

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

a. Pengertian kecerdasan interpersonal anak usia dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak (Sujiono, 2009). Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Makanan yang bergizi seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan dalam pertumbuhan dan perkembangan tersebut.

Lebih lanjut diartikan oleh Snowman (1993) bahwa anak usia dini atau masa kanak-kanak adalah mereka yang berusia antar 3-6 tahun. Mereka biasanya mengikuti program pra sekolah dan kinderganten. Sedangkan di Indonesia, umumnya mereka mengikuti program tempatpenitipan anak (3 bulan-5 bulan) dan kelompok bermain (3 tahun), sedangkan usia 4-6 tahun biasanya mereka mengikuti program Taman Kanak-kanak.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Ada berbagai kajian tentang hakikat anak usia dini, khususnya anak TK yaitu (1) anak bersifat unik, (2) mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan, (3) aktif dan enerjik, (4) egosentris, (5) memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, (6) eksploratif dan berjiwa petualang, (7) kaya dengan fantasi, (8) mudah frustrasi, (9) kurang pertimbangan dalam bertindak, (10) memiliki daya perhatian yang pendek, (11) masa belajar yang paling potensial, dan (12) semakin menunjukkan minat terhadap teman (Bredecam dalam Masitoh dkk, 2009).

Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini. Adapun karakteristik cara belajar anak menurut Masitoh dkk (2009) yaitu (1) anak belajar melalui bermain, (2) anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, (3) anak belajar secara alamiah, (4) anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Efek yang tercipta jika anak belajar melalui bermain adalah timbulnya kecerdasan sosial yang juga disebut sebagai kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mempersepsikan dan membedakan dalam modus, maksud tertentu, motivasi dan perasaan dari orang lain (Agustin, 2008).

Lebih lanjut dikemukakan bahwa kecerdasan interpersonal meliputi kepekaan ekspresi, muka, suara dan gerak-gerik.

Kecerdasan interpersonal ini ditegaskan oleh Gardner (2002) adalah kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya. Dicontohkan dengan kemampuan untuk masuk ke dalam diri orang lain, peka pada ekspresi wajah, suara dan gerakan tubuh orang lain, mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi, mengerti dunia orang lain, mengerti pandangan sikap orang lain dan umumnya dapat memimpin kelompok.

Lebih lanjut dikemukakan Syaodih (Mirna, 2009) yang menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kecakapan memahami dan merespon serta berinteraksi dengan orang lain dengan tepat, watak, temperamen, motivasi dan kecenderungan terhadap orang lain. Sedangkan menurut Syukur (Nendariah, 2008) kecerdasan interpersonal memiliki arti sebagai kemampuan dalam memahami perasaan, mood, keinginan dan maksud seseorang. Dengan kata lain, kelancaran individu dalam berkomunikasi dan bergaul dengan lingkungan sangat dipengaruhi oleh kecerdasan interpersonal.

Individu yang memiliki kecerdasan interpersonal juga dapat dikatakan sebagai individu yang memiliki kecerdasan sosial karena memiliki kemampuan menjalin persahabatan dengan teman, juga mampu memimpin, mengorganisir, menangani perselisihan antar teman, memperoleh simpati dari teman yang lain dan sebagainya. Selain itu, ciri-ciri lain dari kecerdasan interpersonal adalah suka bersosialisasi dengan teman seusianya, berbakat menjadi pemimpin, menjadi

anggota klub, panitia, atau kelompok informal di antara teman seusianya, mudah bergaul, senang mengajari anak-anak lain secara informal, suka bermain dengan teman seusianya, mempunyai dua atau lebih teman dekat, memiliki empati yang baik atau memberi perhatian lebih kepada orang lain, banyak disukai teman dan dapat memahami maksud orang lain walaupun tersembunyi.

