

PENGEMBANGAN PERMAINAN URANG GAYA BERBASIS BUDAYA LOKAL DALAM MENSTIMULASI KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK

Titania Widya Prameswari¹, Anik Lestaringrum², Hanggara Budi Utomo³

titaniaprameswari17@gmail.com¹, aniklestariningrum@gmail.com², hanggarapsi@gmail.com³

Mahasiswa PG-PAUD¹, Dosen PG-PAUD^{2,3}
Universitas Nisantara PGRI Kediri

Abstrak

Perubahan terjadi membawa pengaruh baik positif dan negatif terhadap diri individu, dimana juga terjadi pada anak dimana terjadi masalah dalam interaksi dan berkomunikasi karena adanya gadget yang lebih banyak digunakan dalam pembelajaran. Era pandemi, dimana anak lebih banyak bermain gadget membuat kecerdasan interpersonal semakin sulit untuk distimulasi. Permainan urang gaya (ular tangga budaya) merupakan solusi yang dapat digunakan untuk menstimulasi dan mengoptimalkan kecerdasan interpersonal pada anak. Tujuan penelitian yang dilakukan penulis adalah menciptakan bermain baru yang dapat digunakan oleh pendidik PAUD dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal anak. Subjek dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Risearch and Development*(R&D). Pelaksanaan pengembangan menggunakan model Barg & Gall yang disederhanakan menjadi 4 tahapan meliputi : (1) analisis potensi dan masalah, (2) studi literatur, (3) desain produk, (4) validasi desain. Instrumen dalam pengumpulan terkait data yang digunakan observasi. Permainan urang gaya memiliki beberapa kelebihan diantaranya : (1) menarik, (2) interaktif, (3) ekonomis, (4) edukatif. Hasil penelitian uji validitas berasal dari validator memperoleh kesimpulan permainan urang gaya layak digunakan dan memperoleh skor $\geq 0,05$. Implementasi hasil ini akan menjadi pijakan apabila akan dilakukan tahapan selanjutnya.

Kata Kunci: *kecerdasan interpersonal, permainan urang gaya, usia dini*

Abstract

The Changes gives both positive and negative effects on the individual, which also occurs in children where there are problems in interaction and communication because of the gadgets that are more widely used in learning. The pandemic era, where children play more gadgets makes interpersonal intelligence increasingly difficult to stimulate. The game namely "urang style" (snakes and ladders of culture) is a solution that can be used to stimulate and optimize interpersonal intelligence for children. The purpose of the research conducted by the author is to create a new play that can be used by PAUD educators in stimulating children's interpersonal intelligence. The subjects in this study were children aged 5-6 years. The research method used is Research and Development (R&D). Implementation of the development using the Barg & Gall model which was simplified into 4 stages including: (1) potential and problem analysis, (2) literature study, (3) product design, (4) design validation. Instruments in data collection related to the observation used. The style game has several advantages including: (1) interesting, (2) interactive, (3) economical, (4) educational. The results of the validity test came from the validator, who concluded that the game of "urang style" was suitable for use and obtained a score of 0.05. The implementation of these results will be the basis if the next stage will be carried out

Keywords: *interpersonal intelligence, game style, early age*

PENDAHULUAN

Usia 0-6 tahun berada pada masa keemasan dimana perkembangan otak terjadi secara pesat dalam kurun waktu 4 tahun pertama (Suyanto, 2005). Masa emas ini merupakan masa dimana proses perkembangan dan pertumbuhan anak dalam semua aspek dapat dengan mudah dikembangkan melalui stimulasi yang tepat. Selain enam aspek yang harus dikembangkan, kecerdasan juga penting untuk distimulasi pada masa keemasan ini untuk mendukung keberhasilan perkembangan anak selanjutnya. Menurut Suarca dkk. (2016). Kemampuan seseorang dalam menciptakan suatu produk baru atau kemampuan menyelesaikan masalah yang bernilai dalam suatu budaya disebut kecerdasan. Setiap anak memiliki beraneka ragam kecerdasan, salah satunya kecerdasan interpersonal.

