



## Dimensi Permainan Maddende dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak

### *The Dimension of Maddende Playing to Increase Intelligence Interpersonal Child*

#### **Syarifah Halifah**

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare. Jl. Amal Bhakti No.8  
Soreang Kota Parepare syarifahhalifah@iainpare.ac.id

#### **Fitriani Mustamin**

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare. Jl. Amal Bhakti No.8  
Soreang Kota Parepare fitrianimustamin@iainpare.ac.id

#### **Rasmida Razak**

Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Parepare. Jl. Amal Bhakti No.8  
Soreang Kota Parepare rasmidarazak@iainpare.ac.id

Info Artikel	Abstract
<b>Diterima</b> 23 Juli 2022	<i>Artikel ini membahas permainan Maddende yang dilakukan oleh anak-anak pada sekolah TK Al-Imaniah di Kota Parepare. Dimensi ruang anak usia dini adalah bermain, namun pada kenyataannya ruang bermain anak yang disediakan oleh sekolah PAUD belum mengakomodasi sesuai perkembangan anak pada usia 5-6 tahun. Pada sisi yang sama, mood anak-anak dalam bermain mengalami ritme yang tidak konstan sehingga memunculkan prososial negatif seperti hiperaktif dan tantrum. Objek penelitian ini adalah anak didik pada kelompok B di TK Al-Imaniah. Data dikumpulkan melalui observasi dan melakukan wawancara serta memanfaatkan dokumen-dokumen perangkat pembelajaran dan aktivitas anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dimensi permainan maddende yang dipraktikkan TK Al-Imaniah dalam upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan maddende mengandung dimensi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak sehingga mereka mampu beradaptasi, bekerjasama, serta dapat memahami situasi lingkungannya.</i>
<b>Revisi I</b> 08 September 2022	
<b>Revisi II</b> 24 September 2022	
<b>Disetujui</b> 21 Oktober 2022	<b>Kata kunci:</b> Dimensi, maddende, permainan traditional, kecerdasan interpersonal, anak.  This article discusses about the Maddende game played by children at the Al-Imaniah Kindergarten school in Parepare. The dimension of the early childhood room is playing, in reality, the children's play room provided by kindergarten has not accommodated the development of children at the age of 5-6 years. On the same hand, the children's mood in playing experiences an

unstable rhythm, resulting in negative prosocial behaviors such as hyperactivity and tantrums. The object of this research is these students in group B in Al-Imaniah Kindergarten. Data were collected through observation and interviews and using documents for learning tools and children's activities. This study aims to describe the dimensions of the Maddende game that is practiced by TK Al-Imaniah in an effort to improve interpersonal intelligence of early childhood. The findings of this study indicate that the Maddende game contains dimensions to improve children's interpersonal intelligence so that they are able to adapt, cooperate, and can understand their environmental situation.

**Keywords:** Dimensions, Maddende, Traditional Games, Interpersonal Intelligence, Children.

## PENDAHULUAN

Permainan memiliki peran yang cukup penting dalam siklus kehidupan manusia, terkhusus bagi anak-anak. Bagi anak usia dini, bermain merupakan dunia yang tidak terlepas dari kehidupannya (Pebryawan, 2015). Bermain memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplor lingkungan sekitarnya, dengan bermain anak dapat berimajinasi dan berinovasi dalam menciptakan hal yang menyenangkan.

Bagi orang dewasa bermain mungkin merupakan hanya suatu kegiatan untuk bersenang-senang, akan tetapi bagi anak bermain ialah kegiatan pokok yang harus dilakukan pada masanya. Menurut (Widayati, 2017), setiap anak memiliki hak untuk bermain, namun perlu mempertimbangkan jenis permainan yang tidak membahayakan. Pada sisi yang sama permainan pilihan itu dapat mendukung interaksi sosial serta aspek perkembangan mental anak.