Dari penjelasan di atas, dapat dikemukakan bahwa kecerdasan interpersonal anak usia dini di TK adalah kemampuan anak yang berusia 5-6 tahun untuk memahami, merespon dan mempersepsikan maksud, motivasi dan perasaan orang lain sehingga dapat bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal

Kecerdasan interpersonal dipengaruhi 2 faktor utama yang saling terkait menurut Safaria (2005), yaitu:

1) Faktor genetik

Faktor genetik/keturunan merupakan faktor kecerdasan yang sudah ada atau terberikan karena terkait dengan syaraf-syaraf yang ada pada organ otak. Kecepatan otak mengolah atau memproses masukan yang didapat amat tergantung pada kondisi dan kematangan otak. Jika organnya dalam keadaan baik, maka proses pengolahan apapun yang di terima otak akan ditangkap dengan baik dan dijalankan sesuai perintah otak.

2) .Faktor lingkungan

Selain faktor genetik yang dibawa sejak lahir, lingkungan pun menimbulkan perubahan-perubahan yang berarti bagi perkembangan kecerdasan

individu. Ada 4 faktor lingkungan yang mempengaruhi terhadap perkembangan potensi kecerdasan interpersonal siswa yaitu : lingkungan rumah (pola asuh, stimulasi, dan lain-lain), pengajaran, kecukupan nutrisi, pendidikan di sekolah.

Sedangkan menurut Amstrong (dalam Diana, 2008) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan individu, yaitu

- 1) Faktor biologis, termasuk di dalamnya faktor keturunan atau genetis, luka atau cedera otak sebelum, selama dan sesudah kelahiran. Gardner dalam (Suyono, 2007) menyatakan semua indeks dalam riset otak menyatakan bagian depan otak memainkan peran yang menonjol dalam pengetahuan antarpribadi, kerusakan otak bagian depan akan berpengaruh pada kecerdasan seseorang, terutama kaitannya dengan orang lain.
- 2) Sejarah hidup pribadi, termasuk didalamnya Pengalaman dengan orang tua, guru, teman sebaya, kawan-kawan dan orang lain, baik yang membangkitkan maupun yang menghambat pengembangan kecerdasan. Pengalaman masa kecil dalam bermain, bergaul dengan teman sebaya akan memberi kesan mendalam bagi dasar perkembangan di masa mendatang. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam aktivitas bermain bagi anak prasekolah menurut soetjningsih (1995) adalah ekstra energi, waktu, alat permainan, ruangan untuk bermain, pengetahuan cara bermain, dan teman bermain. Anak harus merasa yakin bahwa bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya atau temannya. Karena kalau anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak

bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak dapat mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhan sendiri. Bila kegiatan bermain dilakukan bersama orang tuanya, maka hubungan orang tua dengan anak menjadi akrab, dan ibu/ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak mereka secara dini.

- 3) Latar belakang budaya dan sejarah, termasuk Waktu dan tempat dilahirkan dan dibesarkan serta sifat dan kondisi perkembangan historis atau kultural di tempat-tempat lain.

c. Dimensi kecerdasan interpersonal

Anderson (dalam Safaria, 2005) mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal mempunyai tiga dimensi utama. Yang mana ketiga dimensi tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh serta ketiganya saling mengisi satu sama lainnya. Berikut ini tiga dimensi kecerdasan interpersonal :

- 1) Sensitivitas Sosial (*Sosial Sensitivity*)

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

Adapun indikator dari sensitivitas sosial itu sendiri menurut Safaria (2005) adalah sebagai berikut :

- Sikap empati yaitu pemahaman kita tentang orang lain berdasarkan sudut pandang, prespektif, 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 Prosocial yaitu tindakan moral yang harus dilakukan secara budaya seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain dan mengungkapkan simpati.

2) Kewaspadaan Sosial (*Sosial Insight*)

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

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

Adapun indikator dari kewaspadaan sosial adalah :

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

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

- Pemahaman situasi sosial dan etika sosial, dalam bertingkah laku tentunya harus diperhatikan mengenai situasi dan etika sosial. Pemahaman ini mengatur perilaku mana yang harus dilakukan dan perilaku mana yang dilarang untuk dilakukan. Aturan-aturan ini mencakup banyak hal seperti bagaimana etika dalam bertamu, berteman, makan, bermain, meminjam, minta tolong dan masih banyak hal lainnya.
- Keterampilan pemecahan masalah, dalam menghadapi konflik interpersonal, sangatlah dibutuhkan keterampilan dalam pemecahan masalah. Semakin tinggi kemampuan anak dalam memecahkan masalah, maka akan semakin positif hasil yang akan di dapatkan dari penyelesaian konflik antar pribadi tersebut.

