

PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL KUCING DAN TIKUS

Carmanah¹, Erna Juherna²

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email: anah.Cr21@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran proses kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan permainan tradisional kucing dan tikus di kelompok B di PAUD Al-furqon Desa Salareuma Kecamatan Cipicung Kabupaten Kuningan. Metode dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), subjek dalam penelitian ini anak-anak Paud Al- Furqon berjumlah 20 orang anak, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi, pengambilan data secara kualitatif. Indikator keberhasilan adalah sebagai berikut: meningkatnya kecerdasan *interpersonal* anak apabila telah mencapai (75%) atau berkembang sangat baik. Dari analisis data penelitian siklus I diperoleh hasil yaitu (45,97 %) atau mulai berkembang, siklus II diperoleh hasil yaitu (69,54%) atau berkembang sesuai harapan, dan siklus III diperoleh hasil yaitu (84,28%) atau berkembang sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian peneliti menyimpulkan bahwa dengan permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak dan juga meningkatkan kinerja guru.

Kata Kunci: Kecerdasan *Interpersonal*, Permainan Tradisional Kucing dan Tikus

Abstract

This study aimed to obtain intelligence process interpersonal child by using the traditional game of cat and mouse ECD group B in the village of Al-furqon Salareuma Cipicung District of Kuningan Regency. The method used in this research is the Classroom Action Research (CAR), the subjects in this study early childhood children Al-Furqan totaling 20 children, consisting of 8 men and 12 women. This study was conducted in three cycles consisting of the planning, implementation, observation and reflection, qualitative data retrieval. Indicators of success are as follows: increasing intelligence interpersonal if the child has reached (75%) or developed very well. From the data analysis result is the first cycle(45.97%)or start to grow, the second cycle result is (69.54%) or grown as expected, and the result is the third cycle (84.28%) or growing good. Based on the results of the study investigators concluded that the traditional game of cat and mouse can increase intelligence interpersonal of children and also improve the performance of teachers.

Keywords: Intelligence, Interpersonal, Traditional Games Cat And Mouse

© 2017 Carmanah¹, Erna Juherna²
Under the license CC BY-SA 4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Masitoh dkk (2009:1.3) adalah segala pengalaman hidup dalam berbagai lingkungan yang berpengaruh positif bagiperkembangan individu yang berlangsung sepanjang hayat.Tujuan dari pendidikan adalah salah satu komponen pendidikan yang berupa rumusan tentang kemampuan yang harus dicapai peserta didik dan berfungsi sebagai pemberi arah bagi semua kegiatan pendidikan. Kemampuan yang harus dicapai tersebut berupa perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Pendidikan identik dengan persekolahan yaitu pendidikan yang hanya berlangsung dalam satu sekolah atau lembaga pendidikan tertentu yang diperlukan secara sengaja.Pendidikan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang terprogram dan terencana serta bersifat formal.

Pendidikan adalah upaya manusia untuk mempersiapkan diri menghadapimasa depan agar dapat mengikuti perubahan jaman. Salah satu jenjang pendidikan yang ada di Indonesia adalah pendidikan

prasekolah yang lebih dikenal dengan pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia enam tahun,seara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan nonfisik melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani (moral dan spiritual), motorik, daya fikir, emosional dan sosial yang tepat dan benar agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal serta anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Masitoh dkk (2009:1.8) pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan anak usia dini memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya oleh karena itu, pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek

perkembangan salah satunya perkembangan sosial.

Pendidikan anak usia dini menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

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

Anak merupakan salah satu variabel yang perlu diperhatikan

dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran. Anak adalah sebagai individu yang unik, dimana anak selalu ingin bergerak, memiliki rasa ingin tahu yang sangat kuat memiliki potensi untuk belajar dan mampu mengekspresikan diri secara kreatif. Selain melakukan kegiatan fisik, anak juga memiliki dorongan yang kuat untuk mengenal lingkungannya, alam sekitar, lingkungan sosial secara lebih baik.

Kecerdasan *interpersonal* menurut Rinaldi (2014:35) kecerdasan interpersonal erat kaitannya dengan aktivitas berteman atau bersosialisasi. Kecerdasan interpersonal memungkinkan anak untuk merasakan sesuatu yang sedang dirasakan oleh orang lain. Anak cenderung berinteraksi dengan orang lain, sehingga mengalami kemudahan dalam bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Nama lain dari kecerdasan ini adalah kecerdasan sosial, yaitu kemampuan anak dalam menjalin persahabatan yang akrab dengan teman-temannya.

