja sama. Sedangkan komponen yang lain adalah kepekaan dan kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap maksud, motivasi, suasana hati, perasaan, dan gagasan orang lain. Mereka yang memiliki kemampuan kecerdasan interpersonal sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suasa, dan gerak isyarat. Mereka juga mampu membedakan berbagai macam tanda interpersonal, seperti tanda kesedihan, isyarat didengarkan, keinginan untuk dihargai. Individu yang cerdas dalam interpersonal juga memiliki kemampuan menanggapi secara eektif tanda interpersonal tersebut dengan tindakan pragmatis tertentu, seperti mempengaruhi sekelompok orang untuk melakukan tindakan tertentu.

e. Faktor yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal

Menurut Roesli,U (2000:8) adapun kecerdasan interpersonal dipengaruhi 2 faktor utama yang saling terkait yaitu:

1) Faktor Genetik

Faktor genetik adalah faktor bawaan menentukan potensi genetik atau bawaan yang diturunkan oleh orang tua. Faktor ini tidak dapat dimanipulasi ataupun direayasa. Potensi genetik atau bawaan yang diturunkan oleh orang tua yang peneliti simpulkan adalah jika orang tuanya sering bersosialisasi dengan orang lain maka anaknya juga bakalan terbiasa bersosialisasi dengan orang lain.Genetik yang lingkungan status sosial yang tinggi cenderung lebih dapat tercukupi kebutuhan gizinya dibanding anak yang lahir dan dibesarkan dalam status ekonomi yang rendah.

2) Faktor lingkungan

Faktor lingkungan adalah faktor yang menentukan apakah faktor genetik akan dapat tercapai secara optimal. Secara garis besar terdapat tiga jenis kebutuhan untuk faktor lingkungan, yaitu: kebutuhan untuk perkembangan fisik, kebutuhan untuk perkembangan emosional, kebutuhan untuk perkembangan intelektual dan sosialisasi.

Sekitar 52% IQ anak dibentuk oleh lingkungan, termasuk ketika masih dalam kandungan. Maksudnya, agar orang tua berupaya member iklim tumbuh kembang sebaik mungkin sejak anak dalam kandungan agar kecerdasannya berkembang optimal.N Dengan faktor lingkungan dapat diterima baik ditinjau dari etika.Otak manusia perlu dirangsang sebanyak mungkin dan mulai sedini mungkin, yaitu sejak dalam kandungan sampai masa tumbuh kembang anak.Jika tidak ada ransangan, jaringan organ otak menjadi mengecil akibat menurunnya jaringan fungsi otak.

Ali N, (dalam Nur H, 2015:39) mengatakan bahwa faktor lingkungan ada dua yaitu:

a. lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga adalah kelompok sosial pertama yang dikenal anak dan ia berinteraksi didalamnya. Dari keluargalah anak pertama kali belajar berkomunikasi, menentukan tingkah laku kepada orang lain, meminta dan memberi. Apabila dalam keluarga terbangun interaksi sosial yang baik dan penuh empati, hal ini akan menjadikan anak memiliki kesiapan melakukan yang serupa diluar lingkungan keluarganya. Beberapa hal yang terkait dalam faktor keluarga adalah:

- 1) Status sosial dan ekonomi
- 2) Keutuhan keluarga
- 3) Sikap dan kebiasaan anggota keluarga
- 4) Pola asuh orang tua.

b. Lingkungan luar rumah

Lingkungan luar rumah adalah pengalaman anak di luar rumah ini juga sangat menentukan. Jika hubungannya dengan teman-temannya menyenangkan, maka anak akan meneruskan mengembangkan kemampuan sosialnya tetapi jika ia mendapatkan ketidak senangannya maka anak akan balik ke keluarganya untuk mencari kesenangan sosial tersebut.

Sementara itu Santrock (dalam Hildayani R, 2008:1.18) mengatakan bahwa lingkungan diartikan sebagian kekuatan kompleks dari dunia fisik dan sosial yang mempengaruhi susunan biologis dan pengalaman psikologis anak sejak sebelum dan sesudah lahir. Faktor ini meliputi semua pengaruh lingkungan, termasuk didalamnya pengaruh keluarga, teman sebaya, sekolah, lingkungan, masyarakat dan budaya.

Rangsangan yang diberikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing anak. Namun, pada umumnya adalah pemenuhan kebutuhan berkomunikasi termasuk status sosial dan ekonomi serta dukungan dari keluarga berupa kasih sayang.

Beberapa faktor penyebab menurunnya kurangnya kecerdasan interpersonal anak antara lain adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru lebih mengutamakan kecerdasan akademik seperti menghitung, belajar membaca, dan menulis yang menjadi tuntutan orang tua dan anak cenderung mengerjakan tugas secara individu, guru kurang memberikan kesempatan pada anak dalam bekerja sama dalam suatu kelompok, kurang mengasah kemampuan anak dalam kepekaan Simpati dan Empati anak pada orang lain serta guru tidak menetapkan aturan dalam bertingkah laku. Selain itu ketergantungan terhadap sesuatu membuat anak menjadi tidak mandiri dan tidak bisa menyelesaikan masalah dirinya sendiri.

Menurut Aziz, M (2018:21) factor yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah sebagai berikut:

a. Faktor Gizi

Inteligensi tentunya tidak bisa terlepas dari otak. Perkembangan otak sangat dipengaruhi oleh gizi yang dikonsumsi. Otak cenderung dapat bekerja dengan keras, lancar jika didukung dengan kandungan makanan yang diserap. Misalnya, minum susu yang banyak mengandung AH dan DHA yang dapat memengaruhi tingkat kecerdasan atau makan makanan yang bergizi setiap harinya seperti mengandung 4 sehat lima sempurna. Tentu hal ini akan mendukung aktivitas anak dalam belajar.

b. Faktor Kematangan

Organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan setiap saat. Bagaimana seorang bayi yang

mulanya hanya bisa menangis kemudian dapat lari ke sana kemari, itu adalah bagian dari proses tumbuh kembangnya. Setiap organ manusia, baik fisik maupun psikis, dapat dikatakan telah matang jika ia telah tumbuh atau berkembang hingga mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Oleh karena itu, jangan heran bila anak-anak belum mampu mengerjakan atau memecahkan soal-soal matematika di kelas empat sekolah dasar karena soal-soal itu masih terlampau sukar bagi anak. Organ tubuh dan fungsi jiwanya masih belum matang untuk menyelesaikan soal tersebut. Sedangkan, kematangan berhubungan erat dengan faktor umur.

c. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang memengaruhi perkembangan inteligensi. Pembentukan ada dua macam, yaitu yang direncanakan dan yang tidak direncanakan. Pembentukan yang direncanakan seperti dilakukan di sekolah atau pembentukan yang tidak direncanakan, misalnya pengaruh alam sekitarnya.

d. Faktor Kebebasan

Kebebasan yang dimaksud disini adalah dalam hal melakukan pembelajaran. Seorang anak dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Misalnya, untuk belajar ilmu murni anak cenderung memilih melakukan praktik langsung daripada duduk diam mendengarkan guru berceramah. Biarkan anak melakukan hal yang disukainya asalkan itu baik, berguna, dan tidak membahayakan dirinya.

f. Cara Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Adapun cara mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak menurut lilies madyawati (2016:25) adalah sebagai berikut:

- a. Berbicara serta mendengarkan pembicaraan orang lain terlebih dahulu.
- b. Melatih kesabaran menunggu giliran.
- c. Menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman lingkungan sosial.
- d. Menghargai perbedaan pendapat antara anak dan teman sebaya.
- e. Melatih melakukan kegiatan sosial dilingkungan
- f. Belajar bersama-sama menyelesaikan konflik.
- g. Melatih dan member kesempatan kepada anak untuk belajar bertanggung jawab dirumah
- h. Mengenal dan menyepakati berbagai aturan tingkah laku
- i. Mengembangkan dukungan kelompok
- j. Melakukan kegiatan *outbond* , makan bersama, kerja bakti dan bermain drama.

Kecerdasan Interpersonal pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara, meliputi bermain, bercakap-cakap, mengerjakan proyek, bercerita (bercerita melanjutkan cerita), melakukan stimulasi, tekateki, dan permainan yang membutuhkan imajenasi. Cara-cara tersebut bertujuan mengasah kepekaan simpati dan empati, bekerja sama, berbagi rasa, berkolaborasi, menjalin kontak, mengorganisasi teman, serta menebak suasana hati dan motivasi orang lain. Cara lain dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal yaitu: (a) mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif (b) berempati dengan orang lain secara total (c) memperhatikan relasi sosial secara efektif sehingga tidak musna dimakan waktu dan senantiasa berkembang semakin mendalam (d) menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain atau dengan kata lain

sensitive terhadap perubahan situasi sosial dan tuntutan-tuntutannya sehingga anak mampu menyesuaikan diri secara efektif dalam segala macam situasi (e) mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya.

Dari penjelasan di atas maka peneliti simpulkan bahwa cara dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal itu sendiri adalah:

- a. Melalui bermain
- b. Bercakap-cakap
- c. Bercerita(melanjutkan cerita)
- d. Teka teki ringan

g. Manfaat Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal

Dengan mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak sejak dini akan memberi manfaat baik bagi anak. Menurut Adi W. Gunawan (dalam Anitalia Destriati 2014:18) kecerdasan interpersonal yang dikembangkan dengan baik akan sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam hidupnya setelah dia menyelesaikan pendidikan formal, memungkinkan berkomunikasi dan memahami orang lain, mengerti kondisi pikiran dan suasana hati yang berbeda, memiliki kemampuan untuk membentuk dan mempertahankan suatu hubungan, dan dapat memiliki kemampuan untuk mempengaruhi kawannya dan biasanya sangat menonjol dalam melakukan kerja kelompok.