3) Komunikasi Sosial (*sosial communication*)

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

Keterampilan komunikasi yang yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif, keterampilan berbicara efektif, keterampilan public speaking dan keterampilan menulis secara efektif.

- Komunikasi efektif, komunikasi merupakan sarana yang paling penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi harus dimiliki seseorang yang menginginkan kesuksesan dalam hidupnya. Ada empat keterampilan berkomunikasi dasar yang perlu dilatih, yaitu memberikan umpan balik, mengungkapkan perasaan, mendukung dan menanggapi orang lain serta menerima diri dan orang lain.
- Mendengarkan efektif, salah satu keterampilan komunikasi adalah keterampilan mendengarkan. Mendengarkan membutuhkan perhatian dan sikap empati, sehingga orang merasa dimengerti dan dihargai.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan bahwa dimensi kecerdasan interpersonal adalah sensitivitas sosial (sikap empati dan prososial), kewaspadaan sosial (kesadaran diri, pemahaman situasi sosial dan etika sosial serta ketrampilan pemecahan masalah) dan komunikasi sosial (komunikasi efektif dan mendengarkan efektif).

d. Karakteristik individu yang memiliki kecerdasan interpersonal

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

Menurut Tedjasaputra (2005) individu yang memiliki kecerdasan interpersonal memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Memahami dan berinteraksi dengan orang lain didalam situasi 'menang-kalah'
- Mampu berkomunikasi secara berkesan dengan memberi respon lisan dan bukan lisan
- Mendengarkan tanpa membuat penilaian atau judgement

- Berupaya memotivasi orang lain
- Percaya pada orang lain
- Memiliki sikap empati
- Senang berhubungan dengan orang lain
- Dapat bekerjasama dalam situasi kelompok

Syamsu & Juntika (2006) memaparkan mengenai karakteristik individu yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik, di antaranya :

- Memiliki hubungan emosional yang erat dengan orang tuanya, serta dengan orang yang ada di lingkungannya.
- Mampu mempengaruhi pendapat dan aktivitas kelompok
- Mampu beradaptasi dengan berbagai lingkungan serta menerima berbagai umpan balik terhadapnya
- Mampu berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal.

Juntika (2005) menyebutkan mengenai ciri yang menonjol dari individu yang memiliki kecerdasan interpersonal, sebagai berikut :

- Memiliki kemampuan bernegosiasi yang tinggi
- Mahir berhubungan dengan orang lain
- Mampu membaca maksud hati orang lain
- Menikmati berada ditengah-tengah orang banyak
- Memiliki banyak teman
- Mampu berkomunikasi dengan baik
- Menikmati kegiatan bersama
- Suka menengahi pertengkaran

- Mampu membaca situasi sosial yang baik.

Gardner (2002) mengemukakan individu yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- Menunjukkan empati kepada orang lain
- Dikagumi teman-teman
- Berhubungan baik dengan teman sebaya begitu juga dengan orang dewasa
- Menunjukkan berbagai kemampuan dalam kepemimpinan
- Bekerja dengan orang lain
- Bertindak sebagai mediator dan konselor bagi orang lain
- Memiliki kemampuan dalam memahami orang lain
- Memiliki kemampuan dalam mengatur, berkomunikasi dan kadang-kadang mempengaruhi orang lain.

Individu yang memiliki tingkat kecerdasan interpersonal yang rendah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- Tidak suka berbaur dengan teman yang lain atau orang lain
- Lebih suka menyendiri
- Tidak memiliki keterampilan sosial yang baik
- Berprilaku agresif seperti menendang atau memukul orang lain
- Sulit untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dan tidak suka mendengarkan pendapat orang lain
- Merasa kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang baru

Safaria (2005) menyebutkan karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi yaitu :

- Mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif
- Mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total,
- Mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah dimakan waktu dan senantiasa berkembang semakin intim/mendalam/penuh makna
- Mampu menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain, atau dengan kata lain sensitive terhadap perubahan sosial dan tuntutan-tuntutannya.
- Mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dengan pendekatan win-win solution serta yang paling penting adalah mencegah munculnya masalah dalam relasi sosialnya
- Memiliki keterampilan komunikasi yang mencakup keterampilan mendengarkan efektif, berbicara efektif dan menulis secara efektif. Termasuk di dalamnya mampu menampilkan penampilan fisik yang sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan hasil analisis terhadap kecerdasan interpersonal, aspek dan dimensi dapat dikemukakan kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah kemampuan anak yang berusia 5-6 tahun untuk memahami, merespon dan mempersepsikan maksud, motivasi dan perasaan orang lain sehingga dapat bersosialisasi dengan lingkungan disekelilingnya yang dipengaruhi oleh faktor biologis dan lingkungan yang dilihat dari sensitivitas sosial (*social sensitivity*), kewaspadaan sosial (*social insight*) dan komunikasi sosial (*social communication*).

2.2. Permainan Tradisional Pecah Piring dan Ular Naga

a. Permainan tradisional

Permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial anak di kemudian hari (Sukirman, 2008). Ditambahkan oleh Kusmaedi (2010) permainan/olahraga tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar budayadari budaya asli masyarakat Indonesia. Permainan didefinisikan menurut tiga matra sebagai berikut: (1) Permainan sebagai kecenderungan, (2) Permainan sebagai konteks, dan (3) Permainan sebagai prilaku yang dapat diamati.

Dijelaskan bahwa bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial Mulyadi (2004).

Pengertian permainan tradisional juga ditegaskan oleh Sukirman (2008) sebagai permainan yang terdiri dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Sukirman, 2008). Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya

bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian bermain suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional. Pecah piring, ular naga, petak umpet, gala asin, engrang, congklak, bekel, lompat tali, gunung, adalah beberapa macam permainan tradisional yang ada di Indonesia (Semiawan. 2008).

Beberapa pendapat para ahli membantu untuk merumuskan definisi permainan tradisional. Permainan tradisional adalah kecenderungan perilaku untuk melakukan kegiatan menyenangkan, bersifat spontan dan sukarela yang terdiri dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat yang bertujuan untuk menghibur diri dan memelihara hubungan dan kenyamanan sosial.

b. Pecah piring

1. Pengertian pecah piring

Pecah piring adalah permainan yang terdiri dari 2 kelompok masing-masing menjaga/tahan dan main. Sebelumnya yang main harus memecahkan posisi susunan “piring”, setelah pecah, yang main berusaha menyusun kembali dengan tantangan dilempari dengan sebuah bola, jika kena kesempatan untuk menyusun gagal. Jadi kelompok yang main harus bisa menyelesaikan misi menyusun kembali tempurung tadi. Jika gagal merekalah yang akan menjaga/yang tahan selanjutnya (Mursyal, 2012).

2. Cara bermain

Afu (2009) mengemukakan cara bermain pecah piring adalah dengan mengumpulkan tutup botol yang dari kaleng sekitar 15–20 biji, kemudian dipipihkan dengan cara dipukul. Siapkan juga bola plastik yang telah dimodifikasi seperti pada permainan “bola top”. Kalau tidak ada bola plastik, bisa dibuat dengan cara mengisi pasir ke plastik dan diikat sampai berlapis-lapis supaya ngga gampang pecah.

Bentuk 2 kelompok masing-masing anggotanya 2-4 orang. Buat lingkaran dengan diameter 15-20 cm. Susun tutup botol menumpuk tinggi di tengah lingkaran, kemudian buat garis lurus yang berjarak sekitar 3-5 meter dari lingkaran. Kelompok yang pertama bertugas jaga dan yang kedua main, caranya dengan giliran melempar tumpukan tutup botol tersebut, kalau tidak ada yang kena maka giliran kelompok berikutnya yang main . Jika kena, maka yang melempar harus secepatnya lari dan menghindar sedangkan yang jaga harus mengambil bola dan melempar ke yang tadi main. Sambil lari dan menghindar, dia juga mengumpulkan tutup botol tadi dan harus disusun kembali di dalam lingkaran. Permainan berakhir atau ganti giliran kalau semua tutup botol telah disusun rapi atau semua anggota yang main kena lempar.