Kecerdasan *interpersonal* merupakan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan berhubungan baik dengan teman, orang lain, dan

lingkungan sekitarnya, bisa menyesuaikan diri, memahami dan menghargai pendapat serta perasaan orang lain,

Kecerdasan sosial merupakan kemampuan yang mencapai kematangan pada kesadaran berpikir dan bertindak untuk menjalankan peran manusia sebagai mahluk social di dalam menjalin hubungan dengan lingkungan atau kelompok masyarakat. Kecerdasan sosial sangatlah penting dalam menunjang kehidupan bermasyarakat, perkembangan sosial anak diperoleh ketika anak bermain dan berinteraksi dengan temannya.

Bermain menurut Anita Yus (2011:57) merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini, dan merupakan cara alami untuk memahami diri sendiri, orang lain, dan lingkungannya. Bermain sebagai pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia anak, dan secara berangsur-angsur dikembangkan bermain sambil belajar, dan unsur bermainnya secara perlahan dikurangi, dan unsur belajarnya ditingkatkan.

Bermain adalah wahana penting bagi perkembangan sosial emosional, kognitif, dan aspek perkembangan lainnya maupun bagi refleksi dan deteksi ketercapaian perkembangan anak.

Pelaksanaan pembelajaran pada PAUD yang terfokus pada “kegiatan akademik” dan mengabaikan kegiatan bermain sebagai suatu praktik PAUD yang keliru. Bermain bukan hanya sebagai “kendaraan” belajar anak. Situasi kelas yang menunjukkan adanya masalah, seperti anak TK tidak mau berbagi mainan bukan hanya karena anak sangat suka pada mainan ini, tetapi disebabkan tahap perkembangan anak belum sampai ke bermain bersama walau usia kalendernya telah menunjukkan anak berada pada tahap perkembangan bermain bersama. Masalah ini dapat disebabkan karena kegiatan bermain yang diperoleh anak sangat minim. Masalah ini juga menjadi salah satu keluhan yang banyak dialami guru di TK, RA, atau KB.

Fenomena ini sangat umum ditemukandibeberapa pendidikan anak usia dini. Begitu juga yang terjadi di PAUD AL-furqon. Keterbatasan

sarana dan prasarana serta kemampuan tenaga pendidik dalam menerapkan metode pembelajaran menjadi salah satu penyebab fenomena ini terjadi. Sebagai lembaga pendidikan yang tenaga pendidiknya masih menggunakan metode klasikal. Sehingga sangat berpengaruh pada salah satu pengembangan yaitu pengembangan aspek sosial. Salah satu kelemahan sosial anak adalah ketika tidak mau bermain bersama, dalam bermain dan belajar yang disajikan kepada anak usia dini, anak-anak harus sudah ditanamkan belajar tanggung jawab. Tanggung jawab ini harus sudah ditanamkan pada setiap anak, sejak usia dini.

Guru-guru pada pendidikan anak usia dini harus berusaha keras untuk menanamkan tanggung jawab kepada seluruh anak agar siswa terlibat dalam kegiatan bermain metode yang digunakan harus yang menitik beratkan pada aktivitas siswa, diantaranya adalah metode permainan tradisional tikus dan kucing.

Oleh sebab itu sebagai guru di PAUD AL-furqon desa Salareuma Kecamatan Cipicung Kabupaten

Kuningan saya melakukan observasi pada hari senin tanggal 3 April 2017, saya mencoba menerapkan permainan tradisional kucing dan tikus pada kelompok B permainan tersebut di lakukan oleh 20 anak terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan, permainan di mulai dengan mengajak anak berdiri membentuk lingkaran tanpa saling bergandengan tangan, dan berjarak sedikit antar mereka, berilah garis batas diluar lingkaran, sekitar 5 m, untuk mempertegas wilayah yang menjadi area aman. Pilihlah beberapa anak, kira-kira sepertiga jumlah anak, untuk menjaditikus dan juga pilihlah seorang anak untuk menjadi kucing. Katakana kepada para tikus bahwa mereka adalah tikus-tikus nakal dan suka berkeliaran dimanapun. Kucing merasa terganggu dan ingin menangkap tikus-tikus itu.