Pola permainan anak berubah dengan hanya duduk diam di rumah sehingga dapat menyebabkan perubahan pada nilai-nilai sosial yang berdampak pada perkembangan anak bahkan juga berpengaruh pada pertumbuhan bangsa Indonesia (Ningsih, 2016). Sebelum teknologi masuk dan populer di Indonesia,

dahulu anak-anak bermain menggunakan alat seadanya yang dapat didapatkan langsung dari alam (Sada et al., 2021). Permainan yang membawa keceriaan bagi anak-anak ketika mereka bermain bersama serta dapat mendukung interaksi sosial yaitu permainan tradisional.

Permainan tradisional berkembang dari kebiasaan masyarakat dari daerah tertentu yang merupakan suatu bentuk kegiatan permainan ataupun olahraga sehingga menjadikannya lebih menarik juga menghibur. Berdasarkan data penelusuran lebih mendalam, permainan tradisional memiliki makna dibalik nilai-nilai yang terkandung dalam pesan moral dengan kearifan lokal, sehingga kebanyakan anak-anak belum mengeksplor secara keseluruhan distingsi keunikan permainan ini.

Salah satu permainan tradisional yang tidak asing lagi serta sering dimainkan anak pada zaman dulu yakni permainan *Engklek* (dalam bahasa Jawa). Permainan ini memiliki nama sebutan yang bervariasi pada setiap daerah. Kota Parepare, di mana sebagian besar dihuni oleh Suku Bugis juga memiliki nama sebutan tersendiri untuk permainan ini yang berbeda dengan daerah lainnya yaitu *maddende*'. Permainan *maddende*'

dapat dimainkan baik oleh anak perempuan maupun anak laki-laki (Malichah & Rakhmawati, 2018).

Permainan *maddende* merupakan permainan yang dimainkan dengan melompat-lompat menggunakan satu kaki untuk melangkah dari satu kotak ke kotak lainnya pada suatu bidang datar yang telah digambar di atas tanah (Hazriyanti & Nasriah, 2019). Terdapat berbagai macam bentuk gambar dari permainan *maddende*, adapun yang menjadi favorit anak di daerah Suku Bugis yang disebut *dende* berbentuk gunung dan robot.

Permainan *maddende* biasanya dimainkan di halaman yang luas baik itu di tanah maupun aspal, dengan jumlah pemain 2 hingga 5 orang. Sebelum bermain, salah satu dari pemain ataupun dapat dibantu dengan pemain lainnya harus menggambar bentuk kotak-kotak dengan kapur sesuai dengan jenis bentuk yang disepakati oleh para pemain. Setiap pemain harus memiliki satu *pa'kamba* (dalam bahasa Bugis) atau gacok (dalam bahasa Jawa) yang berasal dari pecahan keramik atau genteng, maupun batu yang pipih.

*Maddende* permainan sistemnya mengandung nilai-nilai sosial, dan keteraturan atau kedisiplinan dan konsisten. Anak yang memainkan permainan *maddende* dapat mengembangkan berbagai potensi yang dibutuhkan untuk tumbuh kembangnya. Permainan ini dimainkan dengan cara melompat maka dapat melatih ketangkasan dan kemampuan perkembangan kognitif, sebab anak dapat mengenal angka, membilang bilangan/angka ketika melompat pada kotak. Selain itu, permainan *maddende* sangat disukai mulai dari anak usia

dini, anak masa kanak-kanak awal hingga dewasa karena berpotensi penting mengasah kecakapan anak dalam berinteraksi sosial dengan teman sebayanya sebagai dasar kekuatan untuk mengenalkan permainan tradisional juga memiliki keunggulan modern yang harus dilestarikan.

Kecakapan abad 21 dituntut pendidik untuk berinovasi menciptakan iklim bermain dengan memanfaatkan sumber belajar lokal untuk melatih kecerdasan interpersonal sehingga kemampuan sosial anak penting dikembangkan sejak dini seperti; anak dilatih agar dapat berbaur, menciptakan kecakapan komunikasi bersama teman sebayanya. Namun pada kenyataannya, anak masih banyak menunjukkan sikap berubah-ubah perilakunya tergantung dari mood dan kesenangan serta pendekatan yang diberikan.