Ditambahkan oleh Mursyal (2012), Cara bermain pecah piring dengan mengumpulkan sejumlah anak, biasanya 8 orang, bagi jadi 2 grup. Untuk menentukan mana yang bermain, mana yang berjaga, maka dilakukan hompimpa atau suit juga bisa. Siapa yang kalah grupnya bertugas menjadi penjaga. Kemudian si penjaga menyusun pecahan asbes/keramik/batu (untuk selanjutnya

saya sebut piring) tadi, disusun vertical, hal ini tidak gampang karena ukuran piring yang tidak seragam. Kemudian tumpukan piring tersebut di letakkan di tempat yang sudah ditentukan. Kira-kira berjarak 3 meter dibuat garis. Garis ini sebagai tempat berdiri peserta dari grup lawan. Grup lawan melempar bola kasti ke arah tumpukan piring tadi. Begitu tumpukannya jatuh berhamburan (pecah piring), semua peserta berlarian ke segala penjuru.

Grup lawan berusaha menyusun kembali tumpukan piring. Hal ini tidak mudah, karena disamping ukuran keramik yang tidak seragam, mereka juga sewaktu-waktu bisa terkena lemparan bola dari grup jaga. Jadi di grup lawan ada yang bertugas menghalau grup jaga agar tidak menghancurkan kembali piring yang telah disusun, ada juga yang bertugas menyusun piring.

Sedangkan tugas grup jaga adalah mengambil bola kasti yang dilempar tadi dan menghalau agar piring yang sudah pecah dan berhamburan tadi tidak bisa disusun kembali oleh grup lawan. Mereka menghalau dengan cara melempar bola kasti ke anggota grup lawan. Hanya bisa pakai bola, tidak boleh menghalau dengan cara memegang atau menarik anggota tubuh lawan.

Grup jaga berusaha mengurangi anggota lawan dengan melempar bola ke arah mereka. Siapa yang terkena bola tidak boleh main lagi. Semakin banyak yang terkena bola, maka semakin sedikit peluang piring tersusun kembali. Kalau sampai anggota grup lawan habis terkena bola dan piring belum tersusun maka, grup tersebut kalah. Permainan berlanjut dengan kedua grup bertukar tempat, begitu seterusnya.

c. Ular naga

1. Pengertian ular naga

Ular Naga adalah satu permainan berkelompok yang biasa dimainkan anak-anak di luar rumah di waktu sore dan malam hari. Tempat bermainnya di tanah lapang atau halaman rumah yang agak luas. Lebih menarik apabila dimainkan di bawah cahaya rembulan. Pemainnya biasanya sekitar 5-10 orang, bisa juga lebih, anak-anak umur 5-12 tahun (TK - SD) (Wikibook, 2011).

2. Cara bermain

Wikibook (2011) mengemukakan bahwa dalam permainan ini, anak-anak berbaris bergandeng pegang 'buntut', yakni anak yang berada di belakang berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di mukanya. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai "induk" dan berada paling depan dalam barisan. Kemudian dua anak lagi yang cukup besar bermain sebagai "gerbang", dengan berdiri berhadapan dan saling berpegangan tangan di atas kepala. "Induk" dan "gerbang" biasanya dipilih dari anak-anak yang tangkas berbicara, karena salah satu daya tarik permainan ini adalah dalam dialog yang mereka lakukan.

Barisan akan bergerak melingkar kian kemari, sebagai Ular Naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari "gerbang" yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu. Pada saat-saat tertentu sesuai dengan lagu, Ular Naga akan berjalan melewati "gerbang". Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan 'ditangkap' oleh "gerbang". Setelah itu, si "induk" dengan semua anggota barisan berderet di belakangnya

akan berdialog dan berbantah-bantahan dengan kedua "gerbang" perihal anak yang ditangkap. Seringkali perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak ini saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih di antara dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya, ditempatkan di belakang salah satu "gerbang".