Kemudian jalannya permainan yaitu ketika kucing mulai mengejar, tikus-tikus boleh berlarian keluar lingkaran pagar. Namun, tidak boleh melewati batas aman. Jika ada tikus yang keluar dari garis, maka ia harus menggantikan kucing. Sementara itu, pagar hanya berdiri dan tidak boleh

melakukan gerakan-gerakan. Katakana kepada pagar bahwa mereka adalah pagar yang sangat kuat; jadi harus berusaha bertahan ditempat semula jika tertabrak kucing atau tikus .tikus tikus yang tertangkap harus berganti peran menjadi kucing. Lakukan secara bergiliran, agar sebisa mungkin semua anak mendapat giliran.

Disini, anak-anak yang berperan menjadi pagar harus menghalang-halangi kucing atau tikus. Tentukan bersama anak-anak, siapa yang akan mereka haling-halangi, para tikus atau kucing. Berilah contoh cara menghalang-halangi, bisa dengan berjogkok atau berdiri sambil bergandengan tangan. Tangan juga boleh digerakan keatas dan kebawah, asalkan harus serentak dengan teman dikiri atau kanan mereka.

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan berupa permainan anak-anak yang beredar baik secara lisan maupun secara anggota kolektif yang berbentuk tradisional yang diwariskan secara turun temurun. Permainan merupakan kegiatan untuk menghibur hati baik itu

menggunakan alat atau tidak. Sedangkan yang disebut tradisional adalah sesuatu yang di tuturkan atau di wariskan secara turun temurun dengan tujuan hiburan atau menyenangkan hati.

Permainan tradisional akan melatih setiap potensi anak yang dicerminkan dalam setiap perilaku adaptasi sosial dengan selalu melestarikan dan juga mencintai budaya Nusantara tercinta bangsa Indonesia ini. Permainan tradisional yang dikemas ulang, tetapi tidak mengurangi nilai permainan tersebut, sangat membantu anak dalam mengembangkan dirinya. Bahkan salah satu permainannya pernah dijadikan sebagai sarana latihan untuk menjauhi korupsi sejak dini. Selain itu, permainan tradisional sangat membantu perkembangan anak, maka tidak heran sering kali kita melihat permainan tradisional di tempat-tempat ramai. Misalnya "engklek" yang sekarang bisa dijumpai di jalan MH. Thmrin, Jakarta.

Permainan tradisional kucing dan tikus adalah jenis permainan tanpa alat dan permainan ini di peruntukan untuk anak usia 5-7

tahun, tapi tak jarang permainan ini juga sering dimainkan oleh anak-anak yang lebih besar bahkan orang dewasa. Permainan ini tidak memerlukan alat khusus. Disini ada beberapa permainan yang merupakan bermain peran. Melalui permainan tradisional tikus dan kucing anak dapat mengembangkan kreativitas, dan rasa tanggung jawab, selain itu dengan permainan tradisional anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa disadari dan tanpa merasa terbebani.

Melalui permainan tradisional anak dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, *sportif*, dan sikap-sikap positif lainnya. Namun saat ini permainan tersebut hanya eksis dikalangan anak pramuka. Sedangkan dilingkungan sosial anak-anak secara umum, jarang ada yang mau memakainya.

Dari permasalahan diatas, penulis mengajukan proposal penelitian dengan judul "*Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui permainan Tradisional Kucing dan Tikus pada Kelompok B PAUD AL-furqon Desa Salareuma*

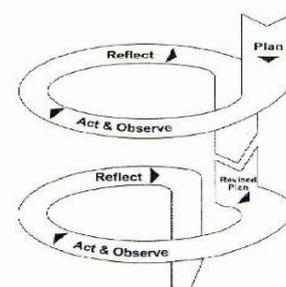
Kecamatan Cipicung Kabupaten Kuningan".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan rasional dari tindakan-tindakan dalam melaksanakan tugas memperdalam pemahaman serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran tersebut dilakukan.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas yang mengadopsi dari Kemmis & Taggart, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan pengamatan, kemudian refleksi.



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan kelas
Kemmis dan Taggart

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Mei 2017, di PAUD AL-furqon kelompok B Desa Salareuma, tepatnya yang terletak di Jalan Raya Desa salareuma RT 01/02 Blok Kaliwon Desa Salareuma Kecamatan Cipicung Kabupaten Kuningan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak kelompok B PAUD AL-furqon Desa Salareuma dengan jumlah 20 anak dengan rincian laki-laki 8 dan perempuan 12 dengan rata-rata usia 5-6 tahun.