Berdasarkan data observasi, terkonfirmasi perilaku anak usia dini 5-6 tahun di TK Al-Imaniah mengalami perilaku yang prososial, tantrum, egosentris, hiperaktif sehingga teridentifikasi memiliki perilaku khusus diantaranya anak tidak bisa diam, mengganggu temannya, bahkan sampai membuat temannya menangis, anak hanya dekat dengan satu teman tanpa berbaur bersama teman lainnya, dibuktikan dengan catatan anekdot. Masalah tersebut berkaitan erat dengan kemampuan sosial untuk meningkatkan kecakapan berkomunikasi dengan teman sebaya atau disebut sebagai kecerdasan interpersonal.

Sedangkan wawancara dari kepala TK Al-Imaniah bersama dengan Ibu Mani (37 tahun) mengatakan:

“Bu, beginilah kondisi anak di sekolah kami, maunya bermain

diluar kelas, tidak bisa diam, suka keluar saat mulai pembelajaran dikelas, belum lagi kurangnya persediaan media bermain, gurunya hanya fokus dalam menyelesaikan perangkat mengajarnya". (5/8/2022)

Selain itu, dukungan media bermain belum terfasilitasi secara keseluruhan untuk mendukung meningkatkan kemampuan sosial atau menstimulasi kecerdasan interpersonal anak. Oleh karenanya dibutuhkan kolaborasi, inovasi dan kreativitas dari para pendidik untuk mengatasi masalah tersebut. Salah satu metode yang menarik untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal anak yang dilakukan oleh pendidik dengan menggunakan sumber belajar bermain yaitu memanfaatkan budaya lokal yang memiliki khas ideal dengan memodernisasikan sesuai kebutuhan anak untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dengan cara menyenangkan dalam hal ini yaitu dengan permainan *maddende*'.

Permainan *maddende* menjadi sarana edukasi sebagai alat untuk menstimulasi aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, peneliti merancang permainan tradisional yaitu permainan *maddende*' yang tidak hanya untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, tetapi juga sebagai media tambahan yang dapat digunakan anak untuk bermain. Permainan *maddende*' dalam penelitian ini memiliki ciri khas berbeda yaitu dengan menyelaraskan nilai budaya dan nilai modern sehingga merancang secara khas dengan mendesain dan mencetak dengan ukuran besar bentuk-bentuk

kotak yang menarik yang mengandung nilai pesan moral permainan *maddende*' dengan warna yang menarik perhatian anak serta tahan lama sehingga sifatnya alami dan dapat dimanfaatkan untuk bermain jangka panjang oleh anak.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah 1) untuk mendeskripsikan dimensi permainan tradisional *maddende* sebagai unsur pembelajaran budaya lokal dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal, 2) untuk mengintegrasikan nilai-nilai sosial dalam hal ini meningkatkan kecerdasan interpersonal yaitu kecakapan berkomunikasi bersama teman sebanyanya, 3) sebagai media bermain untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak pada usia 5-6 tahun kelompok B di TK Al-Imaniah yang sebelumnya belum pernah diterapkan.

### **Kajian Pustaka**

Permainan tradisional telah diwariskan dan dilestarikan secara turun temurun. Permainan tradisional pada setiap wilayah di Indonesia memiliki variasi, hal tersebut dikarenakan keberagaman etnis dan suku yang mendiami wilayah Indonesia menjadi salah satu ciri khas dari setiap daerah untuk penggalan budaya sebagai branding dan potensi lokal setempat berdasarkan ajaran yang telah menjadi warisan dari generasi ke generasi (Rozana & Bantali, 2020).

*Maddende* juga dimaksud sebagai permainan tradisional yang sifatnya mengedukasi sejak dini untuk mengenalkan unsur budaya lokal sebagai dasar untuk meningkatkan kecerdasan

interpersonal anak dengan lingkungan budaya karena sesuai dengan konsep pembelajaran anak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain.