Adapun manfaat dari kecerdasan interpersonal untuk anak usia dini Menurut Anggraini, Y (2018: 41-43) adalah sebagai berikut:

a. Mengasah kepekaan empati dan simpati

Simpati adalah keikutsertaan merasakan perasaan orang lain dalammenaruh belas kasih pada sesama. Empati adalah keadaan mental yangmana membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi dirinya dalamkeadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan orang lain ataukelompok orang.Empati dan simpati perlu di rangsang sejak dini agar anak dapatbelajar mengenali setiap perasaan, maksud, dan motivasi orang lain, yangpada akhirnya kelak ia dapat menangkap

perasaan, maksud, atau merespon karena anak memiliki informasi yang tepat tentang stimulusnya. Kepekaan empati dan simpati dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan diantaranya adalah dengan permainan dan kegiatan langsung. Permainan yang disarankan adalah permainan tradisional.

b. Bekerja sama

Bekerja sama diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang dilakukan oleh dua anak atau lebih. Kegiatan tersebut mengacu pada aktivitas menyelesaikan suatu pekerjaan secara bersama-sama. Hal yang termasuk dalam kegiatan bekerja sama adalah selang bambu, pasar-pasar konduktor-kondukturan dan lain sebagainya (permainan tradisional)

c. Berbagi rasa

Berbagi rasa merupakan salah satu indikator kecerdasan Interpersonal yang melibatkan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain. Berbagi rasa dapat dirangsang dengan kegiatan yang mengharuskan anak berinteraksi dengan sebayanya. Kegiatan yang dimaksud antara lain menceritakan pengalaman dan lain sebagainya dan bisa juga dengan bermain permainan tradisional.

e. Menjalin kontak

Kemampuan menjalin kontak menunjukkan kecerdasan Interpersonal yang tinggi. Anak-anak pun perlu didorong untuk memiliki keberanian dan kemampuan untuk menjalin kontak dan membina hubungan baik dengan orang-orang baru. Menjalin kontak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Anda perlu membiasakan anak-anak mendengar dan melihat perilaku menjalin kontak melalui kegiatan langsung dan kegiatan artifisial (dibuat) seperti memuji dan memberi salam.

f. Memotivasi orang lain

Anak-anak dengan kecerdasan Interpersonal yang kuat pandai memotivasi orang lain. Mereka dapat membaca suasana hati

dan kesulitan orang lain, lalu memberikan tanggapan yang tepat berupa kata-kata yang membangkitkan hati. Terhadap sesuatu kegiatan, mereka juga tampil membangkitkan hati. Terhadap suatu kegiatan, mereka juga tampil sebagai pendorong semangat. Anak-anak dirangsang agar memiliki kemampuan memotivasi orang lain. Oleh karena itu, perlu dibuat permainan atau kegiatan yang membangkitkan kemampuan anak.

2. Metode *Cooperative Play*

a. Pengertian *Cooperative Play*

Pada hakekatnya, metode pembelajaran kooperatif merupakan metode atau strategi pembelajaran gotong royong yang konsepnya hampir tidak jauh berbeda dengan metode pembelajaran kelompok. Namun demikian, pembelajaran kooperatif berbeda dengan metode pembelajaran kelompok seperti yang kita kenal selama ini. Menurut Ervani (2015: 195) *Cooperative play* (bermain bersama) ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Dalam bermain kooperatif ini dimana masing-masing anak menerima peran yang diberikan, dan dalam mencapai tujuan bermain, mereka masing-masing melakukan perannya secara tergantung satu sama lain dalam mencapai tujuan bermain.

Bermain kooperatif adalah permainan yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugas masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Permainan kooperatif ini mengajarkan anak bersikap sportif dan bekerjasama untuk mencapai tujuan. Pada tahap ini anak bermain bersama temannya dalam bentuk tim. Mereka menentukan jenis permainan yang akan mereka mainkan, biasanya dalam bentuk *game*. Mereka juga membicarakan mengenai aturannya, pembagian peran, dan siapa yang akan bermain lebih dahulu. Permainan jenis ini menunjukkan bahwa anak telah memiliki kemampuan sosial.

b. Komponen-Komponen Metode *Cooperative play*

Menurut Johnson dan Johnson dalam Rudyanto dan Saputra (Dalam Ervani, 2015: 197) menyatakan bahwa, “Tidak semua kerja kelompok dapat dianggap pembelajaran kooperatif”. Kerja kelompok dapat menjadi pembelajaran kooperatif, jika ada hal-hal sebagai berikut:

1) Saling Ketergantungan Positif

Fokus dari pembelajaran kooperatif adalah pencapaian keberhasilan kerjasama kelompok. Keberhasilan kelompok ini sangat tergantung pada kerjasama dan usaha setiap anggota kelompok. Setiap anggota memiliki peran yang sama besar dan semuanya bekerja demi tercapainya satu tujuan yang sama. Artinya, setiap anggota kelompok harus memberikan kontribusi yang sama dalam setiap upaya kelompok dalam mengerjakan tugasnya.

2) Tanggung Jawab Perseorangan

Pembelajaran kooperatif dapat jadi kurang menguntungkan, jika anak terlalu malas dan menggantungkan pekerjaan kelompoknya pada beberapa orang siswa yang dirasa lebih rajin dan memiliki kemampuan untuk mengerjakan tugas itu sendiri, sementara ia hanya “mendompleng” nama saja. Unsur ini merupakan akibat langsung dari

c. Langkah-Langkah Metode *Cooperative Play*

Ibrahim (200:10) mengemukakan langkah-langkah metode pembelajaran cooperative yang terdiri dari 6 langkah, yaitu

1) Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi anak.

2) Menyajikan informasi

Guru menyajikan informasi kepada anak dengan cara mendemonstrasikan atau lewat media yang di gunakan oleh guru

3) Mengorganisasikan anak ke dalam kelompok

Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien

4) Membimbing kelompok belajar

Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat anak mengerjakan tugasnya

5) Evaluasi

Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kerjanya

6) Memberi penghargaan

Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

d. Ciri-ciri pembelajaran *cooperative play*

1) Setiap anggota memiliki peran

2) Terjadi hubungan langung antara anak

3) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas belajarnya dan juga teman-teman kelompoknya

4) Guru membantu mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal kelompok

e. Keunggulan pembelajaran *cooperative play*

lie, (2004) mengemukakan bahwa keunggulan pembelajaran cooperative play yaitu:

1) Anak dapat meningkatkan kemampuan untuk bekerja sama dengan temannya.

2) Anak mempunyai lebih kesempatan untuk menghargai perbedaan

3) Meningkatkan percaya diri anak.

4) Meningkatkan motivasi, dan sikap positif anak.

5) Meningkatkan prestasi belajar anak.

f. Hubungan antara *cooperative play* dengan kecerdasan interpersonal

Dapat dikatakan bahwa hubungan antara kecerdasan interpersonal dengan *cooperative play* memiliki hubungan timbal balik yang sangat kuat karena, jika kecerdasan interpersonal anak tinggi maka anak akan mudah untuk berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya ataupun sebaliknya jika kecerdasan interpersonal anak rendah maka anak akan susah berinteraksi dan menyesuaikan diri di lingkungannya. Karena dalam pembelajaran *cooperative play* anak dimintak untuk memimpin, berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbicara, bersosialisasi, bekerjasama dalam kelompok.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang kecerdasan interpersonal anak sudah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya diantaranya yaitu:

1. Penelitian oleh Yessanty Arie Ervani(2014) dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode *Cooperative Play* Pada Kelompok B Di Daqu *School International Preschool* Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Kondisi awal kecerdasan interpersonal anak berdasarkan penilaian dengan lembar penilaian diperoleh data hanya 31,7%, kemudian meningkat menjadi 51,67% pada siklus I dan akhirnya meningkat menjadi 81,67% pada siklus II, faktor penyebab terjadinya peningkatan ini adalah kerana kegiatan menggunakan metode *cooperative play* dapat menarik minat anak karena anak merasa menjadi lebih bersemangat untuk bekerja sama dalam bermain, anak sudah dapat mematuhi aturan permainan dan anak dapat melakukan hubungan sosial dengan baik kepada teman sebaya. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa melalui metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada kelompok B di DaQu *School International Preschool* Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.

2. Penelitian oleh Siti Mumun Muniroh (2013) dengan judul penelitian “Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak”. Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Ulul Albab Kota Pekalongan, melalui pendekatan *double approach* (kuantitatif-kualitatif) dengan hasil penelitian mengungkapkan bahwa tingkat kecerdasan interpersonal siswa sebagian besar atau 89% masuk kategori sedang, selain itu 4% kategori tinggi, serta 7% kategori rendah.
3. Penelitian oleh Rizka Cahya Dewi, Aloysius Mering, dan Halida (2015) dengan judul penelitian “Pembinaan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Harapan Indah Pontianak”. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah membina sensitivitas sosial anak, 90,90% anak masuk kategori berkembang sesuai harapan dan 9,10% anak masuk kategori mulai berkembang. Guru membina wawasan sosial anak 81,81% anak masuk kategori berkembang sesuai harapan dan 18,19% anak masuk kategori mulai berkembang. Guru membina komunikasi sosial anak 54,54% anak masuk kategori berkembang sesuai harapan dan 45,46% anak masuk kategori mulai berkembang.

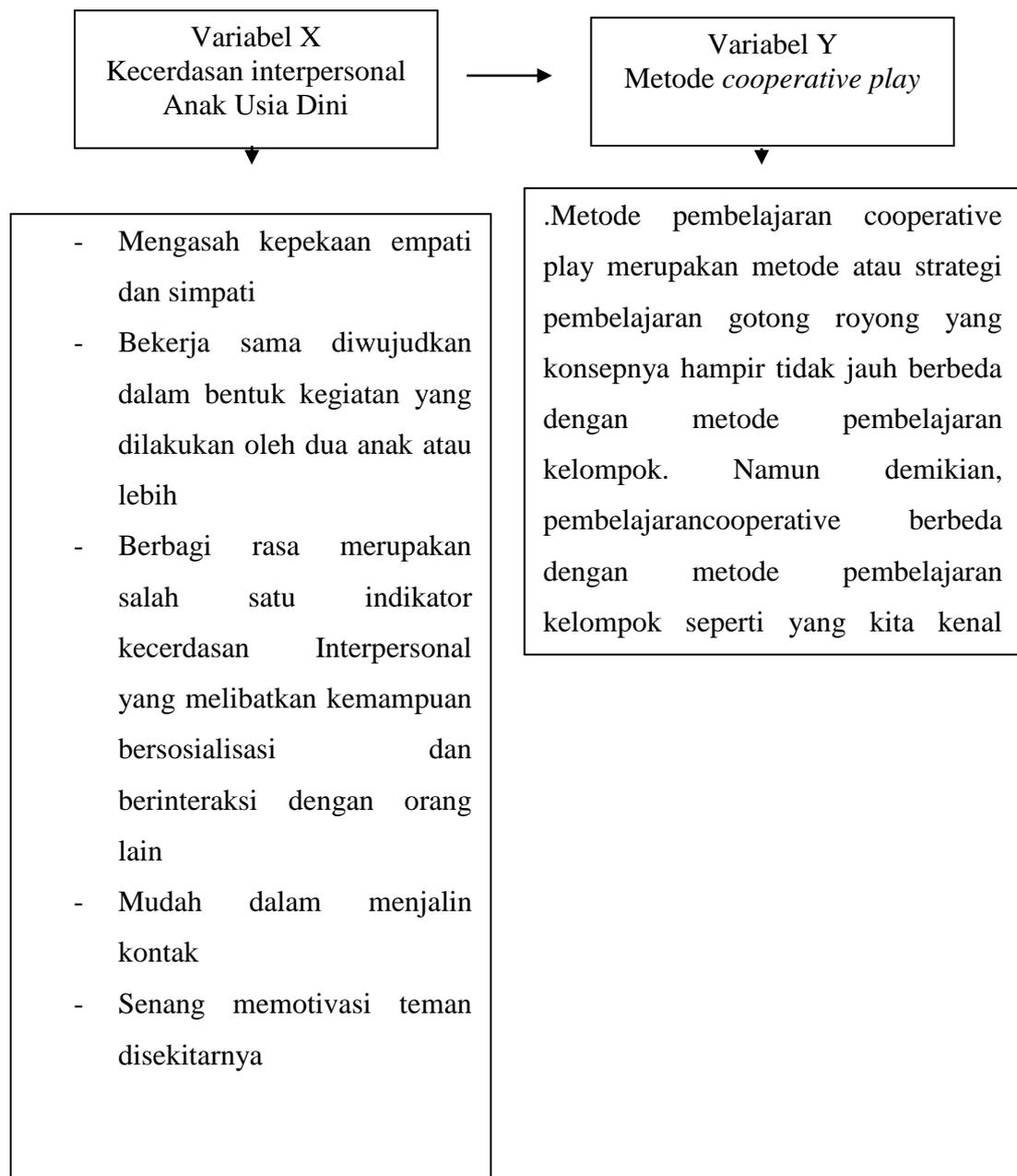
Dari beberapa penelitian di atas terdapat persamaan penelitian menggunakan yaitu membahas tentang kecerdasan interpersonal anak. Perbedaan penelitian saya dengan penelitian Yessanty Arie Ervani menggunakan metode PTK sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif, kedua penelitian yang dilakukan oleh Siti Mumun Muniroh metode yg digunakan *double approach* sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif, dan yang ketiga penelitian yang dilakukan oleh Rizka Cahya Dewi metode yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan paparan teori mengenai kecerdasan interpersonal dan metode *Cooperative Play* di atas, kerangka berfikir dapat digunakan melalui bagan di bawah ini :

