

**MODEL PERMAINAN BERBASIS KECERDASAN
INTERPERSONAL UNTUK
ANAK USIA DINI (6-8 TAHUN)**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*



MUHAMMAD RICHARD





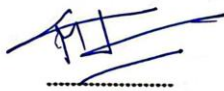
1605620014

**Skripsi Ini Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Olahraga**

**PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
MEI, 2024**

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		
<u>Prof.Dr.Nofi Marlina Siregar, M.Pd</u> NIP. 197701282005012002		<u>15/07/2024</u>
Pembimbing II		
<u>Dr.Eka Fitri Novitasari, M.Pd</u> NIP. 197908252005012001		<u>15/07/2024</u>

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I			
1. <u>Dr. Sri Nuraini, M.Pd</u> NIP. 196707301993032001	Ketua		<u>19/07/2024</u>
2. <u>Dr.Drs. Zulham.M.Si</u> NIP. 197203022005011002	Sekretaris		<u>19/07/2024</u>
3. <u>Prof.Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd</u> NIP. 197701282005012002	Anggota		<u>15/07/2024</u>
4. <u>Dr.Eka Fitri Novitasari, M.Pd</u> NIP.197908252005012001	Anggota		<u>15/07/2024</u>
5. <u>Masnur Ali, M.Pd</u> NIP. 199209012019031014	Anggota		<u>13/07/2024</u>

Tanggal Lulus: 9 Juli 2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta ataupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni dari sebuah ide, gagasan, dan penelitian saya sendiri yang dibantu oleh arahan dosen pembimbing.
3. Seluruh tulisan dalam skripsi ini tidak terdapat pendapat yang telah ditulis oleh orang lain, kecuali pendapat yang dijadikan sebagai acuan dan telah disebutkan nama pengarang serta dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh – sungguh dan apabila terdapat ketidakbenaran dan penyimpangan dalam pernyataan ini dikemudian hari, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 19 Juni 2024

Yang Menyatakan



Muhammad Richard

1605620014



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Richard
NIM : 1605620014
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Olahraga / Olahraga Rekreasi
Alamat email : mrichard5f43c@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

MODEL PERMAINAN BERBASIS KECEKAPAN
INTERPERSONAL UNTUK ANAK USIA DINI (6-8 TAHUN)

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis


(Muhammad Richard),
nama dan tanda tangan

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Puji dan Syukur, Penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan kehidupan dan jalan keselamatan serta kebenaran bagi umatnya yang percaya dan beriman kepada-Nya.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Felix dan Ibu Lis Atiyah yang tidak pernah berhenti memberikan doa, dukungan, bimbingan, cinta dan kasih sayang yang tiada habisnya di setiap langkah penulis.
3. Kedua saudara kandung penulis, Keyla Kanza Priscila (Adik), yang selalu memberikan doa dan menjadi motivasi bagi penulis.
4. Keluarga besar penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang selalu memberikan dorongan dan motivasi bagi penulis untuk bisa menyelesaikan pendidikan di jenjang perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu Dosen yang selalu memberikan ilmu serta motivasi kepada penulis.
6. Sahabat seperjuangan penulis di kampus yaitu Rifai, Rama, Rohid, Fauzan, Roji, Thresa, Arasel, selalu ada dalam kisah suka maupun duka yang penulis alami selama kegiatan perkuliahan. Serta Teman-teman Fakultas Ilmu Keolahragaan 2020 yang telah memberikan warna baru dalam kisah perkuliahan penulis dan akan menjadi sebuah pengalaman yang sangat luar biasa untuk dikenang.
7. Keluarga Rprtra Jati Bersinar yang telah memberikan motivasi serta dukungan doa maupun moral kepada penulis.
8. Almamater Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

MODEL PERMAINAN BERBASIS KECERDASAN INTERPERSONAL UNTUK ANAK USIA DINI (6-8 TAHUN)

ABSTRAK

Anak usia dini (0-8 tahun) mengalami perkembangan fisik dan mental yang pesat dan dipengaruhi oleh lingkungannya. Gardner, Piaget, dan Vygotsky menyoroti pentingnya berbagai jenis kecerdasan, termasuk kecerdasan logis-matematis, kinestetik, visual, musikal, interpersonal, dan intrapersonal, serta peran interaksi sosial dan budaya dalam perkembangan ini. Pada usia 6-8 tahun, keterampilan motorik halus dan kasar berkembang signifikan, dan kecerdasan emosional juga menjadi aspek penting. Anak pada tahap egosentris cenderung melihat dunia dari sudut pandang mereka sendiri. Permainan alat berbasis kecerdasan interpersonal di RPTRA Sindang Raya dapat membantu anak mengenal dan mengendalikan kecerdasan interpersonal mereka, mengembangkan kemampuan sosial, kerjasama, dan empati. Penelitian ini bertujuan mengembangkan model permainan alat untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak-anak melalui pendekatan holistik.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Model Permainan, Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Anak, Kecerdasan Emosional Anak.