Permainan *Maddende* merupakan permainan yang memiliki suatu bentuk kolom tersendiri dengan beragam jenis, yang dimainkan dengan cara melompati kolom yang telah dibuat sebelumnya. Selain kolom yang digambar, para pemain juga memerlukan pa'kamba berupa batu pipih yang dilemparkan pada kolom saat pemain memulai giliran untuk bermain. (Pramesti, 2019). Permainan *maddende* tidak hanya dimainkan oleh anak perempuan, akan tetapi anak laki-laki juga dapat memainkan permainan ini serta jumlah pemain 2 hingga 5 orang anak. Hal tersebut mampu menciptakan interaksi antara satu anak dengan anak lainnya dan mengasah kecakapan anak dalam bersosialisasi dengan orang di sekitarnya atau dengan kata lain dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Howard Gardner mengutarakan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang di mana mereka dapat melihat serta memahami sesuatu dari orang lain seperti *mood*, motivasi, temperamen bahkan keinginan yang kuat dalam diri orang tersebut (Utami, 2012).

Kecerdasan interpersonal memiliki tiga dimensi yang saling berkaitan dan menjadi kesatuan yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tanpa salah satu dimensi akan menyebabkan ketimpangan yang kemudian berdampak pada dimensi lainnya. Dimensi kecerdasan

interpersonal meliputi sensitivitas sosial (*social sensitivity*) yaitu kepekaan seseorang dalam merasakan reaksi baik positif maupun negatif yang ditunjukkan oleh orang lain, pemahaman sosial (*social insight*) berupa kemampuan seseorang dalam memahami berbagai situasi dan memecahkan masalah di sekitarnya dengan kesadaran diri yang baik menjadi pondasi dasar, selanjutnya kecakapan komunikasi sosial (*social communication*) merupakan keterampilan dalam berkomunikasi dengan orang di sekitar yang mencakup komunikasi verbal dan nonverbal yang akan membantu dalam menjaga relasi sosial (Rahmatullah, 2013).

Pengembangan kecerdasan interpersonal dilakukan oleh pendidik dengan memperhatikan strategi yang tepat. Dalam kecerdasan interpersonal terdapat tiga dimensi yang perlu menjadi perhatian khusus bagi pendidik. Dimensi kecerdasan interpersonal dapat menjadi tumpuan dan tolak ukur pendidik dalam menentukan indikator untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Adapun dimensi kecerdasan interpersonal mencakup tiga aspek yaitu sensitivitas sosial (*social sensitivity*), pemahaman sosial (*social insight*), dan komunikasi sosial (*social communication*) (Sonya B.G Siregar & Ray, 2022).

Mengacu permendikbud nomor 146 mengenai pembelajaran yang terintegrasi dengan nilai kearifan lokal dan fenomena hasil observasi yang diperoleh peneliti mengenai belum memanfaatkan metode bermain yang memanfaatkan budaya lokal dan mengenalkan pembelajaran berbasis kearifan lokal pada anak usia

dini dipandang sebagai sesuatu yang penting.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan jenis pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan secara mendalam dimensi nilai-nilai sosial anak melalui permainan tradisional *maddende* yang di modernisasikan agar menjadi rujukan anak meningkatkan potensi kecerdasan interpersonal.

Penelitian dilaksanakan di TK Al-Imaniah Kota Parepare. Lokasi penelitian berada di jalan Pendidikan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Peneliti bertindak sebagai human instrument, dimana peneliti berkaitan langsung dengan penelitian. Peneliti juga berperan sebagai pengumpul data dalam penelitian yang perannya tidak dapat tergantikan.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan di Sekolah TK Al-Imaniah dengan objek penelitian yaitu anak usia 5-6 tahun, terdiri 5 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

Pada kegiatan observasi, peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap bentuk sikap, perilaku anak baik saat kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir selama proses pembelajaran.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan dua orang diantaranya Kepala TK satu orang dan satu orang pendidik untuk memperoleh beberapa informasi terkait metode pembelajaran yang

dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran.