Prosedur Penelitian

Perencanaan

Persiapan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian ini adalah; membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan tema padahari itu di PAUD AL-Furqon Desa Salareuma Kecamatan Cipicung Kabupaten Kuningan. Mempersiapkan kelas yang akan digunakan untuk pembelajaran yaitu kelompok B. Menyiapkan alat dan bahan untuk membuat kolase dan alat lainnya yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Menyiapkan

instrumen penilaian berupa lembar observasi dan dokumentasi yang akan digunakan dalam proses kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus. Mempersiapkan buku catatan serta kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan permainan tradisional kucing dn tikus untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal.

Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas. Pada tahap 2 ini guru harus ingat dan taat pada rencana sudah disepakati dan dirumuskan oleh guru dan peneliti. Pada tahap ini guru melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian dan prosedur penelitian yang telah disusun bersama. Guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat jalannya proses tindakan.

Observasi atau Pengamatan

Pelaksanaan observasi oleh peneliti dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer.

Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati jalannya proses kegiatan kolase. Peneliti mengamati siswa dan guru ketika proses pembelajaran kolase. Pengamatan dalam proses kegiatan kolase dilakukan oleh peneliti untuk mengamati aspek-aspek kreativitas yang ada pada diri anak saat kegiatan membuat kolase. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

Refleksi

Kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah refleksi dilaksanakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek peneliti, untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan.

Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti melakukan refleksi sekiranya terdapat kekurangan atau kelebihan. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan tersebut

untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Hal ini dilakukan agar dapat terjadi peningkatan kreativitas pada siklus selanjutnya. Apabila belum terjadi peningkatan pada siklus II, maka dilanjutkan siklus selanjutnya sampai terjadi peningkatan sesuai dengan target yang telah dibuat.

Data, Instrumen Dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber data diperoleh dari anak, guru dan hasil observasi. Observasi dalam penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk observasi pada siklus 1 dan siklus 2 dan seterusnya. Selain sebagai evaluasi, observasi ini juga dilakukan untuk mengetahui perubahan tingkat kecerdasan interpersonal anak.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, dihitung nilai rata-rata kelas dan yang disajikan dalam bentuk tabulasi frekuensi. Analisis trend (analisis perkembangan) digunakan untuk mengetahui perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini pada kelompok B PAUD AL-furqon Desa Salareuma.

Data hasil observasi siswa yang berkaitan dengan aktivitas siswa pada kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus diolah dengan menentukan presentasi rata-rata dari masing-masing indikator yang diamati, yaitu sebagai berikut:

$$\frac{\text{skor hasil}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Tahap Observasi

Tabel 1. Hasil Observasi siklus I

No	Nama	Aspek yang diamati			Skor	Nilai	Kriteria
		Sosialisasi dengan teman saat bermain	Rasa empati kepada orang lain	Mentaati peraturan permainan			
1	a	45	50	43	46	2	MB
2	b	46	48	50	48	2	MB
3	c	60	55	60	58,3	2	MB
4	d	40	42	55	45,7	2	MB
5	e	34	30	37	33,7	2	BB
6	f	60	67	69	65,3	3	BSH
7	g	30	32	30	30,7	2	BB
8	h	42	50	52	48	2	MB
9	i	31	32	30	31	2	BB
10	j	44	44	50	46	2	MB
11	k	42	40	47	43	2	MB
12	l	46	41	48	45	2	MB
13	m	48	40	43	43,7	2	MB
14	n	51	46	49	48,7	2	MB
15	o	39	33	30	34	2	BB
16	p	45	45	51	47	2	MB
17	q	43	56	51	50	2	MB
18	r	41	48	55	48	2	MB
19	s	62	60	70	64	3	BSH
20	t	43	41	46	43,3	2	MB
Jumlah		883	900	976	919,4		
Rata-rata		44,15	45	48,8	45,97		MB

Berdasarkan Tabel 1 peningkatan kecerdasan *interpersonal* anak usia dini melalui permainan tradisional kucing dan tikus pada kelompok B PAUD Al-Furqon Desa Salareuma Kecamatan Cipicung Kabupaten Kuningan pada siklus I masih berada dalam tahap mulai berkembang. Adapun yang

belum berhasil adalah: Kemandirian anak dan tidak percaya diri anak, sehingga masih harus di bujuk untuk melakukan permainan. Anak belum menunjukkan peningkatan aspek emosi, sehingga sangat sulit mengarahkan aturan permainan, dengan demikian perlu melakukan perbaikan disiklus II.