Permainan akan dimulai kembali. Dengan terdengarnya nyanyi, Ular Naga kembali bergerak dan menerobos gerbang, dan lalu ada lagi seorang anak yang ditangkap. Perbantahan lagi. Demikian berlangsung terus, hingga "induk" akan kehabisan anak dan permainan selesai. Atau, anak-anak bubar dipanggil pulang orang tuanya karena sudah larut malam. Lagu ini dinyanyikan oleh semua pemain, termasuk si "gerbang", yakni pada saat barisan bergerak melingkar atau menjalar.

*Ular naga panjangnya bukan kepalang
Menjalar-jalar selalu kian kemari
Umpan yang lezat, itu yang dicari
Kini dianya yang terbelakang*

Kemudian, sambil menerobos "gerbang", barisan mengucap "kosong - kosong - kosong" berkali-kali hingga seluruh barisan lewat, dan mulai lagi menjalar dan menyanyikan lagu di atas. Demikian berlaku dua atau tiga kali. Pada kali yang terakhir menerobos "gerbang", barisan mengucap "isi - isi - isi" berkali-kali, hingga akhir barisan dan anak yang terakhir di buntut ular ditangkap ("gerbang" menutup dan melingkari anak terakhir dengan tangan-tangan mereka yang masih berkait).

Kemudian terjadilah dialog dan perbantahan antara "induk" (I) dengan kedua "gerbang" (G). Dialog ini mungkin berbeda-beda dari satu tempat ke

tempat lain, dan bahkan juga berbeda-beda sesuai improvisasi si induk dan si gerbang setiap kali seorang anak ditangkap.

I : "Mengapa anak saya ditangkap ?"

G : "Karena menginjak-injak pohon jagung.. "

I : "Bukankah dia sudah kuberi (bekal) nasi ?"

G : "Nasinya sudah dihabiskan "

G2 : (menyeletuk) "Anaknya rakus, sih... "

I : "Bukankah dia membawa obor ?"

G : "Wah, obornya mati tertiup angin.. "

I : "Bukankah ?"

G : "..... ", dan seterusnya

Sampai akhirnya si induk menyerah dalam perbantahan. Kemudian, untuk meyakinkan kokohnya "penjara" yang dihadapinya, si induk biasanya menanyakan:

(Sambil menepuk/menunjuk salah satu lengan si "gerbang")

I : "Ini pintu apa ?"

G : "Pintu besi !"

I : "Yang ini ?", (menepuk tangan yang lain)

G : "Pintu api !"

I : "Ini ?" (menunjuk tangan yang lain lagi)

G : "Pintu air !",

I : "Dan ini ?" (menunjuk tangan yang terakhir)

G : "Pintu duri !"

Putus asa, yakin bahwa "penjara" tak tertembus, si induk kemudian menoleh kepada anaknya:

I : "Kau mau pilih 'bintang' atau 'bulan' ?"

A : "Bintang !"

Dan kemudian anak yang malang itu ditempatkan di belakang salah satu "gerbang", yang digelari 'bintang'.

Mursyal (2012) mengemukakan bahwa, permainan ular naga tersebut di Sumatera Utara dinamakan Tam-Tam Duku. Dimana jika dilihat secara sekilas permainan ini terlihat seperti main keretaan api, 2 orang berperan jadi gerbong pemakan, dan yang lain berjejer sambil bernyanyi, ketika nyanyian selesai (lirik

terakhir) maka anak yang tepat dibawah gerbong pemakan akan di beri pertanyaan pilihan yang sudah disepakatin oleh 2 orang yang menahan, jawaban yang pas dengan salah satunya akan mengambil posisi tepat dibelakang salah seorang yang tahan tersebut, begitulah seterusnya hingga peserta yang berjejer tadi habis.

Jadi 2 orang tadi masing-masing sudah mempunyai anggota (kelompok) untuk melakukan pertandingan, biasanya pertandingannya adalah tarik tambang (tanpa tali hanya dengan tangan berpegang). Kelompok yang kalah akan mendapatkan hukuman dari kelompok yang menang.