Dokumentasi dilakukan sebagai dokumen penguatan dokumen pendukung untuk mendokumentasikan selama proses pembelajaran dan bukti-bukti dokumen penilaian kemampuan sosial anak sebagai data informasi tentang peristiwa yang diabadikan. Setelah mengumpulkan data, peneliti melakukan analisis data, klasifikasi data dan pengambilan kesimpulan.

### **PEMBAHASAN**

TK Al-Imaniah untuk anak kelompok B hanya fokus melatih kemampuan kognitif, yaitu melatih kecakapan menghitung dan membaca untuk persiapan masuk sekolah dasar, sedangkan waktu bermain anak hanya diberikan saat jam istirahat, belum lagi dengan munculnya jenis permainan *high technology* permainan yang sifatnya bermain individu dan anak mengalami tindakan perilaku bosan, bermain sendiri, hingga mengganggu teman kelasnya. Sehingga mempengaruhi dimensi bermain anak dengan lingkungan sosialnya dan kemampuan interpersonal belum berkembang sesuai harapan.

Kecerdasan interpersonal dimaksud untuk meningkatkan kecakapan anak dalam menjalin kerjasama dan memahami teman sebaya dan orang lain disekitarnya. kecerdasan ini memberikan tuntutan tanggap dan dapat menyerap perasaan atau suasana hati, niat, hasrat serta perangai orang lain. Dengan kecerdasan interpersonal maka akan menunjukkan kemampuan anak ketika bersangkutan atau

berhubungan dengan orang di sekitarnya (Wahyuni et al., 2020).

Sesuai hasil observasi, dokumentasi dan pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti, terdapat beragam karakter anak yang mengalami perilaku prososial positif dan perilaku prososial negative dan belum didukung fasilitas media untuk memanfaatkan sumber belajar budaya lokal.

Berdasarkan hasil temuan dan analisis terhadap perilaku prososial diantaranya anak yang tidak bisa diam, senang mengganggu temannya, egosentris, sabar dan menunjukkan kepedulian cenderung dikategorikan sebagai dimensi sensitivitas sosial (*social sensitivity*).

Anak yang berperilaku diam hanya senang dengan dirinya sendiri, mendominasi, mengikuti aturan cenderung dikategorikan sebagai pemahaman sosial (*social insight*).

Anak yang pemalu, aktif berkomunikasi, pelaku reseptif dan berani mengekspresikan diri dikategorikan dengan (*social communication*).

Ketiga dimensi interpersonal diatas, adalah nilai-nilai sosial yang mendeskripsikan melalui permainan tradisional *maddende*. Permainan ini memiliki aturan bermain seperti merangkul teman menjadi empat atau lima orang anak. Teknik bermain dimulai dari menyanyi lagu dengan judul "*hompimpa*"

*Hom pim pa alaium gambreng,  
pagi-pagi makan nasi goreng,  
kita bermain bukan untuk kalah  
menang yang penting kita  
semua bisa senang.*

Lagu *Hompimpa* sebagai langkah pertama memulai bermain permainan *maddende* untuk

memastikan siapa yang bermain lebih awal.

Langkah kedua, masing-masing anak memiliki batu atau disebut *pa'kamba* untuk memulai bermain permainan *maddende*.

Langkah ketiga, guru menjelaskan aturan bermain secara sederhana yaitu anak sebagai pemain pertama sifatnya melempar *pa'kamba* pada kotak pertama, apabila keluar dari garis maka dikatakan keluar, dan digantikan dengan pemain selanjutnya. Apabila berhasil melempar *pa'kamba* dalam kotak, maka pemain melompat dengan satu kaki pada satu kotak tanpa menginjak kotak yang terdapat *pa'kamba*.

Setelah pemain berhasil menyelesaikan satu babak, selanjutnya pemain melaju ke babak berikutnya dengan melempar *pa'kamba* pada kotak kedua, lalu bermain seperti sebelumnya, begitu seterusnya hingga *pa'kamba* berhasil dilempar pada seluruh kotak yang disediakan dengan beragam bentuk gambar *ma'dende*.

