**PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN RELASI PERSONAL ANAK USIA DINI KELOMPOK B TK BABUS SHAFA TACCORONG KABUPATEN BULUKUMBA**

**A. Nidha Eka Restuti Munawir**

**ABSTRAK**

A.NIDHA EKA RESTUTI M, 2017. Pengembengan Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Relasi Personal Anak Usia Dini Di Kabupaten Bulukumba. (dibimbing oleh Abdullah Sinring dan Usman Bafadal).

Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mengetahi gambaran kebutuhan model permainan tradisional, 2) untuk mengetahui gambaran desain permainan tradisional, 3) untuk mengetahui gambaran pengembangan model permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini dengan tiga permainan tradisional yaitu *Akbombo-bombo, Ma’benteng dan Gallak-gallak*. Hasil penelitian ini yaitu; (1) Pengembangan kemampuan relasi personal di TK belum maksimal dilakukan, hal ini terjadi karena guru belum mengenal kemampuan relasi personal, namun guru mengetahui sub dimensi dari kemampuan , namun meskipun begitu belum ada strategi-strategi ataupun metode khusus yang diterapkan untuk mengembangkan kemampuan ini, hal ini menjadi gambaran kebutuhan dalam mengembangkan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak didik. (2) Desain dari model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini menghasilkan sebuah produk yaitu buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini. (3) Model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini dinyatakan valid oleh pada ahli dan memiliki kepraktisan, (4) Implementasi model Permainan Tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini dinyatakan efektif bagi guru dengan hasil uji *wilcoxon sign rank test* 0,0043, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini dengan hasil uji wilcoxon pada permainan *akbombo-bombo* 0,001, *ma’benteng* 0,001, dan *gallak-gallak* 0,001.

**Kata Kunci : Permainan Tradisional, Kemampuan Relasi Personal**

**ABSTRACT**

A.NIDHA EKA RESTUTI M, 2017.Development of traditional games model to enchance personal relation ability of early childhood in Bulukumba district. (guided by Abdullah Sinring and Usman Bafadal).

The problem of study are: 1) to understand the needs of traditional game models, 2) to figure out traditional game designs, 3) to figure out the development of traditional game models. This research uses ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The products produced in this study are traditional game manuals to enhance the ability of early childhood personal relationships with three traditional games: *Akbombo-bombo, Ma'benteng and Gallak-gallak*. The results of this study are; (1) The development of personal relationships in the kindergarten has not been maximally done, this is because the teacher has not known the ability of personal relations, but the teacher knows the sub dimension of the ability, but even though there are no specific strategies or methods applied to develop this capability, this becomes a picture of the need to develop a traditional game model to enhance the ability of personal relationships of students. (2) The design of traditional game models to enhance the ability of early childhood personal relationships to produce a product is a traditional game manual to enhance the ability of personal relationships early childhood. (3) The traditional game model to improve the ability of early childhood personal relationships is valid by the experts and has practicality. (4) The implementation of Traditional Game model to improve the ability of early childhood personal relations is declared effective for teachers with test result wilcoxon sign rank test 0 , 0043, and effective in improving the ability of early childhood personal relationships with wilcoxon test results on the game *akbombo-bombo* 0.001, *ma'benteng* 0.001, and *gallak-gallak* 0.001.

**Keywords: Traditional Games, Personal Relationship Ability**

**PENDAHULUAN**

Kemampuan relasi personal merujuk kedua kecerdasan, dimana makna relasi berhubungan dengan kecerdasan sosial atau interpersonal, sedangkan personal berhubungan dengan kecerdasan personal atau intrapersonal yang dimiliki individu. kedua hal tersebut berbeda namun keduanya satu kesatuan yang merupakan kemampuan dasar yang dimiliki manusia.

Kemampuan relasi personal ini sangat penting dimiliki oleh individu karena didalamnya mencakup aspek-aspek kemampuan yang akan menghubungkan individu satu dengan individu yang laiinnya, dimana kecakapan ini sangat diperlukan oleh kehidupan anak kelak, dan dapat menjadi batu loncatan untuk kesuksesan seorang anak.

Melihat pentingnya kemampuan relasi personal ini, dan melihat beberapa penelitian-penelitian yang ada yang umumnya lebih banyak mengembangkan keterampilan sosial anak, maka hal ini mendasari peneliti untuk melakukan penelitian dalam hal pengembangan kemampuan relasi personal anak, meskipun relasi personal sama dengan kemampuan sosial walaupun penyebutannya berbeda namun perlu juga dilakukan penelitian untuk kemampuan ini.

