

DAFTAR PUSTAKA

- Afu (2009). *Pecah Piring*. <http://ini-afu.blogspot.com/2009/03/pecah-piring.html>. diakses tanggal 23 Desember 2012
- Agustin, Mubair (2008). *Mengenal dan Mengembangkan Potensi kecerdasan Jamak Anak Usia Taman Kanak-Kanak/Raudhatul Athfal*. Bandung : RIZQIPRESS
- Anwar dan Ahmad, Arsyad. 2007. *Pendidikan Anak Dini Usia*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Allan G (2001). *Elementary Statistics*. Amerika New York : The McGraw-Hill Companies
- Azwar, S. (2000). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- _____. (2000). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Gardner, Howard. (2002). *Kecerdasan Majemuk Teori dan Praktek*. Jakarta : Indonesia
- Hadi, S. (2004). *Metodologi research (1-4)*. Yogyakarta : Andi Offset
- Kuntjojo (2010). *Strategi Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*
[http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/strategi-pembelajaran- untuk-anak-usia-dini/](http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/strategi-pembelajaran-untuk-anak-usia-dini/). Diakses tanggal 23 Desember 2012
- Lwin, May,et.al. (2005). *How to Multiply Your Child's Intellegence: Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Jakarta : Indeks.
- Maryam (2010). *Penggunaan bermain peran (pasar-pasaran) dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak*. Skripsi. Tidak Diterbitkan, UMS.
- Masitoh dkk. (2005) *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: 2005.
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan kreativitas(Upaya Mengembangkan kreativitas anak melalui Kegiatan Bermain*. Jakarta : Papas Sinar Sinanti

Mursyal, (2012). *Dimana Sekarang Permainan Anak Tradisional Melayu Pesisir itu..?* <http://mursyal-declick.blogspot.com/2012/03/dimana-sekarang-permainan-anak.html>.

diakses tanggal 23 Desember 2012

Safaria, T. (2005) *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.

Semiawan, Cony. (2008). *Belajar dan pembelajaran pra Sekolah dan Sekolah dasar*. Jakarta: Indeks

Sujiono, Yuliani Nurani. (2009) *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

Sugiyono. (2007). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Susanti, Fitria; Siswati dan Widodo, Prasetyo Budi. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal Dengan Teman Sebaya Pada Siswa Sd (Studi Eksperimental Pada Siswa Kelas 3 Sdn Sronдол Wetan 04-09 Dan Sdn Sronдол Wetan 05-08)*. Jurnal Psikologi Undip Vol. 8, No.2, Oktober 2010.

Steinberg, L. & Belsky, J. 1991. *Infancy, Childhood and Adolescence: Development in Context*. Richardson, Texas: McGraw-Hill Publishing Inc. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Visimedia

Tedjasaputra, M. 2005. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Visimedia

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Surat keterangan pelaksanaan penelitian	79
2. Lembar checklist atau pedoman observasi.....	80
3. Distribusi hasil lembar checklist atau pedoman observasi.....	83
a. Pecah piring	83
b. Ular naga.....	85
c. Kontrol.....	87
4. Hasil analisa data <i>wilcoxon signed ranks</i>	89
5. Hasil kecerdasan interpersonal kelompok eksperimen pecah piring dan kelompok kontrol	91
6. Hasil kecerdasan interpersonal kelompok eksperimen pecah piring dan kelompok kontrol	92
7. Distribusi skor pretest dan posttest kelompok eksperimen pecah piring, kelompok eksperimen ular naga dan kelompok kontrol	93
8. Distribusi Hasil Penelitian Kecerdasan Interpersonal Sebelum dan Sesudah Diberikan Permainan Tradisional	94
9. Distribusi Hasil Permainan Tradisional	94

Kepada Yth

Bapak/Ibu/Sdr....

Di Tempat

Saya adalah mahasiswa Strata 2 (S2) Fakultas Psikologi UMA yang saat ini sedang melakukan penelitian di TK NEGERI PEMBINA LUBUK PAKAM. Sebagai salah satu rangkaian dari penelitian tersebut, saya membutuhkan partisipasi Bapak/Ibu/Sdr dalam pengisian lembar observasi sebagaimana terlampir.

Caranya adalah dengan memberi tanda (√) pada satu diantara dua (2) poin yang tersedia dibelakang pernyataan, yaitu YA dan TIDAK. Tanda (√) diberikan pada poin YA jika tampak perilaku anak sesuai dengan pernyataan, sementara pada perilaku anak yang tidak tampak berikan tanda (√) pada point TIDAK.

Sebagai contoh:

Si yura adalah anak yang:

Pernyataan	Ya	Tidak
Menolong temannya	√	

Karena menurut pengamatan penilai pada saat permainan, pernyataan *si Yura menolong temannya* tampak pada saat permainan sehingga penilai member tanda di YA untuk pernyataan tersebut.