Selanjutnya, berikut deskripsi hasil dimensi permainan *maddende* sebagai unsur pembelajaran budaya lokal dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal.

#### 1. Kategori Dimensi *social sensitivity*



Gambar 1 (sa'barra ri)

Menunjukkan sikap anak sabar dalam menunggu gilirannya, anak fokus memperhatikan temannya bermain, dan tertib mengantri serta tidak berebutan sebab sejak awal guru telah memberikan aksentuasi aturan bermain bahwa bermain *maddende* dilakukan secara bergantian.

Berdasarkan hasil analisis Gambar 1, bahwa anak antusias bermain *maddende* sehingga mempengaruhi untuk meningkatkan dimensi kecerdasan interpersonal dengan menunjukkan sikap empati dengan sabar menunggu giliran atau *sa'bbara i ma'cule* kemudian guru memberikan motivasi penguatan dengan tepuk tangan.

### 2. Kategori Dimensi (*sosial insight*)



Gambar 2. (si raga-raga)

Anak yang mau berinteraksi ketika melakukan permainan yang sebelumnya anak hanya bermain dengan beberapa teman akan tetapi ketika diberikan permainan *maddende* anak mau bergabung bersama temannya yang lain.

Berdasarkan hasil analisis Gambar 2 bahwa anak memiliki kemampuan untuk memahami dan memecahkan masalah bersama teman kelompoknya untuk mengatur strategi bermain dengan caranya.

### 3. Kategori Dimensi (*social communication*)



Gambar 3. (ge'teng)

Anak bermain sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan salah satunya yaitu ketika anak menginjak garis maka dinyatakan gugur dalam permainan, dalam gambar memperlihatkan anak bersungguh-sungguh atau disebut dalam bahasa bugis *ma ge'teng* untuk tidak menginjak garis serta menjaga keseimbangan.



Gambar 4.  
(ma'gala ma'kutana)

Saat bermain anak mampu bertanya ketika mengalami kesulitan baik aturan dalam permainan, terlihat ketika masih terdapat anak yang mengajukan pertanyaan terkait penempatan batu *pa'kamba* yang seharusnya atau disebut nilai dalam bahasa bugisnya *ma'gala ma'kutana*.

Berdasarkan hasil analisis Gambar 3 dan gambar 4, anak terlihat menonjol saat bermain bersama menunjukkan bahwa anak yang memiliki pondasi dasar dalam memahami situasi sosial, mampu mengikuti aturan yang telah ditetapkan dalam permainan, anak mampu, mengekspresikan peristiwa saat bermain, menyampaikan kesukaan maupun ketidaksukaan, anak cenderung bertanya dengan berbicara kepada teman sebayanya maupun gurunya ketika memiliki kesulitan

Indikator tersebut menjadi dasar anak meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui dimensi *social communication* bahwa dengan memiliki etika sosial yang baik di sekitarnya maka tumbuh nilai kesadaran diri dan memudahkan mereka dalam mengenal dirinya sendiri maupun oranglain.

### **Permainan Maddende Sebagai Media Bermain dalam Meningkatkan Dimensi Kecerdasan Interpersonal.**

PERMENDIKBUD No 137 tahun 2014 tentang SN (Standar Nasional) PAUD terdapat level pencapaian kecerdasan interpersonal untuk anak usia 5-6 tahun, diantaranya telah menunjukkan dimensi kemampuan sosial berkembang sesuai harapan melalui permainan *maddende* bahwa anak mampu beradaptasi dengan lingkungan main dan aturan main, teman main sesuai usianya atau bermain dengan anak seusianya, anak penuh perhatian memaklumi perasaan temannya dengan memberikan motivasi bersama gurunya, senang bertanya atau sharing, menghargai hak orang lain bahwa anak menghargai giliran sesuai aturan bermain, menyelesaikan masalah jika mengalami

beda pendapat, bersikap suportif, bersikap toleran, mengekspresikan emosinya, tertib dan mengenal aturan bermain.