Untuk meningkatkan kemampuan relasi personal ini dilakukan dengan cara bermain sesuai dalam penerapannya pembelajaraan di Pendidikan anak usia dini yang dilaksanakan melalui kegitan bermain sambil belajar, sesuai dengan tahapan perkembangan anak, dimana bermain mewadahi anak dalam belajar. salah satu kegiatan bermain ini yaitu dengan memainkan permainan tradisional.

Dari hasil observasi dan FGD (*Focus Disscussion Group)* yang dilakukan di TK Babus Shafa Taccorong Kab. Bulukumba pada tanggal 1 Maret 2017, kemampuan anak didik dalam hal relasi personal dapat dikatakan rendah, hal ini terjadi karena guru belum tahu mengenai kemampuan ini, ditambah lagi proses belajar mengajar di TK ini mengutamakan perkembagan kognitif dan bahasa anak, sedangkan untuk relasi personal yang notabenenya berada pada pengembangan perilaku atau perkembangan sosial anak belum maksimal dilakukan guru hanya memberikan bimbingan-bimbingan saja kepada anak tentang bagaiaman bersosialisasi, sedangkan penerapannya melalui kegiatan bermain belum maksimal, melihat dari fenomena inilah maka peneliti mengangkat topik penelitian yang berjudul “pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak kelompok B di TK Babus Shafa Taccorong Kab. Bulukumba”.

1. **Rumusan Masalah**
2. Bagaimana gambaran kebutuhan model permainan Tradisional untuk meningkatkan relasi personal anak usia dini ?
3. Bagaimanakah gambaran desain model permainan tradisional untuk meningkatkan relasi personal anak usia dini?
4. Bagaimanakah gambaran pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan relasi personal anak usia dini?
5. Bagaimanakah gambaran efektifitas implementasi model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini ?
6. **Tujuan Penelitian**
7. Untuk mengetahui gambaran kebutuhan model permainan Tradisional untuk meningkatkan relasi personal anak usia dini.
8. Untuk mengetahui gambaran desain model permainan tradisional untuk meningkatkan relasi personal anak usia dini.
9. Untuk mengetahui gambaran pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan relasi personal anak usia dini.
10. Untuk mengetahui gambaran efektifitas implementasi model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini.
11. **Tinjauan Pustaka**
12. **Relasi Personal**

Secara etimologis, Relasi personal berasal dari dua kata, yaitu relasi dan Personal. Alwi (2007) kata relasi memiliki arti hubungan, sedangkan personal memiliki arti bersifat pribadi atau persorangan. Jadi makna dari relasi personal jika ditinjau secara etimologi memiliki arti hubungan yang bersifat pribadi atau perseorangan.

Malikail dan Stewart (2003) menjelaskan makna personal dalam tinjauan kecerdasan personal yaitu kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal, dimana kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal biasa disebut sebagai kecerdasan personal atau kompetensi sosial (*personal dan social skill*).

Relasi ditinjau konteks etimologi memiliki arti hubungan, dimana hubungan ini sendiri merupakan suatu proses interaksi, hal ini dijelaskan oleh Bonner (Ahmadi, 1990) dimana interaksi adalah hubungan antara dua individu manusia dan perilaku yang satu mempengaruhi, mengubah, dan memperbaiki perilaku individu lain atau sebaliknya.

Konteks relasi atau hubungan sendiri erat kaitan dengan keterampilan sosial dimana hal ini merupakan bagian dari salah satu kecerdasan jamak, yaitu kecerdasan interpersonal, hal ini dijelaskan oleh Safaria (2005) dimana kecerdasan interpersonal dikatakan juga sebagai kecerdasan sosial, artinya sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menguntungkan. kata sosial dan interpersonal hanya penyebutannya saja yang berbeda namun keduanya menjelaskan maksud yang sama.

Ditinjau dari beberapa penjelasan-penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan jika relasi personal adalah kemampuan yang dimiliki oleh manusia yang meliputi kecerdasan interpersonal dan intrapersonal, dimana kecerdasan interpersonal kemampuan manusia dalam membangun hubungan dengan individu dilingkungannya atau biasa disebut dengan kecerdasan sosial dan kecerdasan intrapersonal yaitu kemampuan manusia dalam mengendalikan emosi didalam dirinya, memahami dan menyadari, dan menerima dirinya biasa disebut dengan kecerdasan personal.