Perlu diketahui bahwa penilaian ini murni melihat perilaku anak bukan untuk melihat pendidikan taman kanak-kanak ini atau semacamnya. Oleh karena itu penilai tidak boleh ragu untuk memberikan penilaian apa adanya sesuai keadaan anak. Jangan lupa pastikan bahwa penilai tidak melewatkan satu pernyataanpun.

Bantuan penilai menyelesaikan penilaian ini sangat besar artinya bagi penelitian saya dan atas kerja samanya peneliti mengucapkan terima kasih.

Dimensi	No	Item	YA	TIDAK	Penjelasan Item
SENSITIFITAS SOSIAL	1	Anak mendekati temannya yang terjatuh			Menolong dan Bertanya jika ada yang sakit
Empati	2	Anak menanyakan kebutuhan temannya			Menanyakan alat permainan yang dibutuhkan temannya dan membantu mengambilnya
	3	Anak mengetahui temannya sedang senang			Berkata “kamu lagi senang ya..” kepada temannya
	4	Anak mengetahui temannya sedang sedih			Mendekati teman dan berkata “jangan sedih ya... main sama saya yok...”
	5	Anak mengetahui temannya sedang marah			Berkata “ kamu marah ya..” kepada temannya
Prososial	6	Anak membantu temannya			Dengan cara memegang tangan temannya
	7	Anak menolong temannya			Membantu berdiri teman yang terjatuh
	8	Anak bekerjasama dengan temannya			Mau bermain secara bersama-sama
	9	Anak meminta maaf bila menyakiti temannya			Mau meminta maaf ketika menyakiti temannya.
	10	Anak menawarkan bantuan kepada temannya			Mau membantu temannya yang lain. kata yang sering muncul “sini saya bantu”
	11	Anak berbagi permainan dengan teman satu grupnya			Mau berbagi alat permainan
KEWASPADAAN SOSIAL	12	Anak ikut berperan aktif dalam permainan			Ikut berlari, mengejar, melempar dan

					bernyanyi
Kesadaran Diri	13	Anak berkeinginan memenangkan permainan			Bersemerangat dan mampu lebih unggul dari teman yang lain
Pemahaman Situasi sosial dan etika sosial	14	Anak mengetahui peraturan dalam permainan			Mentaati peraturan yang diberikan ketika bermain
	15	Anak mengetahui situasi yang pas untuk dapat memenangkan permainan			Menyusun secara cepat, menghindar ketika di tembak /ditangkap
	16	Ketika bermain anak berbicara dengan santun kepada temannya			Tidak teriak-teriak dan memarahi temannya
Ketrampilan Pemecahan Masalah	17	Anak berusaha memenangkan permainan			Menyusun piring dengan cepat, tepat dan menangkap banyak anak
	18	Anak mencari cara menghindar dari kekalahan			Mengejek-ejek teman, menghindar dari tangkapan / bola
KOMUNIKASI SOSIAL	19	Anak menyuruh teman agar membela grupnya			Memanggil temannya agar tetap di satu grup
Komunikasi Efektif	20	Anak bercerita tentang perasaannya			Menyatakan perasaan yang sedang dirasakannya misalnya : senang / sedih/ marah
	21	Anak memberikan arahan untuk memenangkan permainan			Menjelaskan dengan sederhana kepada temannya cara untuk menang
	22	Anak memberikan dukungan kepada temannya			Saling memberikan semangat pada teman satu group seperti : ayo...,

					hore...
	23	Anak menerima kehadiran orang lain			Mau bermain bersama dan menyapanya
	24	Anak memberikan perhatian kepada temannya			Mendekati dan menyapa temannya
	25	Anak mengingat nama temannya			Memanggil nama temannya
	26	Anak memerintah temannya			Menyuruh teman mengikuti perintahnya
Mendengarkan Efektif	27	Anak mendengarkan arahan temannya			Mendengar kata-kata temannya
	28	Anak mengerti perkataan temannya			Memahami perintah temanya dengan cara memberikan isyarat mengangguk atau berkata iya
	29	Anak melaksanakan arahan temannya			Melaksanakan kata-kata temannya agar bermain baik
	30	Anak mendengarkan cerita temannya			Anak diam dan mendengarkan cerita temannya

DESKRIPSI SKOR

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
pretestpecahpiring	10	11.20	2.201	8	15
pretestularnaga	10	10.40	1.897	8	14
pretestkontrol	10	9.50	1.581	7	12
posttestpecahpiring	10	19.80	2.530	16	23
posttestularnaga	10	15.90	2.514	12	20
posttestkontrol	10	9.80	2.044	6	13