Bagan 1.1

Kerangka Berpikir



Keterangan :

Berdasarkan kerangka berfikir di atas dapat dipahami bahwa anak akan diberikan skala kecerdasan interpersonal anak, kemudian setelah ditemukan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang masih rendah, maka akan di tingkatkan melalui metode *cooperative play*, sehingga dengan proses metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

D. Hipotesis

Berdasarkan Pernyataan di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

- H_0 : Penerapan metode *cooperative play* tidak dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar.
- H_a : Penerapan metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “penerapan metode cooperative play untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif biasanya dipakai untuk menguji suatu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antar variabel, dan ada pula yang bersifat mengembangkan konsep, mengembangkan pemahaman, atau mendeskripsikan banyak hal. Penelitian kuantitatif umumnya menekankan pada eksperimentasi, deskripsi, survei, dan menemukan korelasional (Subana, 2005: 25).

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen, eksperimen merupakan metode penelitian yang menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab-akibat melalui pemanipulasian variabel independen (misalnya: *treatment*, stimulus, kondisi) dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh pemanipulasiantadi. Efek dari manipulasi tadi disebut variabel dependen (Subana, 2005: 95).

Sugiyono (2015: 135) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel-variabel independen (*treatment*/perlakuan/tindakan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Kondisi dikendalikan agar tidak ada variabel lain (selain variabel tidakan) yang dipengaruhi variabel dependen. Agar kondisi dapat dikendalikan, maka dalam penelitian eksperimen menggunakan kelompok kontrol.

Berdasarkan hal di atas peneliti memilih menggunakan *pre-eksperimental* yaitu dengan tipe *one group pretes-posttest design* dikatakatakan *pre-eksperimental* karena design ini belum eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel dependen itu bukan

semata-mata dipengaruhi oleh indenpenden. Pada penelitian ini awalnya peneliti melakukan pengukuran terhadap sebelum diberikan perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan pembandingan setelah diberikan kegiatan metode eksperimen dengan membandingkan kemampuan berpikir logis anaksebelum dan setelah diberikan metode eksperimen dengan analisis uji beda (t-test) untuk melihat signifikansi kemampuan berpikir logis anak. Adapun model *pra-eksperimen* adalah sebagai berikut :

Tabel III.1
Model *Pra-Eksperimen*

Grup (kelompok)	Pre-test	Treatment	Post-tes
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono, 2015:138

Dalam penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok subjek, sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Penelitian *one group pretest-protest Design* dilaksanakan tiga tahap yaitu :

O ₁	:	Melaksanakan pretes untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan.
X	:	Memberikan perlakuan
O ₂	:	Melakukan posttest untuk mengetahui keadaan variabel sesudah diberikan perlakuan

B. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar.

2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada 23 maret 2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah seluruh elemen/anggota dari suatu wilayah yang menjadi sasaran penelitian atau merupakan keseluruhan (universum) dari objek penelitian. Dilihat dari kompleksitas objek populasi, maka populasi dapat dibedakan menjadi populasi homogen (keseluruhan individu yang menjadi anggota populasi memiliki sifat yang relatif sama antara yang satu dan yang lain dan mempunyai ciri tidak terdapat perbedaan hasil tes dari jumlah tes populasi yang berbeda). Populasi heterogen (keseluruhan individu anggota populasi relatif mempunyai sifat-sifat individu dan sifat ini yang membedakan antara individu anggota populasi yang satu dengan yang lain (Noor, 2011:147)

Tabel III.2
Jumlah populasi Anak Usia Dini

No	Populasi	
	Jenis kelamin	Jumlah anak
1.	perempuan	15 Orang
2	Laki-Laki	15 Orang
	Jumlah	30 Orang

Sumber : Kader Jorong Padang Langgo

2. Sampel

Pada umumnya setiap penelitian tidak terlepas dari pengambilan sampel, pengambilan sampel yaitu proses memilih sejumlah elemen secukupnya dari populasi, sehingga penelitian terhadap sampel dapat menggeneralisasikan sifat atau karakteristik tersebut pada elemen populasi. Berdasarkan populasi di atas, peneliti mengambil sampel dengan teknik purposive sampling. Karena peneliti mendapat sumber data langsung dari orang yang memiliki wewenang dan mengetahui data yang benar-benar dibutuhkan untuk meneliti. Menurut Sugiyono (2015: 176) Purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu seperti orang yang

dianggap paling tau tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek yang diteliti. Jadi, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang berumur 5-6 tahun di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar yang berjumlah 10 orang anak. Pengkajian terhadap sampel pada dasarnya dimaksudkan untuk menemukan generalisasi atas populasi atau karakteristik populasi (*parameter*), sehingga dapat dilakukan penyimpulan (*inferensi*) tentang *universe*.

Tabel III.3
Jumlah Sampel Anak Usia 5-6 tahun

No	Sampel		
	Nama Anak	Jenis Kelamin	Umur
1.	FD	LK	6
2.	JH	PR	6
3.	HS	LK	6
4.	AQP	PR	5
5.	NR	PR	5
6.	TAQ	PR	5
7.	NF	PR	5
8.	MT	PR	5
9.	ND	LK	6
10.	IL	PR	6
Jumlah		10 Orang	

Sumber : Kader Jorong Padang Langgo

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2016: 119). Pada penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrumen *checklist* dengan kategori peningkatan kemampuan berpikir logis anak pada penelitian ini memberikan rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian tidak mampu,

kurang mampu, mampu dan sangat mampu dengan keterangan sebagai berikut:

TM	: Tidak Mampu	: 1
KM	: Kurang Mampu	: 2
M	: Mampu	: 3
SM	: Sangat Mampu	: 4

Untuk memudahkan penyusunan instrumen penelitian maka perlu kisi-kisi instrumen untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan diteliti.

Tabel III.4
Kisi-kisi Instrumen Penelitian kecerdasan interpersonal Anak

Variabel	Indikator	Butir Pengamatan	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Kecerdasan interpersonal	1. Menunjukkan sikap empati dan simpati	1) Anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi 2) Anak mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi		
	2. Menunjukkan sikap bekerjasama	1) Anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama 2) Anak senang melakukan permainan bersama		

		teman		
	3. Menunjukkan sikap Mudah dalam menjalin kontak	1) Anak mampu menyapa temannya dengan ramah 2) Anak senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain		
	4. Menunjukkan sikap berbagi rasa	1) Anak mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya		
	5. Menunjukkan sikap memotivasi orang lain	1) Anak mampu memberikan pujian terhadap temannya 2) Anak mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan		

Sumber: Anggraini, Y 2018:41-43

Data yang terkumpul berupa nilai tes pertama dan tes kedua. Tujuan penulis adalah untuk membandingkan dua nilai dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan nilai tersebut secara signifikan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan rentang skor dari 1 – 4 dengan kategori tidak mampu, kurang mampu, mampu, dan sangat mampu. Jumlah item

9sehingga interval kriteria tersebut dapat ditemukan dengan cara sebagai berikut:

1. Skor Maksimum $4 \times 9 = 36$

Keterangan: skor maksimum nilai tingginya adalah 4, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 9 dan hasilnya 36.

2. Skor Minimum $1 \times 9 = 9$

Keterangan: skor minimum nilai tingginya adalah 1, jadi 1 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 9 dan hasilnya 9.

3. Rentang $36 - 9 = 27$

Keterangan: rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi jumlah sub indikator.

4. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan (sangat mampu, mampu, kurang mampu, dan tidak mampu).

5. Panjang kelas interval $27 : 4 = 6,75$, dibulatkan menjadi 7

Keterangan: panjang kelas interval diperoleh dari hasil rentang dibagi menjadi banyak kriteria.

Adapun klasifikasi skor kemampuan mengenai kecerdasan interpersonal anak sebagai berikut:

Tabel III.5
Klasifikasi Skor Kecerdasan Interpersonal Anak

No.	Skor	Kategori
1.	30-36	Sangat Mampu
2.	23-29	Mampu
3.	16-22	Kurang Mampu
4.	9-15	Tidak Mampu

E. Validitas dan Relibilitas Instrumen

Instrumen yang baik adalah valid (ukuran) dan *reliable* (andal). Menurut Sugiyono (2016: 137) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Maka instrumen penulis buat dikatakan valid jika dapat mengukur

kemampuan berpikir logis anak. Instrumen yang valid harus mempunyai validitas. Penilaian validitas dilakukan dengan membandingkan atau mengkorelasikan antara hal yang dinilai dengan kriterianya. Dengan kata lain, validitas merupakan suatu ukuran yang dapat menunjukkan tingkatan akurasi suatu alat ukur. Suatu alat ukur yang salah memiliki validitas yang rendah, begitupun sebaliknya. Sedangkan instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2016: 137).

Pada penelitian ini validitas yang digunakan penulis yaitu validitas internal, instrumen yang mempunyai “validitas internal bila data yang dihasilkan merupakan fungsi dari rancangan dan instrumen yang digunakan” (Sugiyono, 2016: 140).

Ada macam-macam validitas internal atau rasional, yaitu:

1. Validitas konstruksi

Menurut Hadi (Sugiyono, 2016: 140) menyatakan bahwa instrumen yang mempunyai validitas konstruksi, jika instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur gejala sesuai dengan yang didefinisikan. Untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*). Dalam hal ini, setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli (Sugiyono, 2016: 141).