Kecerdasan interpersonal kemampuan verbal, non verbal, strategi membangun konsensus, manajemen konflik, kerjasama, memimpin dan membangun interaksi dan bersosialisasi dengan orang lain (Anggraini, 2018). Menurut Anggraini (2018), kecerdasan interpersonal penting untuk dikembangkan pada anak, dikarenakan mendasar kita merupakan bagian makhluk interaksi sosial yang tidak keluar proses interaksi bersama orang disekitar. Kegiatan sehari-hari yang dilakukan oleh anak selalu berkaitan dengan orang lain, anak yang berkembang kecerdasan interpersonalnya memiliki empati dan simpati yang tinggi terhadap lingkungan dan orang disekitarnya. Namun, dikemukakan oleh Anggraini, (2017) data memaparkan 50% dari anak-anak pada kelompok mereka mengalami adanya masalah saat awal masuk di TK. Anak mengalami kesulitan beradaptasi, hidup berinteraksi dan masalah bergabung pada satu kelompok tertentu. Kegagalan mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak sejak dini akan membuat anak mengalami hambatan dalam berinteraksi dengan lingkungannya di masa mendatang.

Kemajuan teknologi membawa dampak yang besar baik dalam hal positif maupun negatif. Salah satu dampak negatif dari teknologi informasi dan komunikasi adalah pemakaian gadget secara berlebihan dalam keseharian anak. Penggunaan gadget dapat mengembangkan kognitif anak, namun penggunaan secara berlebihan dapat menghambat kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan orang lain. Anak akan menjadi acuh dengan lingkungan disekitarnya. Selain itu, anak yang terlalu sering menggunakan gadget lebih suka menyendiri dibandingkan terlibat dalam suatu kelompok. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan 4 lembaga TK di Kecamatan Pace, rendahnya tingkat kecerdasan interpersonal anak dikarenakan selama ini kegiatan pembelajaran lebih berfokus pada pengembangan kognitif saja. Permainan tradisional belum digunakan secara optimal, sehingga proses interaksi anak dengan teman sebayanya kurang optimal. Upaya yang telah dilakukan guru untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal anak adalah dengan memberikan tugas atau kegiatan bernyanyi dan bercerita. Namun, upaya yang dilakukan oleh guru belum mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak sesuai dengan harapan. Fenomena tersebut menyebabkan penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan mencari sebuah solusi dari permasalahan yang ada. Sehingga anak usia dini dapat berkembang lebih baik dan menyeluruh bukan hanya kognitifnya saja namun juga kecerdasan sosialnya.

Hasil analisa mengenai potensi dan masalah awal selesai dilakukan oleh peneliti di 4 lembaga TK yang ada di Kecamatan Pace menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun masih sangat rendah. Dari hasil wawancara yang dilakukan secara virtual menunjukkan bahwa capaian perkembangan anak terkait kecerdasan interpersonal yaitu dalam hal kepercayaan diri, sabar menunggu giliran, antri, empati dan mematuhi aturan bermain masih banyak yang memperoleh nilai MB dibandingkan dengan BSH dan BSB. Menurut Saleh, (2015), penyebab permasalahannya adalah kurangnya metode bermain yang dapat melibatkan anak untuk berinteraksi dalam kelompok-kelompok sehingga anak lebih menyukai aktivitas bermain secara individu. Selain itu, belum seimbang nya sosial emosional anak menyebabkan anak sulit untuk dibimbing dan diarahkan untuk terlibat membentuk kelompok serta ketidak mampuan anak dalam mengendalikan emosinya juga sebuah tantangan terkait pengembangan kecerdasan anak di interpersonal (Ekayati, 2015). Selaras dengan apa yang disampaikan guru melalui kegiatan wawancara yang dilakukan peneliti secara virtual dimana penyebab rendahnya kecerdasan interpersonal pada anak adalah kurangnya kegiatan main yang dapat melibatkan anak dalam kegiatan berkelompok sehingga guru hanya menggunakan LKA dan metode bernyanyi serta bercerita untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal anak.