Siklus II

Tabel 2. Hasil Observasi siklus II

No	Nama	Aspek yang diamati			Skor	Nilai	Kriteria
		Sosialisasi dengan teman saat bermain	Rasa empati kepada orang lain	Mentaati peraturan permainan			
1	a	85	90	83	86	4	BSB
2	b	66	68	70	68	3	BSH
3	c	80	75	70	75	3	BSH
4	d	60	62	75	65,7	3	BSH
5	e	64	60	67	63,7	3	BSH
6	f	80	87	84	83,7	4	BSB
7	g	60	62	60	68	3	BSH
8	h	62	70	72	68	3	BSH
9	i	61	62	70	64,3	3	BSH
10	j	64	64	76	68	3	BSH
11	k	62	60	67	63	3	BSH
12	l	86	81	88	85	4	BSB
13	m	68	60	63	63,7	3	BSH
14	n	71	66	69	68,7	3	BSH
15	o	60	63	60	61	3	BSH
16	p	65	65	61	63,7	3	BSH
17	q	63	66	61	63,3	3	BSH
18	r	61	68	75	68	3	BSH
19	s	82	80	80	80,7	4	BSB
20	t	63	61	66	63,3	3	BSH
Jumlah		1363	1370	1417	1390,		
Rata-rata		68,15	68,5	70,85	69,54		BSH

Berdasarkan observasi diatas peningkatan kecerdasan *interpersonal* anak usia dini melalui permainan tradisional kucing dan

tikus pada kelompok B PAUD Al-Furqon Desa Salareuma Kecamatan Cipicung Kabupaten Kuningan pada siklus II masih berada dalam tahap

berkembang sesuai harapan. Adapun yang belum berhasil adalah: Anak masih bersikap egois ketika melakukan permainan, tidak mau bersabar menunggu giliran. Anak

masih belum menunjukkan peningkatan aspek emosi, sehingga masih sulit mengarahkan aturan permainan, dengan demikian perlu melakukan perbaikan disiklus III.

Siklus III

Tabel 3. Hasil Observasi siklus III

No	Nama	Aspek yang diamati			Skor	Nilai	Kriteria
		Sosialisasi dengan teman saat bermain	Rasa empati kepada orang lain	Mentaati peraturan permainan			
1	A	85	80	83	82,7	4	BSB
2	B	86	88	80	84,7	4	BSB
3	C	90	85	80	85	4	BSB
4	D	80	82	85	82,3	4	BSB
5	E	84	80	87	83,7	4	BSB
6	F	90	94	89	91	4	BSB
7	G	80	82	80	80,7	4	BSB
8	H	92	80	82	84,7	4	BSB
9	I	81	82	80	81	4	BSB
10	J	84	84	80	82,7	4	BSB
11	K	82	80	87	83	4	BSB
12	L	86	81	88	85	4	BSB
13	M	88	80	83	83,7	4	BSB
14	N	91	86	89	88,7	4	BSB
15	O	80	83	80	81	4	BSB
16	P	85	85	81	83,7	4	BSB
17	Q	83	86	81	83,3	4	BSB
18	R	81	88	85	84,7	4	BSB
19	S	92	90	90	90,7	4	BSB
20	T	83	81	86	83,3	4	BSB
Jumlah		1703	1677	1676	1685,6		
Rata-rata		85,15	83,85	83,8	84,28		BSB

Berdasarkan observasi diatas peningkatan kecerdasan *interpersonal* anak usia dini melalui

permainan tradisional kucing dan tikus pada kelompok B PAUD Al-Furqon Desa Salareuma Kecamatan

Cipicung Kabupaten Kuningan pada siklus III dapat disimpulkan hasil yang dicapai berkembang sangat baik dan sudah memenuhi tingkat keberhasilan.

Pembahasan

Hasil penerapan siklus I, peneliti masih merasakan banyak sekali kekurangan dalam diri peneliti yang harus terus diperbaiki dan ditingkatkan lagi khususnya pada pengelolaan kelas yang kurang optimal dan alat peraga kurang kreatif. Bimbingan kepada anak yang masih kurang, karena masih ada anak yang tidak mau melakukan kegiatan permainan, penggunaan waktu yang kurang optimal karena jumlah anak yang banyak dan guru sedikit sehingga dalam melakukan kegiatan anak tidak bisa menyesuaikan.

Pengorganisasian dan penilaian anak yang kurang optimal, karena model pembelajaran yang terlalu banyak sehingga peneliti merasakan perbaikan pada siklus II, peneliti merasakan perbaikan kegiatan yang semakin baik dan cukup meningkat, namun ada beberapa anak yang masih perlu ditingkatkan lagi perkembangan sosialnya, pada siklus II ini berada

pada tahap berkembang sesuai harapan, oleh karena itu peneliti perlu melakukan perbaikan pada siklus III.