2. Validitas isi

Instrumen yang harus mempunyai validitas isi (*content validity*) adalah instrumen yang berbentuk tes yang sering digunakan untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) dan mengukur efektivitas pelaksanaan program dan tujuan (Sugiyono, 2016: 140). Untuk instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran yang telah diajarkan (Sugiyono, 2016: 146).

Berdasarkan kutipan di atas, maka pada penelitian ini penulis menggunakan validitas Konstruksi. Dimana validitas konstruksi yaitu “untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan pendapat dari ahli (*judgment experts*).

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi/ pengamatan. Dalam observasi/ pengamatan ini penulis melihat langsung proses belajar yang memungkinkan penulis untuk mencatat peristiwa dalam situasi yang berkaitan dengan pengetahuan proporsional maupun pengetahuan secara langsung. Dalam penelitian ini penulis menggunakan observasi partisipan (*partisipant observation*). Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian (Sugiyono, 2016: 166). Observasi ini dilakukan agar penulis terfokus kepada bagaimana mempelajari dan mencatat semua kejadian yang dilakukan oleh anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung sehingga penulis mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis dalam pembelajaran sains.

Tabel III.6

Pedoman Penilaian

Kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar

Nama :
Umur :
Jenis Kelamin :

Petunjuk:

Berikan tanda ceklis (√) pada kolom yang disediakan dengan kriteria:

TM : Tidak Mampu	:1	M : Mampu	:3
KM : Kurang Mampu	:2	SM : Sangat Mampu	:4

No.	Butir Pengamatan	Penilaian			
		TM	KM	M	SM
		1	2	3	4
1.	Anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi				
2.	Anak mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi				
3.	Anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama				
4.	Anak senang melakukan permainan bersama teman				
5.	Anak mampu menyapa temannya dengan ramah				
6.	Anak senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain				
7.	Anak mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya				
8.	Anak mampu memberikan pujian terhadap temannya				
9.	Anak mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan				

G. Teknik Analisis Data

Data yang telah ditemukan di lapangan perlu dilakukan pengujian hipotesis untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Pengujian hipotesis tersebut bertujuan untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut. Untuk membuktikan benar atau tidaknya data tersebut perlu dianalisis, yaitu disusun, diatur dan diolah. Dalam penelitian yang sesungguhnya pengaruh *treatment* dianalisis dengan uji beda. Disini peneliti menggunakan teknik statistik *t-test*.

Dalam buku Sudijono (2005: 306-308) syarat menggunakan uji-t yaitu

- a. Mencari D (*difference*= *perbedaan*) antara skor variabel I dan skor variabel II. Jika variabel I kita beri lambang X sedang Variabel II kita beri lambang Y , maka: $D = X - Y$.
- b. Menjumlahkan D , sehingga diperoleh $\sum D$.

Dalam menjumlahkan D , tanda aljabar (yaitu tanda-tanda “plus” dan “minus”) harus diperhatikan, artinya: tanda “plus” dan “minus” itu ikut serta diperhitungkan dalam penjumlahan.

- c. Mencari *mean* dari *difference*, dengan rumus $M_D = \frac{\sum D}{N}$
- d. Mengkuadratkan D : setelah itu lalu jumlahkan sehingga diperoleh $\sum D^2$
- e. Mencari Deviasi Standar dari *difference* (SD_D), dengan rumus.

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{(N)}}$$

Ket: $\sum D^2$ diperoleh dari hasil perhitungan pada butir 2.d., sedangkan $\sum D$ diperoleh dari hasil perhitungan pada butir 2.b. di atas.

- f. Mencari *standart Error* dari *mean of Difference*, yaitu SE_{MD} , dengan menggunakan rumus:

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

- g. Mencari t_0 dengan menggunakan rumus:

$$t_0 = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

- h. Memberikan interpretasi terhadap “ t_0 ” dengan prosedur kerja sebagai berikut:

- 1) Merumuskan terlebih dahulu Hipotesis alternatif (H_a) dan Hipotesis Nihilnya (H_0).
- 2) Menguji signifikansi t_0 , dengan cara membandingkan besarnya t_0 (“ t ” hasil observasi atau “ t ” hasil perhitungan) dengan t_t (harga kritik “ t ” yang tercantum dalam Tabel Nilai “ t ”), dengan terlebih dahulu menetapkan *degrees of freedom*-nya

- (df) atau derajat kebebasannya (db), yang dapat diperoleh dengan rumus: df atau $db = N-1$.
- 3) Mencari harga kritik “t” yang tercantum pada Tabel Nilai “t” dengan berpegang pada df atau db yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 5% ataupun taraf signifikansi 1%.
 - 4) Melakukan perbandingan antara t_0 dengan t_t , dengan patokan sebagai berikut:
 - a) Jika t_0 lebih besar atau sama dengan t_t maka Hipotesis Nihil ditolak; sebaliknya Hipotesis alternatif diterima atau disetujui. Berarti antara kedua variabel yang sedang kita selidiki perbedaannya, secara signifikan memang terdapat perbedaan.
 - b) Jika t_0 lebih kecil atau sama dengan t_t maka Hipotesis Nihil diterima atau disetujui; sebaliknya Hipotesis alternatif ditolak. Berarti bahwa perbedaan antara Variabel I dan Variabel II itu bukanlah perbedaan yang berarti, atau bukan perbedaan yang signifikan.

Dapat disimpulkan apabila t hitung (t_0) besar nilainya dari t_{tabel} (t_t), maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya metode *cooperative play* berpengaruh signifikan terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini. Tapi jika harga t hitung (t_0) kecil dari harga t_{tabel} (t_t) maka hipotesis nihil (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah membandingkan hasil *pretest* dan hasil *posttest* pada kelompok eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Penerapan Metode *Cooperative Play* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak usia 5-6 Tahun di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar.

Pada bab ini penulis menyajikan hasil penelitian yang menggambarkan bagaimana penerapan metode eksperimen dalam Metode *Cooperative Play* Untuk Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar. Berdasarkan kisi-kisi instrumen, peneliti melihat bagaimana peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar dengan menggunakan metode *Cooperative Play* melalui metode eksperimen.

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari kelompok eksperimen yaitu data tentang hasil *pretest* pada kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar dalam Metode *Cooperative Play* sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan) terhadap kelompok eksperimen terdiri dari satu kali *pretest* kemudian dilanjutkan dengan empat kali eksperimen dan di akhiri dengan *posttest*

1. Deskripsi Data *Pretest*

Data yang diperoleh dari anak usia dini di Jorong di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar dengan jumlah 10 orang anak setelah dilakukan *pretest* kecerdasan interpersonal

anak usia dini dalam metode *cooperative play* dapat di lihat dalam tabel IV.2 berikut:

Tabel IV.1
Data Pretest

No	Kode Anak	Butir Pengamatan									Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	FD	3	3	4	4	2	3	3	2	1	25	M
2	JH	4	3	1	4	3	3	3	2	2	25	M
3	HS	2	2	3	2	2	4	3	2	1	21	KM
4	AQP	4	2	3	1	3	4	3	3	3	26	M
5	NR	2	2	3	2	3	2	3	2	2	21	KM
6	TAQ	4	4	3	4	1	3	3	3	3	28	M
7	NF	4	2	2	2	2	2	2	3	2	21	KM
8	MT	2	4	2	3	3	3	3	4	3	27	M
9	ND	1	3	1	3	3	2	2	1	2	18	KM
10	IL	2	3	3	4	2	3	4	3	3	27	M
Total		28	28	25	29	24	29	29	25	22	239	
Rata-rata											23,9	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh untuk butir pengamatan *pertama* 4 dari 10 orang Anak sangat mampu menyesuaikan diri dengan situasi, 1 orang Anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi, 4 orang Anak kurang mampu menyesuaikan diri dengan situasi dan 1 orang anak tidak mampu menyesuaikan diri dengan situasi.

Butir pengamatan *kedua* 2 orang anak sangat mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi, 4 orang anak mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi 4 orang anak kurang mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi.

Butir pengamatan *ketiga* 1 orang anak sangat Anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama, 5 orang anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama, 4 orang anak kurang mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama dan 1 orang anak tidak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama.

Butir pengamatan *keempat* 4 orang anak sangat senang melakukan permainan bersama teman, 2 orang anak senang melakukan permainan bersama teman a, 3 orang anak kurang senang melakukan permainan bersama teman dan 1 orang anak tidak mampu senang melakukan permainan bersama teman.

Butir pengamatan *kelima* 5 orang anak mampu menyapa temannya dengan ramah, 4 orang anak kurang mampu menyapa temannya dengan ramah, 2 orang anak tidak mampu menyapa temannya dengan ramah dan 1 orang anak tidak mampu menyapa temannya dengan ramah.

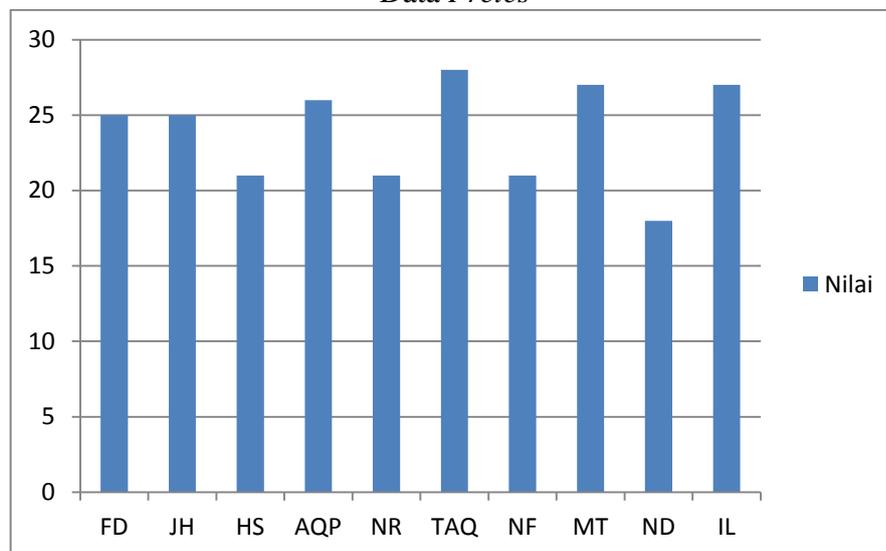
Butir pengamatan *keenam* 2 orang anak sangat senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain, 5 orang anak senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain dan 3 orang anak kurang senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain.

Butir pengamatan *ketujuh* 1 orang anak sangat mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya, 7 orang anak mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya dan 2 orang anak kurang mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya.

Butir pengamatan *kedelapan* 1 orang anak sangat mampu memberikan pujian terhadap temannya, 4 orang anak mampu memberikan pujian terhadap temannya, 4 orang anak kurang mampu memberikan pujian terhadap temannya 1 orang anak tidak mampu memberikan pujian terhadap temannya.