Widiastuti, (2015), kecerdasan interpersonal anak dapat distimulasi melalui kegiatan pembelajaran proyek melalui penanaman nilai-nilai budaya lokal dengan memilih rencana pembelajaran yang sesuai serta perlengkapan pembelajaran yang dibutuhkan sesuai dengan tema dan sub tema yang telah ditentukan guru untuk menunjang tujuan pembelajaran secara maksimal. Selain itu, kecerdasan interpersonal dapat distimulasi melalui permainan tradisional *Gobag Sodor* (Ekayati, 2015).

Menurut Anggraini, (2018) usaha guru dalam mengoptimalkan kecerdasan interpersonal anak dimulai dengan menyiapkan rencana kegiatan bermain menggunakan metode bercerita, bercakap-cakap, dan penggunaan permainan kelompok, serta mengadakan pembelajaran kooperatif untuk mendorong anak bekerjasama, dan melakukan kegiatan komunikasi dengan orang lain. Menstimulasi kecerdasan interpersonal anak juga dapat dilakukan dengan mengimplementasikan aktivitas bermain berciri tradisional seperti permainan gendongan, ular tangga, egrang batok, dan beragam jenis permainan daerah yang khas (Ningsih, 2016).

Hasil penelitian yang dikemukakan oleh Febriana (2015), menunjukkan bahwa permainan tradisional yang ada di Indonesia efektif untuk digunakan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Pahrul dkk, (2019), menggambar merupakan satu aktivitas terencana yang dapat mengoptimalkan kecerdasan interpersonal pada anak. Pembelajaran berbasis *Project Approach* berpengaruh terhadap peningkatan kecerdasan sosial dan intrapersonal pada anak. Dari beberapa hasil penelitian di atas, salah satu pemecahan yang akan dilakukan oleh penulis adalah dengan menciptakan permainan urang gaya. Permainan ini merupakan modifikasi dan inovasi dari permainan tradisional ular tangga. Permainan tradisional merupakan sarana internalisasi dan sosialisasi bagi anak. Pada permainan tradisional, terkandung sebuah makna nilai yang sangat penting bagi perkembangan fisik maupun kejiwaan anak (Ardini & Lestaringrum, 2014).

Bermain merupakan konsep yang sangat erat dalam *traditional game*, kesesuaian dengan pembelajaran yang benar dimana perkembangan anak dapat dioptimalkan dengan memperhatikan tahapan bermain anak (Ardini & Lestaringrum, 2014). Namun, seiring berkembangnya teknologi informasi mulai menggeser keberadaan permainan tradisional seperti yang dikemukakan oleh Lestaringrum & Handini, (2017) bahwa warisan budaya bangsa yaitu permainan tradisional mulai terkikis dan ditinggalkan oleh anak dimana anak lebih tertarik dengan permainan modern yang lebih canggih dan menyenangkan. Maka, penulis memilih untuk memodifikasi permainan tradisional untuk menarik minat anak terhadap keragaman budaya dan kekayaan budaya sebagai warisan budaya bangsa yang perlu dilestarikan.

Penelitian yang telah dilakukan Ningsih, (2016) mengungkapkan bahwa manfaat permainan tradisional yaitu untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Widiastuti (2015), juga menunjukkan terkait pembelajaran berakar budaya daerah atau lokal dapat digunakan untuk menstimulasi beragam kecerdasan majemuk potensi anak. Namun, dari kedua penelitian tersebut belum memunculkan sebuah produk terbaru untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal anak. sejalan dengan yang dikemukakan oleh Widiastuti (2015), yang mengungkapkan bahwa kecerdasan interpersonal sangat dipengaruhi oleh kecerdasan berasal budaya. Kecerdasan yang berakar budaya akan diimplementasikan dalam keterampilan bersifat interpersonal supaya meningkatkan keterampilan dasar akan kemampuan seseorang dalam melihat realitas perbedaan antara dirinya dengan orang lain. Kecerdasan ini akan membuat seseorang memandang nyata pola perubahan perilaku, standar aspek norma dan beragam unsur nilai budaya luar tanpa adanya melupakan budaya sendiri. Oleh karena itu, agar anak memiliki kecerdasan interpersonal terutama dalam hal berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya juga diperlukan kecerdasan budaya agar anak memiliki karakter dan ciri khas yang kuat agar anak tidak terpengaruh dengan budaya dan norma yang berasal dari bangsa asing (Widiastuti, 2015).