Lirik lagu tersebut ialah ;

*Tam-tam duku seleret tangga
Lima tebegel mata hantu
anak belakang tangkap satu
bunyi lonceng pukul satu
teng..teng..teng..teng..tengteng...(lirik terakhir)*

Untuk memulai permainan kembali melakukan piyang untuk menunjuk 2 orang yang tahan sebagai penjaga (gerbong pemakan).

d. Manfaat permainan tradisional pecah piring dan ular naga

Adapun manfaat permainan tradisional adalah :

1. Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan. Selain itu, permainan tradisioanal tidak memiliki aturan secara tertulis. Biasanya, aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para

pemain. Di sini juga terlihat bahwa para pemain dituntut untuk kreatif menciptakan aturan-aturan yang sesuai dengan keadaan mereka.

2. Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak.

Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa, dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.

3. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak

- 1) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak: Permainan tradisional mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab, permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan, bagaimana mengatur strategi agar dapat memenangkan permainan.
- 2) Mengembangkan kecerdasan emosi dan interpersonal anak: Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi dan empati terhadap orang lain, nyaman dan terbiasa dalam kelompok.
- 3) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak: Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar, dan gerakan-gerakan lainnya.
- 4) Mengembangkan kecerdasan natural anak: Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu, atau pasir.

Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu terhadap alam.

- 5) Mengembangkan kecerdasan spasial anak: Permainan tradisional mengatur penggunaan ruang yang dapat digunakan sebagai tempat permainan untuk berjalan, berlari, dan melompat.
- 6) Mengembangkan kecerdasan musikal anak: Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional.
- 7) Mengembangkan kecerdasan spiritual anak
 - Konsep menang dan kalah terjadi dalam permainan. Namun menang dan kalah ini tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau minder. Bahkan ada kecenderungan, orang yang sudah bisa melakukan permainan mengajarkan tidak secara langsung kepada teman-temannya yang belum bisa.
 - Permainan dilakukan lintas usia, sehingga para pemain yang usianya masih belia ada yang menjaganya, yaitu para pemain yang lebih dewasa dan tidak lekang oleh waktu.
 - Para pemain yang belum bisa melakukan permainan dapat belajar secara tidak langsung kepada para pemain yang sudah bisa, walaupun usianya masih di bawahnya.
 - Tidak ada yang paling unggul. Karena setiap orang memiliki kelebihan masing-masing untuk setiap permainan yang berbeda. Hal tersebut meminimalisir pemunculan ego di diri para pemainnya/anak-anak.

2.3. Pengaruh Permainan Pecah Piring Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Syaodih (Mirna, 2009) menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kecakapan memahami dan merespon serta berinteraksi dengan orang lain dengan tepat, watak, temperamen, motivasi dan kecenderungan terhadap orang lain. Anak banyak berinteraksi dengan teman-temannya pada saat bermain. Bermain memberi kesempatan pada anak untuk bergaul dan belajar mengenai berbagai aturan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Bermain dapat dilakukan dengan melakukan permainan tradisional seperti pecah piring.

Permainan pecah piring adalah salah satu permainan yang dilakukan secara berkelompok. Setiap kelompoknya terdiri dari 2-4 orang dan kelompok yang bermain bertugas untuk memecahkan serta menyusun kembali sambil menghindari dari lemparan bola. Sementara kelompok yang jaga harus dapat menggagalkan kelompok main untuk menyusun kembali piring tersebut.

Dalam permainan ini selain setiap anggota kelompok harus dapat bekerja sama dengan baik, timbul juga adanya rasa senang, bebas bermain dan senang berteman, mereka juga harus patuh terhadap peraturan, saling membantu dan berkomunikasi agar dapat memenangkan permainan. Kesemua rasa yang timbul akibat permainan pecah piring ini termasuk ke dalam aspek dari kecerdasan interpersonal.

2.4. Pengaruh Permainan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Kecerdasan Interpersonal dihubungkan dengan kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan di sekelilingnya (Gardner, 2002). Kegiatan sosialisasi anak dengan lingkungan sekelilingnya dapat dilakukan pada saat bermain. Bermain adalah dikaitkan dengan kegiatan yang dilakukan secara menyenangkan, motivasi instrinsik, spontan dan sukarela serta memiliki hubungan sistematis.