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttestpecahpiring - pretestpecahpiring	Negative Ranks	0 ^a	.00
	Positive Ranks	10 ^b	55.00
	Ties	0 ^c	
	Total	10	
posttestularnaga - pretestularnaga	Negative Ranks	1 ^d	1.50
	Positive Ranks	8 ^e	43.50
	Ties	1 ^f	
	Total	10	
posttestkontrol - pretestkontrol	Negative Ranks	4 ^g	17.50
	Positive Ranks	5 ^h	27.50
	Ties	1 ⁱ	
	Total	10	

- a. posttestpecahpiring < pretestpecahpiring
 b. posttestpecahpiring > pretestpecahpiring
 c. posttestpecahpiring = pretestpecahpiring
 d. posttestularnaga < pretestularnaga
 e. posttestularnaga > pretestularnaga
 f. posttestularnaga = pretestularnaga
 g. posttestkontrol < pretestkontrol
 h. posttestkontrol > pretestkontrol
 i. posttestkontrol = pretestkontrol

Test Statistics^b

	posttestpecahpiring - pretestpecahpiring	posttestularnaga - pretestularnaga	posttestkontrol - pretestkontrol
Z	-2.814 ^a	-2.514 ^a	-.604 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005	.012	.546

a. Based on negative ranks.

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
posttestpecahpiring - pretestpecahpiring	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	10 ^b	5.50	55.00
	Ties	0 ^c		
	Total	10		
posttestularnaga - pretestularnaga	Negative Ranks	1 ^d	1.50	1.50
	Positive Ranks	8 ^e	5.44	43.50
	Ties	1 ^f		
	Total	10		
posttestkontrol - pretestkontrol	Negative Ranks	4 ^g	4.38	17.50
	Positive Ranks	5 ^h	5.50	27.50
	Ties	1 ⁱ		
	Total	10		

a. posttestpecahpiring < pretestpecahpiring

b. posttestpecahpiring > pretestpecahpiring

c. posttestpecahpiring = pretestpecahpiring

d. posttestularnaga < pretestularnaga

e. posttestularnaga > pretestularnaga

f. posttestularnaga = pretestularnaga

g. posttestkontrol < pretestkontrol

h. posttestkontrol > pretestkontrol

b. Wilcoxon Signed Ranks Test



HASIL KECERDASAN INTERPERSONAL KELOMPOK EKSPERIMEN PECAH PIRING DAN KELOMPOK KONTROL

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
prePPK	20	10.35	2.059	7	15
postPPK	20	14.80	5.597	6	23
kelompok	20	1.50	.513	1	2

Mann-Whitney Test

Ranks

kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
prePPK pecahpiring	10	12.80	128.00
prePPK kontrol	10	8.20	82.00
Total	20		
postPPK pecahpiring	10	15.50	155.00
postPPK kontrol	10	5.50	55.00
Total	20		

Test Statistics^b

	prePPK	postPPK
Mann-Whitney U	27.000	.000
Wilcoxon W	82.000	55.000
Z	-1.757	-3.804
Asymp. Sig. (2-tailed)	.079	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.089 ^a	.000 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok

HASIL KECERDASAN INTERPERSONAL KELOMPOK EKSPERIMEN ULAR NAGA DAN KELOMPOK KONTROL

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
preUNK	20	9.95	1.761	7	14
postUNK	20	12.85	3.843	6	20
kelompok2	20	1.50	.513	1	2

Mann-Whitney Test

Ranks

kelompok2		N	Mean Rank	Sum of Ranks
preUNK	ularnaga	10	11.70	117.00
	kontrol	10	9.30	93.00
	Total	20		
postUNK	ularnaga	10	15.30	153.00
	kontrol	10	5.70	57.00
	Total	20		

Test Statistics^b

	preUNK	postUNK
Mann-Whitney U	38.000	2.000
Wilcoxon W	93.000	57.000
Z	-.923	-3.656
Asymp. Sig. (2-tailed)	.356	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.393 ^a	.000 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok2

**DISTRIBUSI SKOR PRETEST DAN POSTTEST KELOMPOK
EKPERIMEN PECAH PIRING, KELOMPOK EKSPERIMEN ULAR
NAGA DAN KELOMPOK KONTROL**

PRETEST KELOMPOK EKSPERIMEN PECAH PIRING DAN KELOMPOK KOTROL

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
pretestpecahpiring	10	8	15	11.20	.696	2.201
pretestkontrol	10	7	12	9.50	.500	1.581
Valid N (listwise)	10					

POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN PECAH PIRING DAN KELOMPOK KOTROL

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
posttestpecahpiring	10	16	23	19.80	.800	2.530
posttestkontrol	10	6	13	9.80	.646	2.044
Valid N (listwise)	10					

PRETEST KELOMPOK EKSPERIMEN ULAR NAGA DAN KELOMPOK KOTROL

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
pretestularnaga	10	8	14	10.40	.600	1.897
pretestkontrol	10	7	12	9.50	.500	1.581
Valid N (listwise)	10					

POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN ULAR NAGA DAN KELOMPOK KOTROL

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
posttestularnaga	10	12	20	15.90	.795	2.514
posttestkontrol	10	6	13	9.80	.646	2.044
Valid N (listwise)	10					

**DISTRIBUSI HASIL PENELITIAN KECERDASAN
INTERPERSONAL SEBELUM DAN SESUDAH DIBERIKAN
PERMAINAN TRADISIONAL**

No	Aspek	Pecah Piring						Ular Naga						Kontrol					
		Sebelum			Sesudah			Sebelum			Sesudah			Sebelum			Sesudah		
		K	C	B	K	C	B	K	C	B	K	C	B	K	C	B	K	C	B
1	Sensitifitas Sosial	40%	60%	-	-	60%	40%	100%	-	-	20%	60%	20%	90%	10%	-	90%	10%	-
2	Kewaspadaan Sosial	40%	60%	-	-	30%	70%	50%	50%	-	30%	40%	30%	90%	10%	-	80%	10%	10%
3	Komunikasi Sosial	30%	70%	-	10%	40%	50%	70%	30%	-	-	60%	40%	80%	20%	-	50%	50%	-

DISTRIBUSI HASIL PERMAINAN TRADISIONAL

No	Aspek	Pecah Piring			Ular Naga			Kontrol		
		KS	S	SS	KS	S	SS	KS	S	SS
1	Menyenangkan	0	10%	90%	5%	95%	0	40%	60%	0
2	Spontan	0	85%	15%	25%	75%	0	70%	30%	0
3	Sukarela	0	100%	0	0	100%	0	0	100%	0

MODUL PERMAINAN TRADISIONAL PECAH PIRING

- 1 Tujuan : Menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini
- Mengembangkan sentifitas sosial anak dengan memunculkan rasa empati dan *prosocial*
 - Mengembangkan kewaspadaan sosial dengan adanya kesadaran diri, memahami situasi dan ektika sosial serta kemampuan memecahkan masalah
 - Mengembangkan komunikasi sosial dengan menumbuhkan kemampuan komunikasi efektif dan mendengarkan efektif.
2. Materi : Bermain Pecah Piring
3. Strategi : Prosedur Bermain Pecah Piring
- a. Bagi kelompok menjadi 2 yang terdiri dari 3-5 orang
 - b. Susun piring tegak berdiri
 - c. Menentukan siapa yang menjadi kelompok main dan jaga dengan system suit oleh salah satu anak yang mewakili regu masing-masing
 - d. Kelompok main harus bisa merubuhkan susunan piring dengan melempar bola, jika belum berhasil gentian dengan teman sesame grup sampai piring rubuh.
 - e. Kelompok jaga melempar anggota kelompok main supaya tidak bisa menyusun piring yang rubuh
 - f. Jika piring tersusun kembali, kelompok main akan terus bermain kelompok jaga akan terus jaga, sebaliknya jika kelompok main gagal

menyusun ataupun ada anggota yang terkena bola sebelum piring tersusun makan kelompok jaga akan menjadi kelompok main dan kelompok main akan menjadi kelompok jaga.

4. Media : - Bola 1 buah (lebih baik bola karet atau bola kertas)
- Susunan balok sebanyak 8 buah
5. Evaluasi anak : Anak yang berhasil menang maka akan mendapatkan bintang

MODUL PERMAINAN TRADISIONAL ULAR NAGA

- 1 Tujuan : Menstimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini
- Mengembangkan sentifitas sosial anak dengan memunculkan rasa empati dan *prososial*
 - Mengembangkan kewaspadaan sosial dengan adanya kesadaran diri, memahami situasi dan etika sosial serta kemampuan memecahkan masalah
 - Mengembangkan komunikasi sosial dengan menumbuhkan kemampuan komunikasi efektif dan mendengarkan efektif.
2. Materi : Bermain Ular Naga
3. Strategi : Prosedur Bermain Pecah Piring
- a. Memilih 2 orang yang menjadi gerbang, setiap gerbang punya kode masing-masing dan 1 orang menjadi induk
 - b. Anak-anak lain berdiri di belakang induk dan mengikuti induk sambil menyanyikan lagu
Ular naga panjangnya bukan kepalang

*Menjalar-jalar selalu kian kemari
Umpan yang lezat, itu yang dicari
Kini dianya yang terbelakang*

- c. Diakhir lagu induk beserta anak menerobos benteng dan benteng menangkap anak yang paling belakang.
 - d. Induk melakukan tawar menawar mengenai anak yang ditangkap.
 - e. Anak memilih kode masing-masing gerbang. Hal ini terus terjadi hingga akhirnya indukpun tertangkap.
4. Evaluasi anak : Anak yang berhasil menang paling banyak anaknya maka akan mendapatkan bintang