1. **Permainan Tradisional**

Menurut Danandjaya (1987) Permainan tradisional merupakan salah satu *folkfore* yang beredar secara lisan dan turun termurun serta banyak mempunyai variasi sehingga permainan tradisional dipastikan usianya sudah tua, tidak diketahui asal usulnya juga tidak diketahui siapa yang menciptakan permainan tersebut.

Studi dilakukan Parten (Johnson dan Medinnus, 1974) meninjau permainan anak dari sudut tingkah laku social, berdasarkan hasil observasinya pada anak usia 2 – 5 Tahun, Ia menemukan enam katergori bermain, yang terbagi atas : a) Permainan *unoccupied*, b) Permainan *Solitary, c)* Permainan *onlooker,*  d) Permainan *paraller*, e) Permainan *assosiative*, dan f) Permainan *cooperative*.

Terkhusus untuk kemampuan relasi personal, kemampuan ini berada dalam ranah perkembangan Sosial anak. Berikut ini permainan-permainan tradisional yang dapat mengembangkan kemampuan relasi personal anak : a) *Akbombo-bombo,* b) *Ma’benteng* c) *Gallak-gallak*.

1. **Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Relasi Personal Anak Usia Dini**

Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak akan menghasilkan sebuah buku panduan yang isinya permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini, alasan memilih buku panduan/ modul adalah sebagai sumber belajar yang dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang dihadapi yang berkaitan dalam proses belajar mengajar, memberikan pemahaman teknik dan konsep bagi guru/ pendidik, membantu guru dalam mengatasi masalah kemampuan relasi personal anak, sebagai penduan dalam melakukan penilaian terhadap kemampuan relasi personal anak, dan sebagai buku panduan dalam memainkan permainan tradisional.

Dalam buku panduan ini berisi penerapan permainan tradisional ini anak akan memainkan tiga permainan tradisional dari Sulawesi selatan, yaitu *ma’benteng*, *akbombo-bombo* dan *gallak-gallak***.** Jadi, penelitian ini akan mengembangkan sebuah modul/ buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia 5-6 tahun.

1. **Metode Penelitian**

Jenis Penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R & D), dengan menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (2001).

Langkah-langkah dalam penelitian ini menggunakan model desain ADDIE (Dick and Carey, 2001) dalam penelitian ini secara garis besar terdiri atas lima langkah, yaitu : (1) Analisis, 2) Desain, 3) *Development*/Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi.

Penelitian ini dilakukan di TK Babus shafa taccorong Kabupaten Bulukumba, yang mana sebelumnya telah dilakukan observasi, wawancara dan FGD (*focus discussion group*) pada tanggal 1 Maret 2017, dan untuk tahapan selanjutnya dilakukan setelah proses proposal dan revisi.

Populasi pada penelitian ini adalah guru TK babus shafa taccorong kelompok B berjumlah lima orang guru dan anak didik kelompok B yang terdiri dari kelompok B1 dan B2 yang berjumlah 45 Anak didik. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *random sampling* atau pengambilan sampel ini dilakukan secara *random.* . Adapun jumlah sampel yaitu sebanyak 15 sampel, dengan pertimbangan 7 sampel dari kelas B1 dan 8 sampel dari kelas B2. Adapun pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan cara undian.

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu; a) Lembar validasi media dan desain pembelajaran buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan Relasi Personal, b) Lembar Pengamatan Aktiviats Anak (LPAA), c) Angket Respon Guru (ARG), d) Lembar Pengamatan Aktivitas Guru (LPAG), dan e) Lembar validasi perangkat pembelajaran. dan Tehnik Pengumpulan data yang digunakan yaitu : FGD (*Focus Discussion Group*) , Wawancara, Observasi, Dokumentasi dan Angket.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dalam pengembangan Permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal ini adalah dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif ini dilakukan sebagai tahapan awal dalam memperoleh data dan informasi. Analisis data ini diperoleh dari hasil diskusi, wawancara, observasi dan saran-saran dari para ahli, sebagai pertimbangan dalam merevisi dan menyempurnakan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak didik. sedangkan Analisis data Kuantitatif Analisis data kuantitatif dilakukan pada penelitian ini untuk mengukur sejauhmana tingkat keberhasilan dari model yang dikembangkan. untuk mengetahui kualitas dari model yang dikembangkan maka ditentukanlah kriteria. adapun kriteria pada penelitian ini mengacu pada kriteria Nieven (1999), yang terdiri atas; validasi isi, kepraktisan dan efektifitas.