Butir pengamatan *kesembilan* 2 orang anak sangat mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan, 5 orang anak mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan dan 3 orang anak kurang mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan

Grafik IV.1
Data *Pretes*



Tabel. IV.2
Klasifikasi skor Kecerdasan Interpersonal

No	Interval	Kategori	<i>Pretest</i>	
			F	%
1	30-36	Sangat mampu	0	0
2	23-29	Mampu	6	60
3	16-22	Kurang mampu	4	40
4	9-15	Tidak mampu	0	0
Jumlah			10	100

Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa pada data *pretest* tidak ada satupun anak dalam kategori sangat mampu dan 6 orang anak dengan persentase 60% dalam kategori mampu, 4 orang anak dengan

persentase 40% dalam kategori kurang mampu dan tidak ada satupun anak dalam kategori tidak mampu.

2. Pelaksanaan Perlakuan / Treatment

Setelah peneliti menetapkan subjek penelitian maka langkah selanjutnya adalah merencanakan perlakuan atau *treatment* yang akan diberikan. Adapun bentuk *treatment* yang peneliti berikan berupa kegiatan eksperimen. Pelaksanaan *treatment* atau perlakuan ini sebanyak 4 kali pertemuan.

Materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak yang diperoleh dari hasil *pretest*. Hasil *pretest* menggambarkan bahwa kecerdasan interpersonal anak masih tergolong rendah, seperti masih terdapat beberapa orang anak yang kurang mampu menunjukkan sikap empati, bekerjasama, menunjukkan sikap mudah bersosialisasi dan berbagi rasa. Oleh karena itu rencana pelaksanaan *treatment* sebagai berikut:

Tabel IV.3
Jadwal Pelaksanaan Treatment

No	Waktu	Treatment	Keterangan
1	23 Maret 2021	Treatment 1	Bermain peran
2	24 Maret 2021	Treatment 2	Bemain lego
3	25 Maret 2021	Treatment 3	Permainan perang naga
4	26 Maret 2021	Treatment 4	Permainan bola estafet

a. Treatment 1

1) Perencanaan

Sebagai seorang peneliti sebelum melakukan penelitian dilapangan, terlebih dahulu membutuhkan rancangan apa saja yang akan dilaksanakan dilapangan, sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan dengan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada *treatment* ini peneliti menerapkan metode *cooperative play* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Dalam melaksanakan kegiatan peneliti menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran Harian) untuk menunjang kegiatan yang akan dilakukan. *Treatment* pertama dilakukan pada tanggal 23 Maret 2021 pada *treatment* pertama anak melakukan kegiatan bermain peran.

2) Pelaksanaan

Sebelum memulai pelaksanaan *treatment* terlebih dahulu mengajak anak-anak baca doa dan ayat pendek yang diikuti dengan nyanyian. Kemudian guru mulai memperkenalkan tema dan sub tema yang akan dipelajari. Setelah mengenalkan dan menjelaskan tema dilanjutkan dengan kegiatan bermain peran dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi anak dalam kegiatan permainan bermain peran
- b. Menjelaskan kepada anak tentang permainan yang akan dilakukan
- c. Guru menyajikan informasi kepada anak dengan cara mendemonstrasikan atau lewat media yang di gunakan oleh guru
- d. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien melalui permainan bermain peran
- e. Guru membimbing kelompok-kelompok bermain pada saat anak bermain peran
- f. Guru mengevaluasi hasil kegiatan bermain peran masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kegiatan bermain peran
- g. Guru memberi penghargaan baik upaya maupun hasil dari kegiatan bermain peran

Dari langkah-langkah diatas anak memperhatikan kegiatan eksperimen yang dilakukan oleh guru. kemudian guru meminta anak untuk melakukan kembali yang prosesnya dilakukan secara bergantian oleh anak. setelah kegiatan selesai dilakukan guru meminta anak untuk menceritakan bagaimana proses permainan bermain peran

Tabel IV.4
Data Treatment 1

No	Kode Anak	Butir Pengamatan									Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	FD	3	4	4	4	3	3	3	4	3	31	SM
2	JH	4	3	2	4	4	3	4	3	4	31	SM
3	HS	2	2	3	2	3	2	2	3	2	21	KM
4	AQP	4	3	3	2	3	3	3	3	3	27	M
5	NR	2	3	2	2	3	2	2	1	3	20	KM
6	TAQ	4	4	3	4	2	3	3	4	4	31	SM
7	NF	3	2	3	2	2	2	3	2	2	21	KM
8	MT	2	4	3	3	3	3	3	4	3	28	M
9	ND	1	3	2	3	3	2	2	3	2	21	KM
10	IL	2	3	3	4	3	3	3	3	3	27	M
Total		27	31	28	30	29	26	28	30	29	258	
Rata-rata											25,8	

1) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada *treatment* pertama untuk butir pengamatan *pertama* 3 dari 10 orang Anak sangat mampu menyesuaikan diri dengan situasi, 2 orang Anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi, 4 orang Anak kurang

mampu menyesuaikan diri dengan situasi dan 1 orang anak tidak mampu menyesuaikan diri dengan situasi.

Butir pengamatan *kedua* 3 orang anak sangat mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi, 5 orang anak mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi 2 orang anak kurang mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi.

Butir pengamatan *ketiga* 1 orang anak sangat Anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama, 6 orang anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama, 3 orang anak kurang mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama.

Butir pengamatan *keempat* 4 orang anak sangat senang melakukan permainan bersama teman, 2 orang anak senang melakukan permainan bersama teman a, 4 orang anak kurang senang melakukan permainan bersama teman.

Butir pengamatan *kelima* 1 orang anak sangat mampu menyapa temannya dengan ramah, 7 orang anak mampu menyapa temannya dengan ramah, dan 1 orang anak tidak mampu menyapa temannya dengan ramah.

Butir pengamatan *keenam*, 6 orang anak senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain dan 4 orang anak kurang senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain.

Butir pengamatan *ketujuh* 1 orang anak sangat mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya, 6 orang anak mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya dan 3 orang anak kurang mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya.

Butir pengamatan *kedelapan* 3 orang anak sangat mampu memberikan pujian terhadap temannya, 5 orang anak mampu memberikan pujian terhadap temannya, 1 orang anak kurang mampu memberikan pujian terhadap temannya 1 orang anak tidak mampu memberikan pujian terhadap temannya..

Butir pengamatan *kesembilan* 2 orang anak sangat mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan, 5 orang anak mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan dan 3 orang anak kurang mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan

Berdasarkan gambaran *treatment* pertama ini terlihat bahwa kecerdasan interpersonal anak masih rendah dimana ada beberapa anak yang kecerdasan interpersonalnya masih tergolong cukup rendah. Hasil evaluasi dari *treatment* pertama ini akan dijadikan landasan untuk melaksanakan *treatment* selanjutnya.



Gambar 1. Treatment 1 (Anak sedang melakukan kegiatan bermain peran)

b. Treatment 2**1) Perencanaan**

Perencanaan kedua dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2021 dengan kegiatan bermain lego. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti terlebih dahulu menyiapkan fasilitas dan pendukung lainnya selama kegiatan berlangsung.

2) Pelaksanaan

Setelah anak memasuki ruang belajar, pendidik mulai melaksanakan membaca doa sebelum belajar membaca ayat pendek dan menyanyi. Setelah itu langsung membahas pelajaran yang dipelajari kemarin dan dilanjutkan dengan membahas pembelajaran yang akan dipelajari. Terdapat beberapa langkah-langkah dalam kegiatan bermain lego ini yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan semua tujuan permainan yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi anak dalam kegiatan bermain lego
- b. Guru menyajikan informasi kepada anak dengan cara mendemonstrasikan atau lewat media yang digunakan oleh guru
- c. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien melalui bermain lego
- d. Guru membimbing kelompok-kelompok bermain pada saat anak bermain lego
- e. Guru mengevaluasi hasil kegiatan bermain peran masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kegiatan bermain lego
- f. Guru memberi penghargaan baik upaya maupun hasil dari kegiatan bermain lego

Setelah beberapa kali pengulangan, kemudian pendidik meminta anak secara bergantian untuk melakukan permainan

sesuai cara yang diajarkan. Setelah itu pendidik meminta anak untuk menyebutkan dan menceritakan bagaimanacarabermain lego.

Tabel IV.5
Data Treatment 2

No	Kode Anak	Butir Pengamatan									Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	FD	3	4	4	4	4	3	3	4	3	32	SM
2	JH	4	3	2	4	4	4	3	4	3	31	SM
3	HS	3	2	2	3	3	3	3	2	2	23	M
4	AQP	4	3	4	2	3	3	3	3	3	28	M
5	NR	2	3	2	2	3	2	2	2	2	20	KM
6	TAQ	4	4	4	4	2	4	3	4	3	32	SM
7	NF	3	2	3	3	3	3	3	2	3	25	M
8	MT	2	4	3	3	3	3	3	3	3	27	M
9	ND	2	3	2	3	3	2	3	3	2	23	M
10	IL	2	3	3	4	3	3	3	3	3	27	M
Total		29	31	29	32	31	30	29	30	27	268	
Rata-rata											26,8	

3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, setelah melakukan kegiatan tersebut, pendidik meminta anak untuk mengulagi kembali kegiatan eksperimen yang telah dipelajari. Pendidik mencoba kembali kegiatan eksperimen dan pendidik menanyakan apa yang terjadi setelah dilakukan permainan tersebut tersebut.

Dalam butir pengamatan *pertama* 3 orang Anak sangat mampu menyesuaikan diri dengan situasi, 3 orang Anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi, 4 orang Anak kurang mampu menyesuaikan diri dengan situasi.

Butir pengamatan *kedua* 3 orang anak sangat mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi, 5 orang anak mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi 2 orang anak kurang mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi.

Butir pengamatan *ketiga* 3 orang anak sangat Anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama, 3 orang anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama, 4 orang anak kurang mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama.

Butir pengamatan *keempat* 4 orang anak sangat senang melakukan permainan bersama teman, 2 orang anak senang melakukan permainan bersama teman a, 4 orang anak kurang senang melakukan permainan bersama teman.

Butir pengamatan *kelima* 2 orang anak sangat mampu menyapa temannya dengan ramah, 7 orang anak mampu menyapa temannya dengan ramah, dan 1 orang anak tidak mampu menyapa temannya dengan ramah.

Butir pengamatan *keenam*, 6 orang anak senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain dan 4 orang anak kurang senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain.

Butir pengamatan *ketujuh* 1 orang anak sangat mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya, 6 orang anak mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya

dan 3 orang anak kurang mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya.

Butir pengamatan *kedelapan* 3 orang anak sangat mampu memberikan pujian terhadap temannya, 5 orang anak mampu memberikan pujian terhadap temannya, 1 orang anak kurang mampu memberikan pujian terhadap temannya 1 orang anak tidak mampu memberikan pujian terhadap temannya..