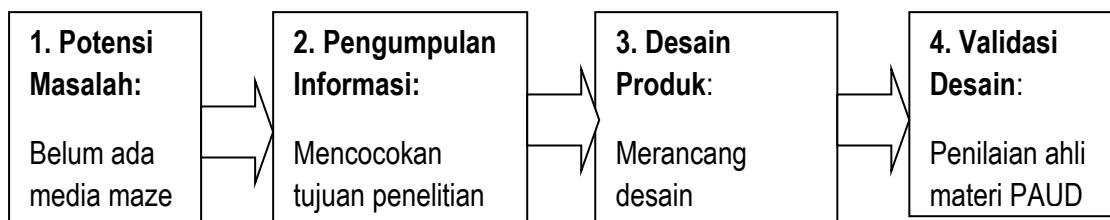
Permainan urang gaya terinspirasi dari permainan tradisional yang ada di Nusantara. Permainan yang dimainkan secara turun temurun disebut sebagai permainan tradisional. Alat yang digunakan dalam kegiatan bermain biasanya terbuat dari benda-benda yang ada disekitar anak seperti kayu, bambu, batok dan sebagainya dimana bahan tersebut tidak membutuhkan biaya besar. Permainan urang gaya yang akan dikembangkan oleh peneliti akan dikemas melalui permainan ular tangga dengan memasukkan unsur budaya lokal yang terdapat di lingkungan dimana tinggal anak

untuk dapat membangkitkan minat dan motivasi anak dalam kegiatan pembelajaran. Ular tangga salahsatu permainan yang berbahanbentuk papan dan dilakukansecara berkelompok baik boleh kelompok kecil maupun besar. Permainan ini berbentuk papan yang dilengkapi dengan gambar ular serta tangga untuk menghubungkan bentuk satu dengan bentuk lainnya. (Istiqomah, 2018). Desain permainan ular tangga jikakhususuntuk anak akanmemiliki macam karakter tampilan variasigambar padapapan lebih komplit, (Wartini, 2019). Permainan urang gaya ini bertujuan untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal pada anak sekaligus mengenalkan budaya lokal pada anak sebagai ciri khas dan karakter yang kuat pada diri anak. Oleh karena itu permainan urang gaya ditawarkan sebagai sebuah solusi untuk menyiapkan rancangan pembelajaran dengan bermain pada anak dengan berisi konsep pendalaman budaya yang kuat dari lingkungan lokal disekitar anak.

METODE PENELITIAN

Haryati (2012), prosedur secararincidalam penelitianakan menerapkan model yaitupengembangan Barg dan Gall. Peneliti mengadopsi serta memodifikasi model penelitian pengembangan dengan menyederhanakannya menjadi menjadi empat langkah berikut : (1) mengumpulkan informasi melalui kegiatan observasi sebagai data untuk analisis kebutuhan, (2) mengumpulkan studi literatur mengenai masalah penelitian, (3) desain produk, dan (4) melakukan validasi desain dengan ahli media dan materi. Sesuai dengan kepentingan penelitian, penulis memodifikasi langkah-langkah penelitian.

Mengacu pada pendapat Barg dan Gall penelitian model pengembangan yang digunakan untuk kepentingan tugas akhir dilakukan boleh membatasi pengembangan beberapa langkah tahapan siklus yang dikembangkan. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pengembangan yang terdiri sumberasli 10 langkahdapat dimodifikasi sesuai dengan kepentingan sebuahpenelitian. Peneliti memodifikasi langkah-langkah dimodifikasi hingga tahap keempat dengan kepentingan peneliti. Berikut merupakan langkah-langkah dijabarkan di bawah ini:



Gambar 1: Desain dan alur penelitian
(Sumber: Rancangan peneliti diadopsi dari desain Borg & Gall, 2020)