1. **Hasil Dan Pembahasan**

Pada tahap ini akan dikemukakan mengenai gambaran hasil penelitian pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini kelompok B di TK Babus shafa Taccorong Kabupaten Bulukumba dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

1. **Gambaran Kebutuhan Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Relasi Personal Anak Usia Dini.**
2. Kajian Teoritis

Peneliti mengembangkan sebuah model permainan berdasar kearifan lokal yaitu model permainan tradisional untuk mengembangkan kemampuan relasi personal anak, yang mana produk dari model ini berupa buku panduan permainan tradisional yang dapat digunakan dalam mengembangkan kemampuan relasi personal anak didik.

1. Kajian Empirik

Kajian empirik merupakan kajian yang bergantung pada bukti, konsekuensi atau hal-hal yang dapat dilihat. Langkah-langkah dalam mengkaji secara empirik pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini ialah dengan cara melakukan observasi, wawancara dan FGD, dari kegiatan tersebut peneliti berkesimpulan, sesuai dengan permasalahan yang dihadapi guru maka perlu dikembangkan sebuah produk yang menjadi panduan guru dalam meningkatkan kemampuan relasi personal, yang diwujudkan melalui kegiatan bermain permainan yaitu permainan tradisional, dan hal ini yang menjadi analisis kebutuhan pengembangan

1. **Gambaran Desain Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Relasi Personal Anak Usia Dini**

Perancangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini yang diadaptasi sebagai rancangan (desain) model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini maka peneliti melakukan beberapa kegiatan yaitu :

1. Deskripsi Penyusunan Instrumen Buku Panduan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Relasi Personal Anak Usia Dini.

Penyusunan instrumen produk berupa buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini terlebih dahulu dimulai dengan menganalisis kebutuhan peserta didik. Instrumen pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini digunakan untuk melihat sejauhmana tingkat ketercapaian belajar dari peserta didik. yakni menilai tingkat perkembangan, pemahaman mengenai kemampuan relasi personal yang diwujudkan melalui tingkah laku, yang diterapkan pada saat kegiatan permainan.

1. Deskripsi Pemilihan Format Penilaian

Format penilaian yang digunakan dalam mengembangkan model permainan tradisioanal untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini yaitu untuk menilai sejauhmana capaian kemampuan relasi personal anak didik berdasarkan indikator yang ada dan disesuaikan dengan kurikulum diPAUD.

c. Landasan Filosofi Model

Landasan filosofi model merupakan komponen konsep pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini. landasan filosofis ini terdiri dari; rasional, tujuan, ruang lingkup, sasaran, asumsi dasar, pendukung, sistem layanan, peranan guru, dan prosedur pelaksanaan.

1. Landasan Operasional Model

Landasan operasioanal model dituangkan dalam sebuah buku panduan permainan tradisional dengan format sebagai berikut : 1) Halaman Judul, 2) Kata Pengantar, 3) Daftar isi, 4) Struktur isi buku panduan.

1. **Gambaran Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Relasi Personal Anak Usia Dini**
2. Uji validasi isi

Hasil validasi instrumen pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini yang dilakukan oleh para ahli, diuraikan sebagai berikut :

Tabel 4.12 Hasil validasi Instumen Penelitian pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Perangkat yang divalidasi | Validasi | Kriteria |
| 1. | validasi media dan desain pembelajaran buku panduan permainan tradisional untuk anak usia dini | 0,85 | Sangat valid |
| 2. | validasi Lembar Pengamata Aktivitas Anak (LPAA), | 0,90 | Sangat valid |
| 3. | Angket Respon Guru (ARG) | 0,83 | Sangat valid |
| 4. | Lembar Pengamatan Aktivitas Guru (LPAG) | 0,84 | Sangat valid |
| 5. | Prosem | 0,85 | Sangat valid |
| 6. | RPPM | 0,87 | Sangat valid |
| 7. | RPPH | 0,88 | Sangat valid |

Sumber : Data hasil pengisian lembar vaidasi oleh ahli media dan desain

pembelajaran dan Ahli PAUD

Dari tabel 4.12 terlihat bahwa semua perangkat yang divalidasi dinyatakan “sangat valid” oleh ahli dalam mengukur model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal, dan adapun tingkat validitas tertinggi yaitu hasil validasi dari instrumen Lembar Pengamatan Aktivitas Anak (LPAA) dengan nilai validitas 0,9. Sesuai saran dari ahli, instrumen telah diperbaiki oleh peneliti sebelum dilakukan uji coba terbatas.