INTERPERSONAL INTELLIGENCE-BASED PLAY MODEL FOR EARLY CHILDHOOD (6-8 YEARS)

ABSTRACT

Early childhood (0-8 years) undergoes rapid physical and mental development influenced by their environment. Gardner, Piaget, and Vygotsky emphasize the importance of various types of intelligence, including logical-mathematical, kinesthetic, visual, musical, interpersonal, and intrapersonal, as well as the role of social and cultural interaction in this development. At the age of 6-8 years, fine and gross motor skills develop significantly, and emotional intelligence also becomes an important aspect. Children at the egocentric stage tend to see the world from their own perspective. Interpersonal intelligence-based tools play at RPTRA Sindang Raya can help children recognize and manage their interpersonal intelligence, developing social skills, cooperation, and empathy. This study aims to develop a play model for tools to enhance children's interpersonal intelligence through a holistic approach.

Keywords: Early Childhood, Play Model , Interpersonal Intelligence, Child Intelligence, Children's Emotional Intelligence.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan karunia dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Model Permainan Berbasis Kecerdasan Interpersonal untuk Anak Usia Dini (6-8 Tahun)”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu untuk mendapatkan gelar Sarjana Olahraga di Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta. Dalam menyusun skripsi ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan Terimakasih kepada:

Bapak Dr. Hernawan M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, Dr. Aan Wasan M.Si selaku Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta, Prof, Dr.Nofi Marlina Siregar, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama proses pelaksanaan dan penulisan skripsi ini, Dr.Eka Fitri Novitasari S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing II ,Dr. Sri Nuraini,M.Pd selaku ketua sidang, Dr,Drs Zulham,M.Si selaku penguji sidang, Masnur Ali, M.Pd selaku penguji sidang yang telah memberikan bimbingan pengarahan dan menguji selama proses pelaksanaan dan penulisan skripsi ini. Kepada sahabat -sahabat seperjuangan saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Saya berharap gagasan model yang disusun dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.saya juga berharap agar tidak segan memberikan saran dan masukan demi sempurnanya gagasan model yang akan datang.Terimakasih saya ucapkan

Jakarta, 20 Maret 2024

Muhammad Richard

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian.....	8
C. Perumusan Masalah	8
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORITIK	11
A. Konsep Pengembangan Model	11
B. Konsep Model yang Dikembangkan	15
C. Kerangka Teoritik.....	16
D. Rancangan Model.....	29
D. Konseptual Kecerdasan interpersonal.....	31
E. Operasional Kecerdasan Interpersonal	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
A. Tujuan Penelitian	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	35
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	37
E. Langkah-langkah Pengembangan Model	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Pengembangan Model	50
B. Kelayakan Model	65
C. Pembahasan	68
D. Hasil Uji Efektivitas	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
A. KESIMPULAN	75
B. SARAN	76
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Nama Ahli Uji Validasi.....	41
Tabel 2. Indikator Kecerdasan Interpersonal dan Kisi-kisi Instrument.	45
Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan yang Diperoleh oleh Peneliti.....	51
Tabel 4. Implementasi Model Permainan	53
Tabel 5. Implementasi Model Permainan	54
Tabel 6. Implementasi Model Permainan	55
Tabel 7. Implementasi Model Permainan	56
Tabel 8. Implementasi Model Permainan	57
Tabel 9. Implementasi Model Permainan	58
Tabel 10. Implementasi Model Permainan	59
Tabel 11. Implementasi Model Permainan	60
Tabel 12. Implementasi Model Permainan	61
Tabel 13. Implementasi Model Permainan	62
Tabel 14. Implementasi Model Permainan	63
Tabel 15. Implementasi Model Permainan	64
Tabel 16. Evaluasi Model Permainan	66
Tabel 17. Persentase Hasil Pengamatan.....	72
Tabel 18. Data Penelitian Tes Awal dan Tes Akhir.....	73
Tabel 19. Hasil Analisa Pengaruh Signifikan	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Konsep Model ADDIE	13
Gambar 2.2. Model ADDIE	30
Gambar 3.1. Blind Walk Estafet.....	53
Gambar 3.2 Estafet Kardus.....	54
Gambar 3.3. Grab Back Ballon	55
Gambar 3.4. Estafet Kelereng.....	56
Gambar 3.5. Estafet Snake Balon.....	57
Gambar 3.6. Grup Walk Ballon.....	58
Gambar 3.7. Cacht Glass	59
Gambar 3.8. Estafet Walk Kelereng.....	60
Gambar 3.9. Estafet Walk Ring.....	61
Gambar 3.10. Blind Cacht Ball.	62
Gambar 3.11. Circle Finger Suits.....	63
Gambar 3.12. Circel Flip Coin	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form Usulan Judul	79
Lampiran 2. Form Usulan Pembimbing.....	80
Lampiran 3. Surat Tugas Pembimbing I	81
Lampiran 4. Surat Tugas Pembimbing 2.....	82
Lampiran 5. Validasi Permainan I	83
Lampiran 6. Validasi Permainan II	84
Lampiran 7. Validasi Instrumen.....	85