Validasi dilakukan untuk menguji kelayakan instrumen kemudian divalidasi oleh ahli yang berpengalaman dalam bidangnya. Adapun untuk intrumen kelayakan media, yaitu Epritha Dwi Kurniawati, yang menyatakan bahwa permainan urang gaya layak digunakan di TK dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Linda Dwiyanti, juga menyatakan bahwa permainan urang gaya layak digunakan dimana konsep permainan urang gaya menarik tetapi perlu dipilah kembali antara budaya dan tempat serta desain dan pemberian kuis dapat diperjelas kembali. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh Veny Iswatinigtyas, diperoleh hasil bahwa permainan urang gaya layak digunakan, namun pada saat membuat media permainan harus menggunakan cat warna yang aman dan ukuran banner disesuaikan dengan anak.

Dalam bidang ahlimateri, yaitu Dema Yulianto, diperoleh hasil bahwa permainan urang gaya layak digunakan. Intan Prastihastari Wijaya, menyatakan bahwa permainan urang gaya layak digunakan namun harus ditambahkan keterangan mengenai kelebihan permainan urang gaya. Menurut

Isfauzi Hadi Nugroho. permainan urang gaya sangat layak digunakan, namun harus diperbanyak gambar yang menarik dalam desain permainan tersebut.

Tahap pengumpulan data dilakukan melalui kegiatan observasi sebagai tahapan awal untuk mengetahui kebutuhan penelitian yang akan dilakukan serta tingkat kebutuhan anak didik terkait proses berlangsungnya pembelajaran. Observasi merupakan ragam aktifitas untuk mencapai tingkat mendasar kebutuhan setiap kegiatan belajar, dan peran permainan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar validasi yang berisi pertanyaan untuk mengumpulkan informasi sebagai upaya pengumpulan data untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran urang gaya, efisiensi, serta kemenarikan tampilan produk. Lembar validitas bertujuan untuk mengukur tingkat kelayakan butir-butir instrumen menyeluruhkawasan semuaisi berdasarkanobjek yang akan di ukur (Hendrayadi, 2014).

Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan uji kelayakan produk untuk mendapatkan valid/tidaknya instrumen hasil rancangan melalui lembar observasi berdasar skala likert sebagai acuan pengisian data hasil validasi diisioleh validator ahli. Variabel diukur menggunakan skala likert penjabarannya indikator variabel sebagai tolak dasarpenyusunan item-item instrumen yang isinya pertanyaan maupun pernyataan (Saharuddin dkk, 2020). Skor yang digunakan dalam skala likert menurut Saharuddin dkk(2020), antara lain :skor 1 s.d 5 dimulai dari sangat tidak setuju sampai pada tahapan sangat setuju. Adapun lembar validasi terkait yang diberikan ahli media dan juga ahli materi dapat dijabarkan seperti berikut ini:

Tabel 1. Instrumen Validasi Ahli Media

	Aspek Penilaian	No butir soal	Jumlah butir soal
1.	Efisiensi permainan	1,2,3	3
2.	Keakuratan permainan	4,5,6,7,8	5
3.	Ketahanan permainan	9,10	2
5.	Keamanan	11,12	2
		Jumlah	12

Dibawah ini merupakan penjabaran aspek yang dikembangkan sesuai dengan butir-butir pertanyaan yang diisi oleh ahli materi antara lain :

Tabel 2. Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	No. Butir Soal	Jumlah
1.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	1	1
2.	Kemudahan penggunaan buku panduan	2	1
3.	Kualitas gambar dalam buku panduan	3	1
4.	Penggunaan bahasa yang tepat pada buku panduan	4,5	2
5.	Keruntutan penggunaan buku panduan	6	1
6.	Kesesuaian buku panduan untuk digunakan oleh guru maupun orang tua	7,8	2
		Jumlah	8

Jikahasil validasi $\geq 0,05$ maka permainan urang gaya dikatakan layak untuk digunakan untuk peningkatan kecerdasan interpersonal. Namun apabila hasil validasi $< 0,50$, maka permainan urang gaya dikatakan tidak layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Produk yang dihasilkan diharapkan adalah model permainan berdasarkan budaya lokal. Produk dikemas dalam bentuk banner raksasa yang dilengkapi dengan dadu dan kartu teka-teki sebagai media untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal pada diri anak.