Kegiatan bermain seperti permainan tradisional ular naga, dimana dilakukan secara berkelompok. Dua orang anak berperan sebagai gerbang yang akan dilewati sambil menyanyikan lagu dan bertugas menangkap anak yang paling belakang, anak yang lain bertugas sebagai induk dan anak-anak ular. Induk akan melakukan tawar menawar dengan gerbang ketika anak ditangkap. Permainan ini bermanfaat dimana memunculkan rasa senang, bebas, kepemimpinan, bermain bersama, kepatuhan terhadap peraturan dan pemecahan masalah. Kesemua manfaat ini juga termasuk kedalam aspek kecerdasan interpersonal. Sehingga dapat dilihat bahwa permainan tradisional seperti ular naga berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal.

2.5. Pengaruh Permainan Pecah Piring Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

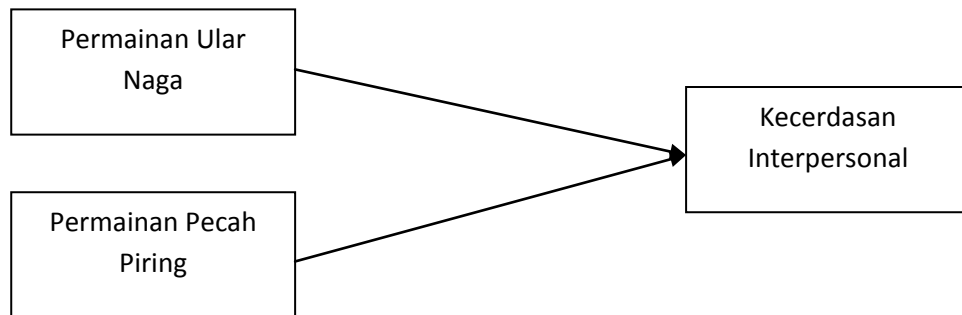
Kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal anak perlu distimulasi karena perkembangan

anak akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi. Selain itu, stimulasi juga berfungsi sebagai penguat yang bermanfaat bagi perkembangan anak pada masa depannya nanti.

Banyak faktor yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal seperti faktor genetik dan lingkungan. Faktor genetik/keturunan adalah faktor yang berasal dari fungsi kerja otak dan bawaan lahir, sementara faktor lingkungan terdiri dari 4 hal yang mempengaruhi terhadap perkembangan potensi kecerdasan interpersonal anak yaitu : lingkungan rumah (pola asuh, stimulasi, dan lain-lain), pengajaran, kecukupan nutrisi, pendidikan di sekolah. Salah satu faktor lingkungan yaitu pendidikan di sekolah terutama di taman anak-anak mengajarkan bermain sambil belajar. Permainan membuat potensi anak menjadi terangsang dengan seimbang karena anak merasa senang sambil belajar. Sehingga anak tidak merasa kesulitan dalam belajar dan tidak cepat bosan. Jenis permainan ada permainan modern dan tradisional .

Permainan tradisional memiliki nilai positif, dimana anak akan bersosialisasi dengan orang lain karena permainan dimainkan oleh minimal 2 anak. Selain itu, dalam permainan berkelompok mereka juga harus menentukan strategi, berkomunikasi dan bekerja sama dengan anggota tim. Permainan tradisional pecah piring dan ular naga akan berkembang lebih optimal jika lingkungan tempat tumbuh kembang anak mendukung mereka untuk bergerak bebas. Kegiatan di luar ruangan bisa menjadi pilihan yang terbaik karena dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal. Oleh karena itu, jika permainan ini distimulasi dengan optimal dan tepat akan sangat membantu

perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini dengan optimal. Dengan permainan tradisional pecah piring dan ular naga ini maka kecerdasan interpersonal akan berkembang dengan baik.



2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dilakukan adalah:

- a. Permainan tradisional pecah piring berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini TK Negeri Pembina Lubuk Pakam
- b. Permainan tradisional ular naga berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini TK Negeri Pembina Lubuk Pakam
- c. Ada perbedaan kecerdasan interpersonal anak yang di beri permainan tradisional pecah piring dengan anak yan tidak mendapatkannya
- d. Ada perbedaan kecerdasan interpersonal anak usia dini TK Pembina Lubuk Pakam yang di beri permainan tradisional ular naga dengan kelompok kontrol