Kecerdasan interpersonal merupakan skill berinteraksi atau kemampuan untuk memahami, berinteraksi dengan orang disekitarnya dan memahami tujuan serta perasaan orang lain. Menegaskan bahwa anak yang mampu menyesuaikan dimensi kecerdasan interpersonalnya yaitu (*sensivity social, social insight, and social communication*) merupakan sikap atau perilaku terhadap orang yang ada di lingkungan sosial mampu mencerna dan merespons secara tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan dapat menyesuaikan kondisi lingkungannya yang disusun dari setiap budaya masyarakat atau yang mengandung ciri khas dalam konsep bermain.

Beberapa peneliti telah melakukan kajian mengenai kecerdasan interpersonal pada anak usia dini dengan beragam media bermain permainan tradisional yang ditawarkan. Berikut beberapa penelitian terdahulu mengenai media bermain yang memanfaatkan sumber budaya lokal dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal diantaranya; Implementasi Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Usia Dasar : Analisis Jurnal Sinta 2 Sampai 5 (Safruddin et al., 2022), Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini (Herdayanti & Watini, 2021), Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak (Fitri & Rakimahwati, 2021), Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak

Kelompok B (Qowiyah, 2020), Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 tahun melalui Permainan Tradisional (Alexandra Waluyo, 2017).

Berdasarkan hasil kajian dari penelitian ini, maka permainan *maddende* salah satu dimensi bermain yang memanfaatkan sumber belajar budaya lokal sebagai media dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal kepada anak usia dini. Pada sub bab sebelumnya telah diuraikan mengenai analisis dari dimensi kecerdasan interpersonal melalui permainan *maddende*. Terdapat tiga jenis atau kategori dimensi kecerdasan interpersonal yang memuat nilai-nilai sosial dalam permainan *maddende* diantaranya; 1) *sensivity social* membangun kemampuan anak mengenal dirinya, mengendalikan perasaan, penyayang, memahami peraturan dan disiplin. 2) *social insight* mengandung konsep nilai mudah beradaptasi, memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, bekerjasama, bersikap suportif. 3) *social communication* mengandung konsep nilai cakap berkomunikasi, mengekspresikan emosinya, dan menumbuhkan kepercayaan diri dengan orang yang tepat.

Melalui permainan *maddende* sebagai sarana edukasi untuk meningkatkan dimensi kecerdasan interpersonal perlu dikembangkan melalui pembiasaan sejak dini berinteraksi dengan orang lain dengan cara bermain yang menyenangkan dan sesuai usia anak. Konsep bermain yang memanfaatkan sumber budaya lokal yang mengandung bahan dan medianya sederhana maksudnya memanfaatkan benda disekitarnya. Anak dengan

memiliki kecerdasan interpersonal menjadi tampak sebagai individu yang manis, baik hati, mudah beradaptasi, dan suka perdamaian.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B di TK Al-Imaniah Kota Parepare maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dimensi permainan tradisional dalam hal ini yaitu permainan *Maddende* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak berdasarkan dimensi kecerdasan interpersonal yang meliputi sensitivitas sosial, pemahaman sosial, serta komunikasi sosial. Dari hasil temuan didapatkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup baik pada kecerdasan interpersonal anak. Hal ini disebabkan adanya interaksi sosial yang terjadi pada saat anak bermain sehingga mereka dapat membangun sertamenjalin hubungan yang lebih erat dengan teman sebayanya juga orang lain di lingkungan sekitarnya. Peningkatan kecerdasan interpersonal melalui permainan *Maddende* membuat anak lebih bersemangat dalam berinteraksi dengan orang lain di sekitarnya.

## **Rekomendasi**

Penelitian ini mengandung sarat dimensi nilai-nilai sosial yang memanfaatkan sumber belajar budaya lokal sebagai unsur utama dalam bentuk permainan tradisional. Penelitian ini menjadi rujukan untuk menanamkan aspek sosial dan budaya dalam permainan untuk anak usia dini.