Beberapa langkah yang sudah dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

Menganalisis Potensi dan masalah

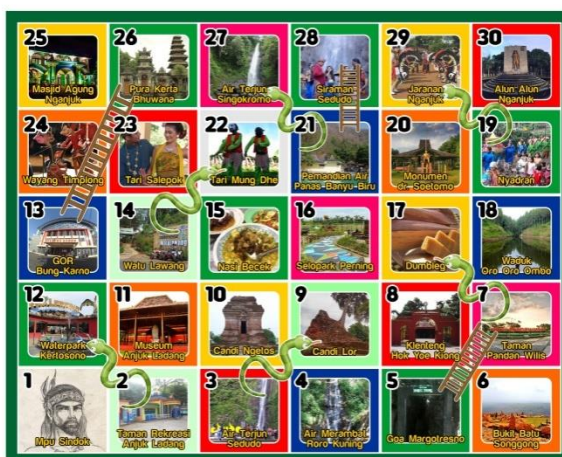
Peneliti melakukan wawancara secara virtual dengan guru TK Pertiwi 2 Bodor, TK Pertiwi Jetis, TK Aisyiah Bustanul Athfal dan TK Pertiwi Sanan untuk menggali permasalahan yang ada di lembaga tersebut. Dari hasil wawancara diperoleh data bahwa adanya masalah terkait rendahnya kemampuan anak dalam bersosialisasi. Hal ini diakibatkan belum adanya permainan ataupun media interaktif yang digunakan untuk mengoptimalkan kecerdasan interpersonal anak. Selama ini guru hanya menggunakan LKA untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal, namun upaya yang dilakukan guru belum efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dari analisa potensi dan masalah yang telah dilakukan peneliti terfikirkan sebuah ide untuk membuat permainan interaktif untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal.

Studi Literatur

Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti mengumpulkan berbagai literatur baik berupa konseptual yang berasal dari buku, jurnal, dan artikel nasional maupun internasional mengenai PAUD dan AUD, serta untuk memperkuat gagasan dan ide dari peneliti, peneliti juga mengumpulkan literatur yang berasal dari hasil kajian penelitian terdahulu.

Pengembangan Desain Produk

Pada tahapan ini, peneliti melakukan perancangan permainan yang mengacu pada permainan tradisional. Berikut desain permainan urang gaya yang dibuat oleh peneliti :



Gambar 2. Permainan urang gaya



Gambar 2. Dadu Permainan



Gambar 3. Kartu teka-teki permainan

Pembuatan Instrumen dan Validasi Instrumen

Instrumen dibuat dalam bentuk lembar validasi diberikan ahli media dan ahli materi memakai tipe jawaban berupa *check list* (v) dengan skala likert. Adapun hasil rekapitulasi validasinya akan dijabarkan:

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No.	Validator Materi			V	Keterangan
	1	2	3		
1.1	0,33	0,25	0,25	0,069	Layak
1.2	0,33	0,25	0,25	0,069	Layak
1.3	0,25	0,25	0,33	0,069	Layak
1.4	0,25	0,25	0,25	0,062	Layak
1.5	0,33	0,25	0,25	0,069	Layak
1.6	0,33	0,33	0,33	0,082	Layak
1.7	0,25	0,25	0,25	0,062	Layak
1.8	0,33	0,25	0,33	0,075	Layak

Dari tabel 3 dapat diperoleh permainan urang gaya layak digunakan untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal pada anak sejak dini. Pembuktian diperoleh dari skor yang diperoleh yaitu $\geq 0,05$. Adapun hasil penilaian validasi media permainan urang gaya :