1. Kepraktisan

Persentase rata-rata hasil analisis respon guru adalah 40 % untuk jawaban Sangat Setuju (SS), 60 % untuk jawaban Setuju (S), 0% untuk jawaban Kurang Setuju (KS) , dan 0% menjawab Sangat Tidak Setuju (STS). melihat hasil persentase ini 100% guru yang menjadi subjek uji coba memberi respon yang positif terhadap produk yang dihasilkan dari pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini. Dari hal ini disimpulkan bahwa model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi hal ini dibuktikan dengan respon positif yang diberikan guru terkait produk yang dihasilkan berupa buku panduan permainan tradisional.

1. **Gambaran efektifitas implementasi model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini**

Berikut ini gambaran efektifitas implementasi model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini

1. Efektifitas implementasi model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini oleh Guru

Tabel 4.14 Hasil Uji data wilcoxon

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Perlakuan | N | Mean | Standar deviasi | Z | 2.sig tailed |
| 1 | Sebelum *(pretest)* | 5 | 32 | 8,27647 | -2,023b | 0,043 |
| 2 | Setelah *(Posttest)* | 5 | 65 | 2,73861 |  |

Sumber : Data hasil observasi guru oleh peneliti

Dari tabel diatas, terlihat bahwa nilai rata-rata sebelum perlakuan yaitu 32 namun setelah menggunakan buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak didik kemampuan guru naik menjadi 67 sedangkan standar deviasinya dari 8,27647 menjadi 2,73861. Hal ini menunjukkan adanya perubahan setelah menggunakan panduan.

Dan melihat 2 sig-tailed memperoleh nilai 0,043. Sesuai dengan taraf signifikansi yang diambil yaitu sebesar 0,05. Melihat hasil tersebut 0,043 < 0,05 maka dapat dikatakan terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah perlakuan artinya buku panduan permainan tradisional efektif digunakan oleh guru dalam mengembangkan kemampuan relasi personal anak didik.

1. **Efektifitas implementasi model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini**

Tabel 4.15 Perolehan hasil pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | N | *Pre test* | | | *Post test* | | |  |  |
| Jenis Permainan | Dimensi Kemampuan Relasi Personal | | | Dimensi Kemampuan Relasi Personal | | | Ren  tang | 2.sig tailed |
|  | Rata-rata  Kemampuan Intrapersonal | Rata –rata Kemampuan Interpersonal | Rata-rata Kemam puan Relasi Personal | Rata-rata Kemampuan Intrapersonal | Rata-rata Kemampuan Interpersonal | Rata-rata Kemam puan Relasi Personal |  |  |
| *Akbombo-bombo* | 15 | 17,533 | 19,733 | 37,266 | 32,466 | 42,933 | 75,39 | 38,1 | 0,001 |
| *Ma’ben teng* | 15 | 17,533 | 19,733 | 37,266 | 34,2 | 43,4 | 77,6 | 40,3 | 0,001 |
| *Gallak- gallak* | 15 | 17,533 | 19,733 | 37,266 | 31,4 | 36,8 | 68,2 | 30,9 | 0,001 |

Dari data Perolehan hasil pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini, yang mana terlihat peningkatan kemampuan anak setelah kegiatan permainan, selain itu semua permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kemampuan relasi personal. dan melihat dari nilai dan rentang yang didapat antara sebelum dan setelah kegiatan bermain, terlihat jika permainan yang paling efektif dalam meningkatkan kemapuan relasi personal adalah permainan *ma’benteng* hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai sebelum dan setelah permainan, dengan rentang nilai 40,3. Permainan selanjutnya yaitu *akbombo-bombo* dengan perolehan nilai rentang sebelum dan setelah permainan 38,1, dan permainan yang berikutnya yaitu *gallak-gallak* dengan perolehan nilai rentang sebelum dan setelah permainan 30,9

1. **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pembahasan dari hasil revisi dan penilaian ahli yang dikemukakan sebelumnya, dimana dalam hal validasi isi terdiri atas instrumen yang digunakan untuk mengukur validitas dari model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal seluruh instrumen dinyatakan valid oleh ahli, Dari segi kepraktisan, model permainan tradisional memiliki kepraktisan yang tinggi, hal ini dibuktikan dengan respon positif yang diberikan guru terkait produk yang dihasilkan yakni buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini., Dari segi keefektifan, dari hasil uji coba terbatas yang dilakukan peneliti pada guru dan anak didik dimana hasilnya efektif dalam meningkatkan kemampuan relasi personal.