Butir pengamatan *kesembilan* 2 orang anak sangat mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan, 5 orang anak mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan dan 3 orang anak kurang mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan

Berdasarkan gambaran *treatment* kedua ini dapat diketahui bahwa sudah terdapat 5 Indikator yang dipahami oleh anak yaitu: menunjukkan sikap empati, menunjukkan sikap kerjasama, menunjukkan sikap mudah bergaul, menunjukkan sikap berkomunikasi dengan baik, dan menyelesaikan permainan dengan bersama-sama dan masih ada 3 indikator yang belum tercapai maka dibutuhkan *treatment* selanjutnya.



Gambar 2. Treatment 2 (Anak melakukan kegiatan bermain lego)

c. *Treatment 3*

1) Perencanaan

Treatment ketiga dilakukan pada tanggal 24 Maret 2021. Sebelum kegiatan seperti biasanya guru mengajak anak untuk baca doa, ayat pendek dan menyanyi. Selanjutnya peneliti menyiapkan segala hal yang diperlukan selama kegiatan berlangsung media, alat dan bahan yang digunakan untuk kegiatan eksperimen permainan perang naga

2) Pelaksanaan

Setelah berdoa dan membaca surat pendek, kemudian pendidik menanyakan kembali permainan yang dilakukan kemarin dan menjelaskan kegiatan eksperimen yang akan dilakukan sekarang.

Ada beberapa langkah-langkah yang harus dipersiapkan untuk melakukan kegiatan permainan perang naga

sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan semua tujuan permainan yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi anak dalam kegiatan permainan perang naga
- b. Guru menyajikan informasi kepada anak dengan cara mendemonstrasikan atau lewat media yang di gunakan oleh guru
- c. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien melalui permainan perang naga
- d. Guru membimbing kelompok-kelompok bermain pada saat anak perang naga
- e. Guru mengevaluasi hasil kegiatan bermain peran masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kegiatan bermain perang naga
- f. Guru memberi penghargaan baik upaya maupun hasil dari kegiatan bermain perang naga

Setelah beberapa kali pengulangan, kemudian pendidik meminta anak untuk melakukan permainan secara bergantian. Setelah anak berhasil melakukan permainan, kemudian pendidik menanyakan kepada anak bagaimana perasaan anak bermain permainan perang naga. Setelah anak melakukan kegiatan secara bergantian kemudian pendidik meminta anak untuk menceritakan apa yang terjadi dari eksperimen yang telah dilakukan.

Tabel IV.6
Data Treatment 3

No	Kode Anak	Butir Pengamatan									Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	FD	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	SM
2	JH	4	3	3	4	4	4	3	3	4	32	SM
3	HS	3	3	4	3	4	4	4	4	4	33	SM
4	AQP	4	3	4	4	3	3	4	4	3	32	SM
5	NR	4	3	4	3	3	4	4	3	4	32	SM
6	TAQ	4	4	4	4	3	3	4	4	4	34	SM
7	NF	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	M
8	MT	3	4	3	3	3	4	3	3	3	29	M
9	ND	3	3	2	3	3	3	2	3	3	25	M
10	IL	3	4	3	4	3	3	4	3	4	31	SM
Total		35	34	34	35	33	34	35	34	36	310	
		Rata-rata									31	

3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, setelah melakukan kegiatan tersebut, pendidik meminta anak untuk mengulangi kembali kegiatan eksperimen yang telah dipelajari. Pendidik mencobakan kembali kegiatan eksperimen dan pendidik menanyakan apa yang terjadi setelah dilakukan eksperimen tersebut.

Dalam butir pengamatan *pertama* 5 orang Anak sangat mampu menyesuaikan diri dengan situasi, 4 orang Anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi, 1 orang Anak kurang mampu menyesuaikan diri dengan situasi.

Butir pengamatan *kedua* 4 orang anak sangat mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi, 6 orang anak mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi. Butir pengamatan *ketiga* 5 orang anak sangat Anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama, 4 orang anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama, 1 orang anak kurang mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama.

Butir pengamatan *keempat* 5 orang anak sangat senang melakukan permainan bersama teman, 5 orang anak senang melakukan permainan bersama temannya. Butir pengamatan *kelima* 3 orang anak sangat mampu menyapa temannya dengan ramah, 7 orang anak mampu menyapa temannya dengan ramah. Indikator *keenam*, 4 orang anak senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain dan 6 orang anak kurang senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain.

Butir pengamatan *ketujuh* 6 orang anak sangat mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya, 3 orang anak mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya dan 1 orang anak kurang mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya.

Butir pengamatan *kedelapan* 4 orang anak sangat mampu memberikan pujian terhadap temannya, 6 orang anak mampu memberikan pujian terhadap temannya. Butir pengamatan *kesembilan* 6 orang anak sangat mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan, 4 orang anak mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan

Berdasarkan pelaksanaan *treatment* ketiga ini terlihat bahwa kecerdasan interpersonal anak sudah mulai meningkat terlihat dari hasil observasi, dimana sudah terdapat 7 Indikator yang dikatakan sudah tercapai oleh anak yaitu: menunjukkan sikap empati, mampu memahami orang lain, mampu menunjukkan sikap kerjasama, mampu menyelesaikan permainan secara bersama-sama, mampu menunjukkan sikap mudah bergaul, mampu berkomunikasi baik dengan orang lain, mampu menunjukkan sikap bersosialisasi dengan orang lain



Gambar 3. Treatment 3 (Anak bermain perang naga)

d. Treatment 4

1) Perencanaan

Sama dengan hari sebelumnya, sebelum memulai pembelajaran terlebih dahulu pendidik mengajak anak membaca doa dan surat pendek. Selanjutnya pendidik juga membutuhkan

rancangan apa yang akan dilaksanakan di lapangan, sehingga pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada *treatment* inipermainan yang dilakukan adalah permainan bola estafet.

2) Pelaksanaan

Pada kegiatan pembuka pendidik mulai bercakap-cakap mengenai permainan bola estafet. Ada beberapa langkah yang digunakan dalam kegiatan eksperimen permainan bola estafet yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan semua tujuan permainan yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi anak dalam kegiatan permainan bola estafet
- b. Guru menyajikan informasi kepada anak dengan cara mendemonstrasikan atau lewat media yang di gunakan oleh guru
- c. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien melalui permainan bola estafet
- d. Guru membimbing kelompok-kelompok bermain pada saat anak permainan bola estafet
- e. Guru mengevaluasi hasil kegiatan bermain peran masing-masing kelompok mempersentasikan hasil kegiatan bermain bola estafet
- f. Guru memberi penghargaan baik upaya maupun hasil dari kegiatan bermain bola estafet

Kegiatan permainan bola estafet ini pertama-tama pendidik mempraktekkan langkah permainan bola estafet dan anak memperhatikan langkah permainan tersebut. Setelah pendidik mempraktekkan anak-anak diminta satu persatu untuk melakukan permainan yang telah dicontohkan oleh pendidik setelah selesai melakukan permainan pendidik meminta anak-anak untuk menceritakan kegiatan pada hari itu.

Tabel IV.7
Data Treatment 4

No	Kode Anak	Butir Pengamatan									Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	FD	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	SM
2	JH	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	SM
3	HS	4	4	4	3	4	4	3	4	3	33	SM
4	AQP	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	SM
5	NR	4	4	4	3	4	3	3	4	3	32	SM
6	TAQ	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34	SM
7	NF	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	SM
8	MT	4	4	3	4	4	4	3	4	4	34	SM
9	ND	4	4	4	4	4	4	3	4	3	34	SM
10	IL	3	4	3	4	4	4	3	3	4	32	SM
Total		39	39	38	38	39	39	31	39	37	339	
		Rata-rata									33,9	

3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, setelah melakukan kegiatan tersebut, pendidik meminta anak untuk mengulagi kembali permainan yang telah dipelajari. Pendidik mencobakan kembali permainan dan pendidik menanyakan apa yang terjadi setelah dilakukan dalam permainan tersebut.

Dalam butir pengamatan *pertama* 9 orang Anak sangat mampu menyesuaikan diri dengan situasi, 1 orang Anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi. Butir pengamatan *kedua* 9 orang anak sangat mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi,

1 orang anak mampu mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi.

Butir pengamatan *ketiga* 8 orang anak sangat Anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama, 2 orang anak mampu merapikan kembali alat permainan dengan bersama. Butir pengamatan *keempat* 8 orang anak sangat senang melakukan permainan bersama teman, 2 orang anak senang melakukan permainan bersama temannya.

Butir pengamatan *kelima* 9 orang anak sangat mampu menyapa temannya dengan ramah, 1 orang anak mampu menyapa temannya dengan ramah. Butir pengamatan *keenam*, 9 orang anak senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain dan 1 orang anak kurang senang mengajak temannya untuk berkomunikasi dalam bermain.

Butir pengamatan *ketujuh* 1 orang anak sangat mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya, 9 orang anak mampu menunjukkan sikap berbagi mainan dengan temannya. Butir pengamatan *kedelapan* 9 orang anak sangat mampu memberikan pujian terhadap temannya, 1 orang anak mampu memberikan pujian terhadap temannya. Butir pengamatan *kesembilan* 7 orang anak sangat mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan, 3 orang anak mampu memberikan tanggapan terhadap permainan yang dilakukan

Berdasarkan pelaksanaan *treatment* keempat ini terlihat bahwa kecerdasan interpersonal anak usia dini sudah meningkat. Terlihat dari kesemua indikator sudah dicapai oleh anak.



Gambar 4. Treatment 4 (Anak sedang melakukan kegiatan permainan bola estafet)

3. Deskripsi Data Hasil *Posttest*

Setelah semua kegiatan dilaksanakan anak dievaluasi kembali untuk melihat kecerdasan interpersonal anak melalui metode eksperimen, data tersebut dijadikan pembandingan setelah diberikan beberapa kegiatan eksperimen, membandingkan nilai rata-rata kecerdasan interpersonal anak sebelum dan setelah dilakukan beberapa kegiatan eksperimen dengan analisis statistik uji beda (t-test). Uji beda ini dilakukan untuk melihat signifikan kecerdasan interpersonal anak. Berikut hasil data *posttest*

**Tabel IV.8
Data *Posttest***

No	Kode Anak	Butir Pengamatan									Skor Total	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	FD	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	SM
2	JH	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	SM
3	HS	4	4	4	4	3	4	4	3	4	34	SM

4	AQP	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35	SM
5	NR	4	4	4	3	4	3	3	4	4	33	SM
6	TAQ	4	4	4	4	4	4	4	3	4	35	SM
7	NF	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	SM
8	MT	4	4	3	4	4	4	4	3	4	34	SM
9	ND	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	SM
10	IL	3	4	4	4	4	4	3	4	4	34	SM
Total		39	39	39	39	39	37	37	37	39	345	
Rata-rata											34,5	

Dalam butir pengamatan *pertama* 9 orang anak sangat mampu menunjukkan sikap empati, dan 1 orang anak mampu menunjukkan sikap empati. Butir pengamatan *kedua* 9 orang anak sangat mampu memahami orang lain, dan 1 orang anak sudah memahami orang lain.