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No.	Validator Media			V	Keterangan
	1	2	3		
I.1	0,25	0,25	0,33	0,069	Layak
I.2	0,33	0,25	0,25	0,069	Layak
I.3	0,25	0,16	0,25	0,055	Layak
I.4	0,33	0,25	0,33	0,075	Layak
I.5	0,25	0,25	0,25	0,062	Layak
I.6	0,25	0,25	0,25	0,062	Layak
I.7	0,25	0,25	0,33	0,069	Layak
I.8	0,25	0,25	0,25	0,062	Layak
I.9	0,33	0,25	0,25	0,069	Layak
I.10	0,33	0,33	0,25	0,075	Layak
I.11	0,25	0,25	0,33	0,069	Layak
I.12	0,25	0,25	0,25	0,062	Layak

Dari hasil validasi diatas dapat dilihat bahwa skor yang didapatkan $\geq 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa permainan urang gaya layak untuk digunakan menstimulasi kecerdasan interpersonal diniusia.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data telah dijabarkan melalui analisis kelayakan permainan urang gaya menunjukkan bahwa permainan urang gaya layak untuk digunakan dalam menstimulasi kecerdasan interpersonal pada anak, dimana melalui permainan urang gaya anak akan dilatih untuk bersabar menunggu urutan giliran, terlibat dalam kegiatan kelompok, berempati, percaya diri dan mentaati aturan bermain. Pendapat tersebut sesuai hasil penelitian dikemukakan oleh Ekayati(2015), salah satu upaya terkait pengoptimalan tumbuh kembang anak adalah menciptakan permainan kreatif yang dapat menimbulkan rasa nyaman dan menyenangkan bagi anak. Selaras dengan penelitian Lestaringrum & Yulianto (2016), untuk mengembangkan menyeluruh aspek perkembangan jati diri anak jadi strategi paling tepat terkait kegiatan pembelajaran adalah bermain. Bermain dan permainan merupakan kesatuan tidak dipisahkan dari dunia anak karena saling berhubungan dan melengkapi dalam pengertiannya. Dengan memahami kebutuhan anak yaitu bermain, kita akan mampu mengetahui jalan pikiran anak. tujuan belajar melalui bermain adalah untuk mengarahkan beragam potensi dimiliki seorang anak dasar persiapan proses hidup terkait menyesuaikan dirinya terhadap lingkungannya untuk menyiapkan anak mengikuti pendidikan di sekolah dasar (Sujiono & Sujiono, 2010).

Untuk merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan diperlukan suatu permainan. Permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang ditandai dengan adanya aturan dan syarat tertentu sesuai kesepakatan bersama yang bertujuan memberikan pengalaman belajar bagi pelakunya (Ardini & Lestaringrum, 2018). Permainan urang gaya dikembangkan dari permainan tradisional ular tangga sebagai alternatif untuk menstimulasi kecerdasan interperpersonal anak. Permainan tradisional mengandung nilai luhur yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat, seperti sikap demokrasi, bertanggung jawab, kepatuhan dan saling bahu-membantu pada sesamanya (Ekayati, 2015). Selain itu permainan yang tergolong tradisional akan bermanfaat antara lain, anak menjadi lebih peka dan teliti, melatih kesabaran dan ingatan, berolahraga, dan menjadikan anak lebih pintar dalam berhitung (Nasution & Siregar, 2017). Oleh karena itu, peneliti mengembangkan permainan ular tangga menjadi suatu permainan yang lebih menarik yaitu permainan urang gaya yang dapat digunakan untuk menstimulasi dan mengoptimalkan kecerdasan interpersonal terhadap anak usia 5-6 tahun.

Memahami konsep interaksi seorang anak yang dikaitkan dengan cara belajar dikemukakan Farten, (Nasution & Siregar, 2017) belajar social seorang anak sebagai sebuah sarana dalam

sosialisasi dilakukan dengan bermain dari dirinya kemudian dikembangkan dengan berkelompok atau bermain yang dilakukan secara bersama dimana membutuhkan kehadiran orang lain untuk sebuah penerimaan dirinya. selain itu hasil penelitian (Jumiatin et al., 2020) mengemukakan pengembangan kecerdasan intrapersonal dilakukan sejak dini harus melibatkan secara bertahap dimulai individu dan melebar pada sekitar sebagai bentuk stimulasi menyeluruh dimana dampaknya pada kemampuan mengelola diri anak secara penuh.