Temuan khusus ini menjadi masukan dan saran dalam memperbaiki model yang dikembangkan, temuan-temuan tersebut antara lain :a) Adanya kebutuhan yang tinggi dari para guru paud terkait pengembangan kemampuan relasi personal anak usia dini, b) Dalam kegiatan ujicoba terbatas, selain permainan yang ada dalam buku panduan ternyata masih banyak permainan-permainan yang dapat dimainkan oleh anak untuk meningkatkan kemampuan relasi personal, c) Para pendidik menyadari bahwa tugas pengembangan kemampuan relasi personal ini tidak hanya dilakukan oleh pihak sekolah saja, namun orang tua juga memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan ini, dengan adanya buku panduan ini para guru dapat membagi informasi kepada orang tua mengenai kemampuan relasi personal dan permainan tradisional yang dapat dimainkan dalam mengembangkan kemampuan ini.

Keterbatasan dalam penelitian yang dikemukakan, yaitu keterbatasan yang ditemukan selama proses pengembangan model permainan tradisional dalam meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini, menyangkut tentang implementasi permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran d dan kesiapan-kesiapan yang diperlukan untuk menerapkan model yang di anggap urgen, sehingga keterbatasan ini layak untuk dipertimbangkan dari berbagai kalangan termasuk lembaga-lembaga PAUD. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain: 1) Pengembangan kemampuan relasi personal di TK belum dapat terlaksana dengan maksimal karena guru atau pendidik lebih mengutamakan pengembangan aspek perkembangan lainnya, hal ini dikarenakan tuntutan orang tua yang menginginkan anaknya dapat membaca dan menulis, sehingga kembali lagi pembelajaran diutamakan untuk kedua aspek tersebut, 2) Waktu yang diberikan guru kepada anak dalam memainkan permainan tradisional relatif singkat, 3) Masalah klasikal yakni kurangnya pengetahuan tenaga pengajar tentang kemampuan relasi personal sehingga kurang memicu perkembangan anak aspek perkembangan ini.

Beberapa unggulan tersebut antara lain; 1) Pengembangan kemampuan relasi personal melalui model permainan tradisional fleksibel dan penerapannya dapat langsung disesuaikan dengan kurikulum untuk anak usia dini, 2) Dengan model permainan tradisional anak lebih antusias karena pada penerapannya anak memainkan permainan tradisional, 3) Model permainan tradisional ini berwawasan budaya lokal, sehingga anak juga mengenal budaya-budaya melalui kegiatan bermain.

1. **Kesimpulan dan Saran**
2. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini di Kelompok B TK Babus Shafa Taccorong Kabupaten Bulukumba, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengembangan kemampuan relasi personal di TK belum maksimal dilakukan, hal ini terjadi karena guru belum mengenal kemampuan relasi personal, namun guru mengetahui sub dimensi dari kemampuan ini yaitu kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan interpersonal, namun meskipun begitu belum ada strategi-strategi ataupun metode khusus yang diterapkan untuk mengembangkan kemampuan ini, hal ini menjadi gambaran kebutuhan dalam mengembangkan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak didik.
2. Desain dari model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini menghasilkan sebuah produk yaitu buku panduan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini.
3. Hasil pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini, sebagai berikut : a) Tingkat validitas isi, Hasil validasi isi pengembangan model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini dinyatakan valid oleh ahli. b) Model Permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini memiliki kepraktisan.
4. Implentasi model permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini dinyatakan efektif bagi guru dan efektif dalam meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini.
5. **SARAN**

Berdasarkan hasil temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Penelitian hanya sampai pada tahap uji coba skala kecil untuk itu pada penelitian selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan untuk penelitian uji coba skala besar/ lebih luas yang melibatkan lebih banyak subjek penelitian dari latarbelakang budaya yang berbeda.
2. Permainan yang ada pada penelitian ini jumlahnya terbatas maka pada penelitian selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang berkaitan permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan relasi personal anak usia dini.
3. Waktu yang digunakan dalam penelitian ini relativ singkat, sedangkan untuk mengamati perubahan sikap butuh waktu lebih lama, sehingga untuk penelitian selanjutnya diharapkan waktu penelitian dilakukan lebih lama untuk mengamati perubahan-perubahan sikap yang berhubungan dengan kemampuan relasi personal anak.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ahmadi, A. 1990. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aiken, Lewis,R. 1985. *Three coefficient for analizing the reability and validity of ratings*. Sage *Social Science Collection*. 131-142.