## **Ucapan Terima Kasih**

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, dapat merampungkan artikel ini.

Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka akan cukup sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan artikel ini. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada: Kepala dan guru-guru TK Al-Imaniah dan tim Anggota kelompok.

Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan artikel ini masih terdapat kekurangan, untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun untuk dapat menyempurnakan artikel ini agar dapat menjadi rujukan.

Akhir kata, peneliti mengucapkan terima kasih kepada tim redaksi jurnal Pusaka dan semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alexandra Waluyo, A. T. L. R. (2017). Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 tahun melalui Permainan Tradisional. *JPPAUD FKIP UNTIRTA*, 4(2), 81–90.
- Chairunnisa, N. F., Zultiar, I., & Hurri, I. (2019). Efektivitas Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK Islam Al-Fauza Tahun Ajaran 2018-2019. *Jurnal Utile*, 5(2), 153–159.
- Damayanti, R. R., CH, M., & Hapidin, H. (2018). Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 34–44. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.5>
- Fitriani, R., & Rosikh, A. (2021). Korelasi Kecerdasan Interpersonal dengan Hasil Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V MI Nurul Qur'an Pagutan. *El-Midad: Jurnal PGMI*, 13(1), 28–40.
- Fitri, R., & Rakimahwati, R. (2021). Game Edukasi Berbasis Budaya Lokal Sumbang Duo Baleh untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 239–251. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1220>
- Hazriyanti, & Nasriah. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Perwanis Medan. *Jurnal Usia Dini*, 5(2), 20–24.
- Herdayanti, H., & Watini, S. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Engklek dalam Mengembangkan Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 6222–6227. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1930%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1930/1708>
- Malichah, L., & Rakhmawati, N. I. S. (2018). Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Teratai*, 7(2), 1–9.
- Ningsih, S. (2016). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional (Studi Kasus di TK Al-Akhyar Purwakarta Kelompok B). *Tunas Siliwangi*, 2(No.1), 30–47.
- Pebryawan, K. (2015). Engklek Sebagai Sarana Pembelajaran Yang Asik Di Tengah Permainan Modern. *Magistra*, 92(27), 62–68.

- Pramesti, R. (2019). *Pengembangan Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Desa Tebat Kubu Manna Bengkulu*. Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Qowiyah, S. H. (2020). Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 96–101. <https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.26239>
- Rahmatullah, A. S. (2013). Kecerdasan Interpersonal dalam Al-Quran dan Urgensi Terhadap Bangunan Psikologi. *Jurnal Cendekia*, 11(1), 1–17.
- Rozana, S., & Bantali, A. (2020). *Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini: Melalui Permainan Tradisional Engklek* (N. Kholik (ed.)). Edu Publisher.
- Sada, M. E., Ita, E., & Rewo, J. M. (2021). Pengembangan Video Permainan Tradisional Engklek untuk Aspek Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TKK ST Theresia Wolomeli. *Jurnal Citra Pendidikan ( JCP )*, 1(4), 530–542.
- Safuruddin, M., Maemonah, M., & Sakdah, M. S. (2022). Implementasi Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Usia Dasar: Analisis Jurnal Sinta 2 Sampai 5. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1234. <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1149>
- Sonya B.G Siregar, & Ray, D. (2022). Gambaran Kecerdasan Internasional Anak Usia 5-6 Tahun di Paud Cinta Kasih Desa Aeknauli I Kabupaten Humbang Hasundutan. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 1–10.
- Utami, A. D. (2012). Interpersonal Melalui Pembelajaran Project Approach Improving Intrapersonal Intelligence and Interpersonal. *Jurnal Ilmiah Visi*, 7(2), 138–152.
- Wahyuni, K., Fadillah, & R, M. (2020). Peranan Guru Dalam Pengembangan Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(9), 1–11.
- Widayati. (2017). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Tradisional pada Anak Kelompok B. *Jurnal PG-Paud Trunojoyo*, 4(2), 164–170.