SIMPULAN

Kecerdasan interpersonal menjadi satu aspek penting akan dikembangkan melalui individu dan diri anak sejak usia dini dimana menjadi salah satu penentu keberhasilan kehidupannya mendatang. Hal ini dikarenakan manusia hakikatnya makhluk dengan kesosialan yang tidak terlepas interaksi dengan orang lain dan selalu membutuhkan orang lain. Sehingga kecerdasan interpersonal akan menentukan bagaimana anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan lingkungan sosialnya. Berdasarkan paparan dapat disimpulkan bahwa, permainan urang gaya layak digunakan untuk mengembangkan adanya kecerdasan interpersonal terutama jika dilakukan dengan penggunaan konsep mendasar bermain secara benar sesuai tahap perkembangannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, R. (2017). *Upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran pada anak kelompok B TK Mutiara Bangsaku Langkapura Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Anggraini, Y. (2018). *PENGEMBANGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI DI RA MELATI TANJUNG KURUNG LAMA KASUI WAY KANAN*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ardini, pupung puspa, & Lestaringrum, A. (2018). *BERMAIN & PERMAINAN ANAK USIA DINI (I)*. CV. Adjie Media Nusantara.
- Ekayati, I. A. S. (2015). Pengaruh permainan tradisional "gobag sodor" terhadap kecerdasan intrapersonal dan interpersonal pada anak usia dini. *Didaktika*, 13(3), 1–10.
- Febriana, N. D. (2015). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan*, 37(1), 11–26.
- Hendryadi. (2014). CONTENT VALIDITY (VALIDITAS ISI). *Teorionline Personal Paper*, 01(01), 1–5.
- Istiqomah, S. (2018). *PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENGEMBANGKAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SRIWIJAYA LAMPUNG TIMUR TP. 2017/2018*.
- Jumiatin, D., Windarsih, C. A., & Sumitra, A. (2020). Penerapan Metode Holistik Integratif Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Purwakarta. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 6(2), 1–8.
- Lestaringrum, A., & Handini, M. C. (2017). Analisis Pengembangan Kecerdasan Logis Matematis Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Permainan Tradisional. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 11(2), 215–225. <https://doi.org/10.21009/jpud.112.02>
- Lestaringrum, A., & Yulianto, D. (2016). Strategy for Creative Learning By Using Traditional Games Based Multicultural in Early Childhood Education. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*, 1, 66.
- Nasution, R. K., & Siregar, N. I. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring Dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Analitika*, 5(1), 18–25. <http://www.ojs.uma.ac.id/index.php/analitika/article/view/822/784>
- Ningsih, S. (2016). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional (Studi Kasus di TK Al-Akhyar Purwakarta Kelompok B). *Tunas Siliwangi*.

- Pahrul, Y., Hartati, S., & Meilani, S. M. (2019). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 461. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.186>
- Saharuddin, Prihatmono, M. W., & Karmila. (2020). ANALISIS USABILITY GOOGLE-CLASSROOM MENGGUNAKAN METODE SKALA LIKERT Saharuddin1),. *Jurnal Informatika Progres*, 12(2), 1–9.
- Saleh, S. M. (2015). Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Barunawati the Implementation of Role Playing Method To Improve Interpersonal Intelligence of Children Ag. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 85–93.
- Suarca, K., Soetjiningih, S., & Ardjana, I. E. (2016). Kecerdasan Majemuk pada Anak. *Sari Pediatri*. <https://doi.org/10.14238/sp7.2.2005.85-92>
- Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). *BERMAIN KREATIF BERBASIS KECERDASAN JAMAK* (Y. N. Sujiono & B. Sujiono (eds.); I). PT. Indeks.
- Suyanto, S. (2005). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Pendidikan*.
- Wartini, N. (2019). UPAYA MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI KELOMPOK BERMAIN STRAWBERRY. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PUD*, 3359(1), 63–72.
- Widiastuti, S. (2015). Pembelajaran Proyek Berbasis Budaya Lokal untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1), 59–71. <https://doi.org/10.21831/jpa.v1i1.2907>