Alder, Harry. 2001. *Boots Your Intelligence : Pacu EQ dan IQ anda*. Jakarta : Erlangga.

Ambaryani. Novita., Yustinus, Ngadino., & Sujana, Yudianto. 2014. *Efektieitas permainan tradisional terhadap keterampilan sosial anak Kelompok B TK-segugus IV Kecamatan Banjarsari tahun ajaran 2012/2013* (Online), Vol 2 No 1(2014) (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paud/article/view/4401>).

Aminah Hamzah, dkk. (1979/1980). Permainan Rakyat Suku Bugis Makassar di Sulawesi Selatan . Jakarta: Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaan Daerah, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Amri, M Ali Latif. 2010. *Konsep Dan Prinsip Pendidikan Non formal*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.

Amstrong, Thomas. 2002. *7 Kinds off Smart: Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Anda Berdasarkan Teori Multiple Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta : Rhineka cipta.

Baron, Robert A & Bryne Don. 2002. *Psikologi sosial edisi kesepuluh.* Jakarta : Bumi Aksara.

Bev, Jenni S. 2006*. Rahasia* *sukses terbesar.* Jakarta *:* Born rich publishing.

Bishop, J.C. & Curtis, M. 2005. *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang*. Editor: Yovita Hadiwati. Jakarta: PT. Grasindo.

Cahyono, N. 2011*. “Transformasi Permainan Anak Indonesia”. Artikel. (*Online)http://-permata-nusantara.blogspot.com. Diakses pada tanggal 25 Sepetember 2012.

Danandjaya, James. 1987. *Folklore Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2013 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta : Departemen pendidikan nasional.

Dick. W., & L. Carey. J.O. 2001. *The systematic design of intruction*. Addison educational pubhlisher inc.

Dimyanti,J. 2004. *Metode penelitian pendidikan & aplikasinya pada pendidikan anak usia dini*. Jakarta : Kencana.

Enjang AS. 2009. *Komunikasi konseling*. Bandung : Nuansa.

Gardner, H. 1983. Frames of *Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

Gardner, H. 2013. *Multiple intelligence memaksimalkan potensi dan kecerdasan individu dari masa kanak-kanak hingga dewasa.. Jakarta :* Daras Books.

Gardner, H . 2003. *Multiple Intelligences Kecerdasan Majemuk Teori dan Praketk*.. Jakarta : Interaksara.

Goleman, Daniel,1995. *Emotional intelligence : why id can mattter more than IQ*. New york. Bantam books.

Goordon, claire. Cooper.,& Lyyn Huggins. 2012. *Meningkatkan 9 Kecerdasan anak*. Jakarta : PT. Buana Ilmu Komputer.

Hafiz, Al-Imam al habib Umar bin Muhammad bin Salim bin, 2012. *Mendidik Anak dengan Bena*r. Tanggerang : Putera Bumi.

Hafid. Yunus., Yasil, Suradi., Anshar., & Kila, Syahrir., 1997. *Pembinaan nilai-nilai budaya melalui permainan rakyat daerah Sulawesi Sselatan.* Ujung Pandang : CV maju jaya Ujung Pandang

Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Jakarta : Balai Pustaka.

Herrington, Em., & Parke. R. D. 1979. *Child psycology*: Colorado : Megrawhill

Hildayani, Rini. 2007. *Psikologi perkembangan*. Jakarta : Penerbit universitas terbuka

Hoerr, Thomas. 2007. *Buku kerja Multiple Intelligence.* Bandung : Kaifa

Johnson, Rc ., & Meddinus, GR. 1974. *Child psycology and development*. New york. John wiley and sons.

Jufri, Muhammad. 2016. *Pengembangan panduan permainan kewirausahaan berbasis multimedia digital pada pendidikan anak usia dini*. Makassar, Universitas Negeri Makassar

Kesley, 2010. *Personal relationships* (online), ([https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjf16uHsHSAhVMRI8KHcxNDTAQFgg1MAQ&url=http%3A%2F%2Ffaculty.gordonstate.edu%2Fagoldman%2FChapter%252010%2520%2520AshleyChalceBriana.pptx&usg=AFQjCNG5JVVZoHAndgHGiaBJVad4EkmVA&sig2=9Tl67t2udBpE0vZMo7o9Rw&bvm=bv.149760088,d.c2I](https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=5&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjf16uHsHSAhVMRI8KHcxNDTAQFgg1MAQ&url=http%3A%2F%2Ffaculty.gordonstate.edu%2Fagoldman%2FChapter%252010%2520%2520AshleyChalceBriana.pptx&usg=AFQjCNG5JVVZoHAndgHG-iaBJVad4EkmVA&sig2=9Tl67t2udBpE0vZMo7o9Rw&bvm=bv.149760088,d.c2I), Diakses 7 Maret 2017.