Butir pengamatan *ketiga* 9 orang anak sangat mampu menunjukkan sikap kerjasama dan 1 orang anak mampu menunjukkan sikap kerjasama. Butir pengamatan *keempat* 9 orang anak sangat mampu mampu menyelesaikan permainan secara bersama-sama dan 1 orang anak sudah mampu menyelesaikan permainan secara bersama-sama.

Butir pengamatan *kelima* 9 orang anak sangat mampu menunjukkan sikap mudah bergaul dan 1 orang anak mampu menunjukkan sikap mudah bergaul. Butir pengamatan *keenam* 7 orang anak sangat mampu berkomunikasi baik dengan orang lain dan 3 orang anak mampu berkomunikasi baik dengan orang lain.

Butir pengamatan *ketujuh* 7 orang anak sangat mampu menunjukkan sikap sosialisasi baik dengan orang lain dan 3 orang mampu menunjukkan sikap sosialisasi baik dengan orang lain. Butir pengamatan *kedelapan* 7 orang anak sangat mampu membantu kesulitan orang lain dan 3 orang anak mampu membantu kesulitan orang lain. Butir pengamatan

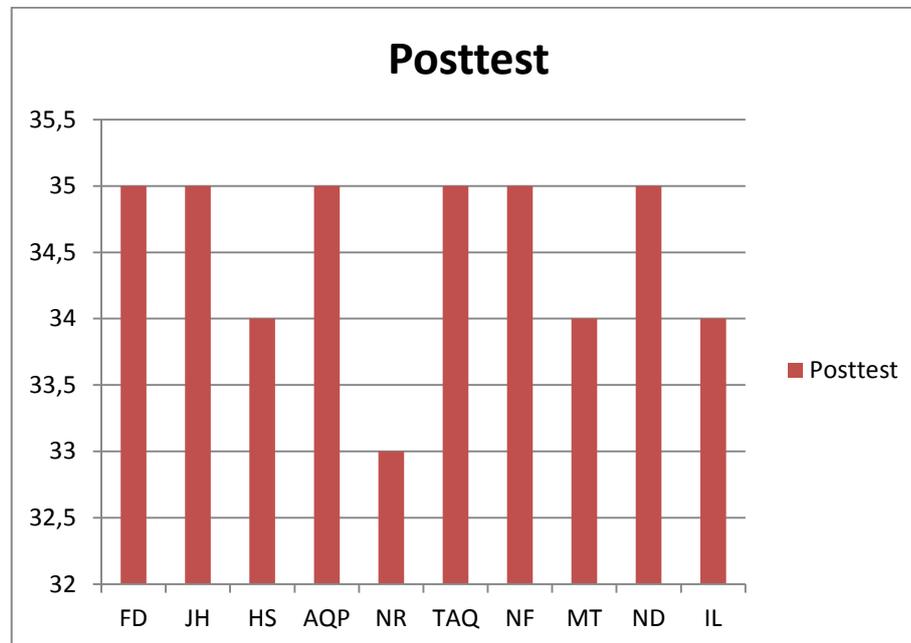
kesembilan 9 orang anak sangat mampu memahami suasana hati orang lain dan 1 orang anak mampu memahami suasana hati orang lain.

Berdasarkan hasil dari data *posttest* diatas dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel IV.9
Perolehan Data Hasil Kecerdasan Interpersonal Anak Pada Penilaian
Posttest

No	Kategori	Interval	<i>Posttes</i>	
			F	%
1	Sangat mampu	30-36	10	100
2	Mampu	23-29	0	0
3	Kurang mampu	16-22	0	0
4	Tidak mampu	9-15	0	0
Jumlah			10	100

Grafik IV.2
Data Posttest



Berdasarkan tabel di atas dapat dipahami bahwa pada data *posttest* 6 orang anak dengan persentase 100% dalam kategori sangat mampu.

4. Perbandingan nilai kecerdasan interpersonal anak-anak antara *pretest* dan *posttest*

Setelah hasil dari treatment dilakukan sebanyak empat kali, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil treatment dengan melakukan uji statistik (tes-t) untuk melihat efektif atau tidak efektif sebuah permainan yang digunakan pada penelitian ini.

Hal ini digunakan untuk melihat penerapan yang dilakukan setelah treatment dilaksanakan, uji-t dilakukan untuk melihat penerapan metode *cooperative play* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Dan *posttest* dilakukan kepada anak untuk melihat hasil akhir dari treatment yang dilakukan.

Untuk lebih jelas sebaiknya kita lihat dulu perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* seperti yang ada pada tabel berikut:

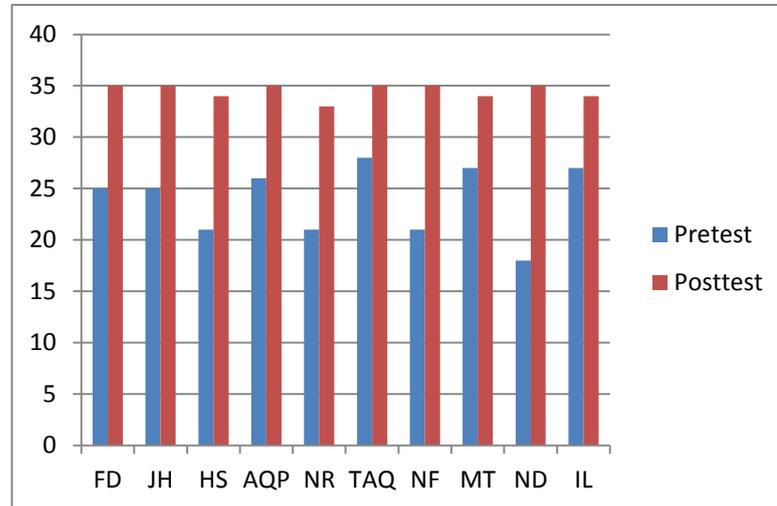
Tabel IV.10
Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest*

No	Kode Anak	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>		Keterangan
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	FD	25	M	35	SM	Naik 10
2	JH	25	M	35	SM	Naik 10
3	HS	21	KM	34	SM	Naik 13
4	AQP	26	M	35	SM	Naik 9
5	NR	21	KM	33	SM	Naik7
6	TAQ	28	M	35	SM	Naik 7
7	NF	21	KM	35	SM	Naik 14
8	MT	27	M	34	SM	Naik 7
9	ND	18	KM	35	SM	Naik 17
10	IL	27	M	34	SM	Naik 7
Jumlah		239		345		
Rata-rata		23,9		34,5		

Berdasarkan tabel di atas yang mana dari skor *posttest* yang diperoleh mengalami kenaikan yang cukup signifikan dari hasil *pretest* yang dilakukan pada awal penelitian. Dengan hal demikian terdapatnya peningkatan terhadap pengenalan bilangan anak usia dini.

Nilai *posttest* maka untuk lebih jelas mari kita lihat pada diagram dibawah ini:

Gambar IV.3
Diagram batang perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*



Berdasarkan tabel dan grafik diatas diperoleh skor tertinggi adalah 35 dan skor terendah adalah 33. Anak yang dalam kategori tidak mampu sudah tidak ada, ada 10 orang anak dengan persentase 100% dengan kategori sangat mampu. Dari data di atas dapat dilihat bahwa kecerdasan interpersonal anak usia dini di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar dikatakan meningkat.

B. Penguji Persyaratan Analisis data

1. Data berdistribusi normal

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		pritest	Posttest
N		10	10
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	23,90	34,50
	Std. Deviation	3,381	,707
	Absolute	,228	,360
Most Extreme Differences	Positive	,204	,240
	Negative	-,228	-,360
Kolmogorov-Smirnov Z		,720	1,139
Asymp. Sig. (2-tailed)		,679	,149

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji normalitas adalah persyaratan untuk melakukan uji t, dari normalitas di atas dapat disimpulkan bahwa datanya berdistribusi normal dengan menggunakan interval. Dimana taraf signifikannya adalah 0,05. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka nilainya normal.

1. Data berdistribusi homogenitas

Uji homogenitas dimaksud untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampai berasal dari populasi yang memiliki variasi yang sama. Kehogenan dipenuhi jika nilai sig besar dari 0,05, maka variasi setiap sampel sama (homogen). Sebaliknya jika signifikan yang diperoleh $> 0,05$, maka variasi setiap sampel tidak sama (tidak homogen). Dengan bantuan perangkat lunak komputer pengelolaan data statistik SPSS hasil homogen ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel IV.11
Uji Homogenitas

ANOVA

Pritest					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	12,067	2	6,033	,465	,646
Within Groups	90,833	7	12,976		
Total	102,900	9			

Berdasarkan *output of homogenitas of variances*, diperoleh nilai sig (signifikan) 0,646 dan lebih besar dari 0,05 ($0,646 > 0,05$) maka hipotesis diterima dan dengan demikian variasi sampel sama (homogen).

C. Uji Hipotesis

Dalam rangka menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan pada bab 1 maka dilakukan uji hipotesis, hipotesis merupakan uji sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data,

hipotesis yang akan diuji disini merupakan hipotesis statistik karena penulis bekerja dengan sampel.

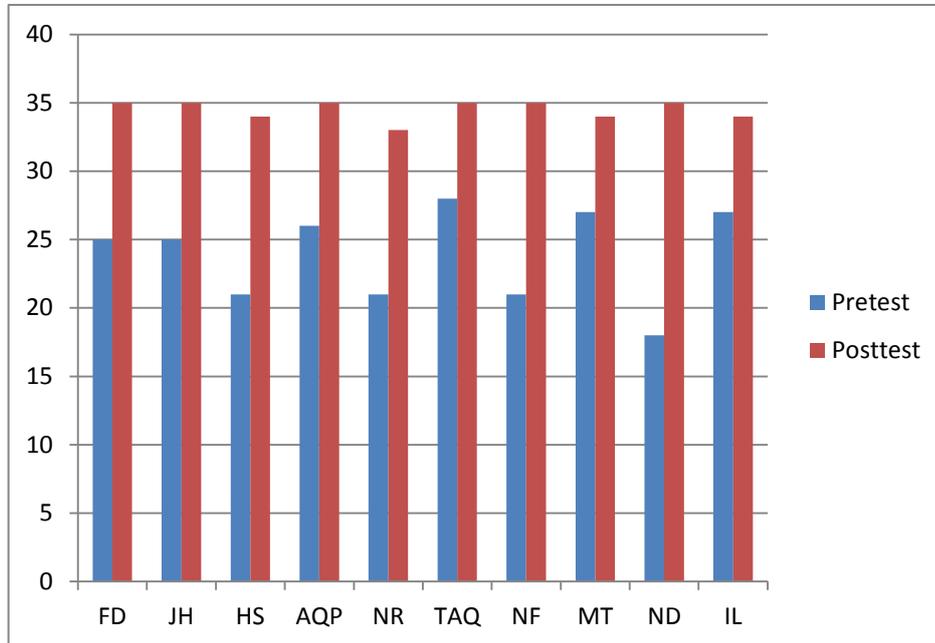
Hipotesis statistik diperlukan untuk menguji apakah hipotesis yang diuji dengan data dapat diberlakukan untuk populasi atau tidak. Pengujian ini untuk signifikan, artinya hipotesis penelitian yang telah terbukti pada sampel itu dapat berlaku untuk populasi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *pretest posttest*, dengan cara melakukan uji statistik untuk melihat signifikan atau tidak kecerdasan interpersonal anak melalui metode *cooperative play*.

Dalam menjawab rumusan masalah tersebut maka uji hipotesis yang akan dilakukan menggunakan uji "t". Sebelum dilaksanakan uji-t maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai t sebagai berikut:

Tabel IV.12
Perhitungan Untuk Memperoleh "t" Dalam Rangka Menguji
Kebenaran Hipotesis Alternatif

No	Kode Anak	Pretest	Posttest	D	D2
		Skor	Skor		
1	FD	25	35	10	100
2	JH	25	35	10	100
3	HS	21	34	13	169
4	AQP	26	35	9	81
5	NR	21	33	7	49
6	TAQ	28	35	7	49
7	NF	21	35	14	196
8	MT	27	34	7	49
9	ND	18	35	17	289
10	IL	27	34	7	49
Total		239	345	101	1131

Grafik



a. Mencari deviasi standar dari difference (M_D)

$$M_D = \frac{\sum D}{N} \text{ Sehingga diperoleh } M_D = \frac{101}{10} = 10,1$$

b. Mencari deviasi standar dari difference (SD_D)

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{\frac{1131}{10} - \left(\frac{10,1}{10}\right)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{113,1 - (1,01)^2}$$

$$(SD_D) = \sqrt{113,1 - 1,0201}$$

$$(SD_D) = \sqrt{112,0799}$$

$$(SD_D) = 10,5867794914 = 10,60$$

c. Mencari Standar Error Dari Mean Of Difference (SD_{MD})

$$(SD_{MD}) = \frac{10,60}{\sqrt{10-1}} = \frac{10,60}{\sqrt{9}} = \frac{10,60}{3} = 3,53$$

d. Mencari harga t_0 dengan rumus: (t_0)

$$(t_0) = \frac{M_D}{SD_{MD}} = \frac{10,1}{3,53} = 2,86$$

Langkah berikutnya berikan interpretasi terhadap t_0 , dengan terlebih dahulu memperhitungkan df dan db nya, $N-1 = 10 - 1 = 9$. Membandingkan besarnya “ t ” yang diperoleh dengan perhitungan ($t_0 = 2,86$) dan besar “ t ” yang tercantum pada table nilai t pada taraf signifikan 5% yaitu 2,26, maka diketahui bahwa t_0 adalah lebih besar dari t_t yaitu $2,86 > 2,26$ karena t_0 lebih besar dari t_t maka hipotesis nihil (H_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternatif di terima (H_a) ini berarti bahwa penerapan metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar.

D. Pembahasan

Berdasarkan data diatas terkait dengan penerapan metode metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar. bahwa masalah yang terdapat pada anak usia dini sebagaimana yang sudah tertera di bab 1. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar.. Dalam penelitian ini peneliti melihat bahwa Penerapan metode metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar. Hal ini dapat dilihat diperoleh skor tertinggi 35 dan skor terendah adalah 33, anak yang dalam kategori tidak mampu sudah tidak ada dan ada 10 orang anak dengan persentase 100% dengan kategori sangat mampu. Setiap anak memiliki perbedaan dalam kecerdasan interpersonal. Anak akan bersemangat jika pembelajaran yang dilakukan menarik. Apalagi pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode yang dapat meningkatkan semangat belajar anak usia dini. Salah satunya adalah melalui penerapan metode *cooperative play*. Penerapan metode *cooperative play* akan membuat anak semakin tertarik untuk

melakukan kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Pada tabel IV.12 tentang perbandingan antara data meningkatnya kecerdasan interpersonal anak antara *pretest* dan *posttest* secara keseluruhan dapat dilihat perbandingan skor kecerdasan interpersonal anak antara *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan perhitungan statistik di atas terlihat bahwa hasilnya setelah dilakukan *treatment* skor anak meningkat pada hasil *posttest* dibandingkan dengan hasil *pretest*. Oleh karena itu dapat dipahami bahwa hipotesis yang menyatakan bahwa penerapan metode *cooperative play* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini ditolak, dan hipotesis alternatif (h_a) yang menyatakan bahwa penerapan metode *cooperative play* berpengaruh secara signifikan terhadap kecerdasan interpersonal anak usia Di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar di terima. Artinya penerapan metode *cooperative play* berpengaruh untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini Di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar pada taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* di atas menunjukkan bahwa skor kecerdasan interpersonal anak usia dini Di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar meningkat setelah dilakukannya *treatment* menggunakan metode *cooperative play*. Dan hasil *posttest* tersebut terlihat semua aspek kecerdasan interpersonal anak meningkat.

Adapun hasil penelitian ini secara umum bahwa sebelum dilakukannya *treatment* skor rata-rata kemampuan mengenal bilangan anak adalah 23,9 setelah diberikan *treatment* skor rata-rata kemampuan mengenal bilangan anak meningkat menjadi 34,5 (hasil *posttest*), peningkatan yang terjadi membuktikan bahwa penerapan metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yessanty Arie Ervani(2014) dengan judul “ Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode *Cooperative Play* Pada Kelompok B Di Daqu *School International Preschool* Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan tercapainya indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas dan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Kondisi awal kecerdasan interpersonal anak berdasarkan penilaian dengan lembar penilaian diperoleh data hanya 31,7%, kemudian meningkat menjadi 51,67% pada siklus I dan akhirnya meningkat menjadi 81,67% pada siklus II, faktor penyebab terjadinya peningkatan ini adalah karena kegiatan menggunakan metode *cooperative play* dapat menarik minat anak karena anak merasa menjadi lebih bersemangat untuk bekerja sama dalam bermain, anak sudah dapat mematuhi aturan permainan dan anak dapat melakukan hubungan sosial dengan baik kepada teman sebaya. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa melalui metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada kelompok B di DaQu *School International Preschool* Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015.

Penelitian ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizka Cahya Dewi, Aloysius Mering, dan Halida (2015) dengan judul penelitian “Pembinaan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Harapan Indah Pontianak”. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah membina sensitivitas sosial anak, 90,90% anak masuk kategori berkembang sesuai harapan dan 9,10% anak masuk kategori mulai berkembang. Guru membina wawasan sosial anak 81,81% anak masuk kategori berkembang sesuai harapan dan 18,19% anak masuk kategori mulai berkembang. Guru membina komunikasi sosial anak 54,54% anak masuk kategori berkembang sesuai harapan dan 45,46% anak masuk kategori mulai berkembang.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis yang telah dilakukan tentang penerapan metode *cooperative play* dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datardapat disimpulkan bahwa t_0 lebih besar dari t_t yaitu $2,86 > 2,26$ Dari hasil perhitungan statistik hipotesis alternative (H_a) diterima yang menyatakan penerapan metode *cooperative play* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis peroleh tentu akan mempunyai arah dan tidak lanjutnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penerapan metode *cooperative play* dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di jorong padang langgo nagari tanjung barulak kecamatan batipuh kabupaten tanah datar. Hasil penelitian ini dikembangkan untuk kemajuan ilmu terutama dibidang pendidikan anak usia dini.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dinimelalui metode *cooperative play* sebagai berikut:

1. Bagi orang tua di Jorong Padang Langgo Nagari Tanjung Barulak Kecamatan Batipuh Kabupaten Tanah Datar dapat menciptakan kegiatan yang dapat membuat anak bersemangat dalam meningkatkan

kecerdasan interpersonal anak, dalam membentuk kegiatan tersebut membutuhkan

2. Kemampuan berfikir untuk mendorong anak agar meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.
3. Bagi peneliti lanjutan hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber bacaan dan acuan bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian yang sama dan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada kecerdasan interpersonal anak melalui penerapan metode *cooperative play*.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, Arrofa. 2019. *Kecerdasan Kinestetik Dan Interpersonal Serta Pengembangannya*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia
- Anggaini, Yesi. 2018. *Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di RAMelati Tanjung Karung Lama Kasui Way Kanan*. Universitas Islam Negri Raden Intan: Lampung
- Azis, M. 2018. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Demonstrasi Pada Kelompok B Di TK Putrid Listio Desa Dalu Sepuluh Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deliserdang Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Islam Negri Sumatra Utara: Sumatra Utara
- Darmayanti, ranie. 2018. Pengaruh Bermain Peran Mikro Terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi Prodi PG PAUD FIP UPTT*
- Ervani, yesaanti arie. (2015). Upaya Menngkatkan Kecerdasan Interpersonal Melaui Metode Cooperative Play Pada Kelompok B Di Daqu School International Preschool Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian PAUDIA*
- Fadillah. 2017. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Hamzah, Nur. 2015. *Pengembangan Sosial Anak usia Dini*. Pontianak: IAIN Pontianak Press
- Handini, R. 2013. *Kecerdasan Interpersonal Pada Siswa Kelas IV SD Negri Kambaran Kulon*. Universitas Negri Yogyakarta: Yogyakarta
- Imas. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasia
- Kasdu, Dini. 2004. *Anak Cerdas*, Jakarta: Puspa Swara
- Madyawati, Lilis. 2016. *Stategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana
- Martin. 2016. Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Dan Implementasinya Dalam Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Sosial*
- Monawati. 2015. Hubungan antara kecerdasan interpersonal dengan prestasi belajar. *Jurnal Pesona Dasar*
- Noor, J. (2011). *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Priyanti, Nita. 2016. Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode bermain Peran. *Jurnal Cakrawala PAUD*
- Pediatri, S. (2005). *Kecerdasan majemuk pada anak*.
- Rahmawati, CW. 2015. Identifikasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Gugus Sido Mukti Mantrijeron Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*
- Dewi, RC. 2015. Pembinaan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Harapan Indah Pontianak. *jurnal pendidikan dan pembelajaran*
- Roesli, u. 2000. *Mengenal Asi Eklusif*. Jakarta: Gramedia
- Muniroh, S. 2009. Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal IAIN Pekalongan*
- Subana. (2005). *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*. Lingkar Selatan: CV Pustaka Setia.
- Sudijono. (2005). *Statistika Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Tindakan Komprehensif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Suyadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Umar, MK. 2014. *Pengelolaan Kecerdasan Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Vinayastri, Amelia. 2018. *Metode Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*. Jawa Barat: Edu Publisner