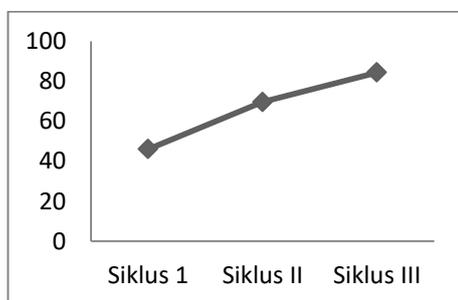
Pada evaluasi siklus III peneliti merasakan perbaikan yang semakin baik dibandingkan pada siklus II, pada siklus III ini sudah berada pada tahap berkembang sangat baik dan sudah memenuhi tingkat keberhasilan. Semua itu dengan dukungan bnyak faktor diantaranya: Metode permainan yang sangat menarik sehingga dalam kegiatan anak-anak sangat aktif dan mau memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Adanya pemberian penjelasan yang terperinci dan guru sebelum melakukan kegiatan sehingga anak antusias untuk mengikuti pembelajaran. Penggunaan metode permainan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dalam permainan tradisional kucing dan tikus. Memiliki Penegalaman mengajar sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik. Adapun keberhasilan evalusai peneliti ini, terlihat dari siklus I yang cenderung anak masih pada tahap mulai berkembangyang terlihat dari hasil

observasi pada permainan tikus dan kucing.

Pada siklus II terlihat anak sudah mulai berkembang sesuai harapan, pada siklus II ini masih terdapat anak yang kemampuan sosialnya masih kurang dan perlu perbaikan.

Pada siklus III perkembangan anak sudah terdapat peningkatan yaitu pada tahap berkembang sangat baik, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pembelajaran yang sudah terlihat dari sosialisasi dengan teman saat bermain, rasa empati kepada orang lain, maupun mentaati peraturan permainan.

Data peningkatan kecerdasan *interpersonal* anak usia melalui permainan tradisional kucing dan tikus dari siklus I, siklus II, dan siklus III seperti yang tercantum dalam grafik berikut ini.



Grafik 1. Peningkatan Kecerdasan Interpersonal

Berdasarkan grafik 1.1 dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional kucing dan tikus dalam proses pembelajaran yang dilakukan di PAUD AL-Furqon Desa Salareuma Kecamatan Cipicung Kabupaten Kuningan kecerdasan interpersonal peserta didik mengalami peningkatan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini kelompok B PAUD Al-Furqon Desa Salareuma Kecamatan Cipicung Kabupaten Kuningan adalah sebagai berikut: Perencanaan metode permainan tradisional kucing dan tikus dilaksanakan dalam tiga siklus. Dimana pada siklus I perkembangan kecerdasan interpersonal anak pada tahap mulai berkembang, pada siklus II perkembangan pada tahap berkembang sesuai harapan dan pada siklus III perkembangan pada tahap berkembang sangat baik. Pelaksanaan metode permainan tradisional kucing dan tikus untuk

meningkatkan kecerdasan *interpersonal* anak dalam proses pembelajaran anak dapat aktif, antusias dan semakin tertarik mengikuti kegiatan permainan. Penerapan permainan tradisional kucing dan tikus ini menjadi pengalaman baru untuk guru, dan untuk selanjutnya bisa diterapkan dan dikembangkan lagi melalui penerapan permainan-permainan tradisional yang lain. Hasil dari penerapan metode permainan tradisional kucing dan tikus dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini terdapat peningkatan perkembangan, dengan hasil interpretasi berkembang sangat baik, hal ini menunjukkan bahwa bermain menjadi wahana penting bagi anak, dengan bermain anak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan belajar menemukan hal baru.

DAFTAR PUSTAKA

Akib, Zainal dan Diniati, Eko., (2011), *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru, SD, SLB, TK*, Bandung, CV, Yrama Widia.

Anonim. (2003). *Undang-undang Nomor 20 Tahun Tentang Sistem*

Pendidikan Nasional. Jakarta :
Penerbit Sinar Grafika

Masitoh, dkk (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta:
Universitas Terbuka.

Rinaldi, Jhon, (2014). *Ratusan Game Edukatif Usia 0-3Tahun*,
Jogjakarta, Diva Press

Yus, Anita.(2011), *Model Pendidikan Anak Usia Dini*,
Jakarta, Kencana Prenada Media Group