Lawrence, M.R. 1994. *Question to ask when evaluating test*. *Eric Digest*. (*Artikel)*. Daksesl dari: http://www. ericfacility. net/ ericdigest/ ed.385607.html tanggal 6 September 2017.

Malikail., & Steward. 2003. *Social and personal values skill* (online), ([www.sasked.gov.sk.ca/docs/policy/cels/el6.html](http://www.sasked.gov.sk.ca/docs/policy/cels/el6.html)

Muliyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta : Diva Press.

Morrison, George S. 2012. *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta : Indeks.

Nieven, N. 1999. *Design Approacher In Education And Traning*. London : Kluwer Academic Publishing.

Nunnaly, J. 1978. *Psichometry Theory (2nd ed)*. New York : Mc Growhill.

Nur Asia, 2014, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis kecerdasan jamak bagi anak usia dini* *(Tesis)* program pascasarjana Universitas Negeri Makassar.

Pabittei, HJ ST Aminah. 2009. *Permainan rakyat daerah Sulawesi Selatan*. Makassar : Dinas kebudayaan dan periwisata provinsi Sulawesi Selatan.

Patmonodewo, S. 1995. *Buku ajar pendidikan prasekolah*. Jakarta : Depdikbud

*Permendikbud Nomor 146 tahun 2014*

Prasetyo, JJ Reza. Andriyani, Yeni. 2009. *melatih 8 kecerdasan majemuk pada anak dan dewasa.* Yogyakarta : Penerbit Andi.

Pratiwi, Putri Auliah Diah. 2014. *Penerapan levels Of inqury untuk meningkatkan Achievement Siswa SMP pada pokok bahasan Optik*. Bandung. Universitas Pendidikan Indonesia.

Rakhmat, Jalaluddin. 2009. *Psikologi komunikasi*. Bandung : Rosdakarya.

Retnawati, Heri. 2016. *Analisis kuantitatif instrumen penelitian*. Yogyakarta : Parama publishing.

Safaria. 2005. i*nterpersonal intelligence: metode pengembangan kecerdasan interpersonal anak*. Yogyakarta : Amara Books.

Saharudin. 1977. Susunan *dan Sistem Pemerintahan Kerajaan Bala*. Ujung Pandang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Seifert, K. L., & Hoffnung, R. J. 1994. *Child and Adolesemnt development*. Boston: Houghton miffin company.

Seriati, Ni Nyoman., & Hayati, Nur. 2010. *Permainan tradisional jawa gerak dan lagu untuk* menstimulasi keterampilan anak usia dini.

Siegel Sidney. 1992. *Statistik Nonparametrik untuk ilmu-ilmu sosial*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Sujanto, Agus. 1991. *Psikologi umum*. Jakarta : Bumi Aksara.

Sugiyono. 2011. *Metode penelitian Kombinasi*, Jakarta : Alfabeta.

Sujiono. Yuliani Nurani & Sujiono. Bambang. 2010. *Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak*. Jakarta: Indeks.

Siswanto, Igrea. 2008. *Mendidik anak dengan permainan kreatif : bermain sambil belajar untuk mengembangkan kecerdasan majemuk sejak usia dini.* Yogyakarta : Andi.

Suranto Aw. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Susanto, Ahmad. 2015. *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-Kanak*.. Jakarta : Prenadamedia Grup.

Trianto. 2010. *Desain Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Kencana.

Trianto. 2012. *Model pendidikan anak usia dini*. Jakarta : Kencana.

Wood, Julia T. 2013. *Komunikasi interpersonal interaksi kesehaian edisi 6*. Jakarta : Penerbit Salemba Humanika.

Yamin, Martinis, dkk. 2010. *Panduan Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: GP Ekspress.

Yunus Ahmad. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Proyek Inventarisasi dan Dokumentasi Kebudayaaan Daerah.

Yus, Anita. 2012. *Penilaian perkembangan belajar anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana