

## PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *MA'BENTENG* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK KELOMPOK B DI TK KEMALA BHAYANGKARI-04

Nurul Nisya\*<sup>1</sup>, Novita Ashari<sup>2</sup>, Tien Asmara Palintan<sup>3</sup>, Tri Ayu Lestari Natsir<sup>4</sup>  
Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare<sup>1,2,3,4</sup>  
Email: \*nurulnisya@iainpare.ac.id

Nisya, Nurul dkk. (2025). Pengembangan Permainan Tradisional *Ma'benteng* untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B di TK Kemala Bhayangkari-04. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(2), 591-603.  
doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i2.4778>

Diterima: 22-06-2025

Disetujui: 23-06-2025

Dipublikasikan: 27-06-2025

**Abstrak:** Tujuan dalam penelitian ini yaitu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B melalui pengembangan permainan tradisional *ma'benteng*. Jenis penelitian yang digunakan yaitu *research and development* (R&D) melalui pengembangan model Borg & Gall. Tahap pengembangannya terdiri dari 10 tahapan, akan tetapi dalam penelitian yang dilakukan ini berhenti pada tahap 7 yaitu tahap revisi produk setelah dilakukan uji coba produk. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa tingkat validitas produk yang dikembangkan ini mencapai hasil penilaian dengan kategori 'Sangat Layak' dari ketiga validator, yakni 90% oleh ahli materi, 82% oleh ahli media, dan 89% oleh ahli bahasa. Sementara itu, data dari uji coba produk menunjukkan respon yang sangat positif, dengan hasil lembar observasi guru mencapai 100% dengan kategori 'Sangat Baik', lembar observasi anak sebesar 92% dengan kategori 'Sangat Layak', dan angket respon guru sebesar 97% dengan kategori 'Sangat Layak'. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memperoleh hasil bahwa pengembangan permainan tradisional *ma'benteng* ini dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B.

**Kata kunci:** anak usia dini, permainan tradisional *ma'benteng*, kecerdasan interpersonal

**Abstract:** The purpose of this study is to improve the interpersonal intelligence of group B children through the development of the traditional game *ma'benteng*. The type of research used is *research and development* (R&D) with the Borg and Gall development model. The development stage consists of 10 stages, but this study was only carried out up to stage 7, namely the product revision stage after the product trial. The results of the study showed that the validity of the product developed was assessed in the 'Very Eligible' category from the three validators, namely 90% by material experts, 82% by media experts, and 89% by language experts. Meanwhile, data from the product trial showed a very positive response, with teacher observation results reaching 100% in the 'Very Good' category, child observation of 92% in the 'Very Eligible' category, and teacher response questionnaires of 97% in the 'Very Eligible' category. Based on this, this study obtained the results that the development of this traditional game *ma'benteng* can improve the interpersonal intelligence of group B children.

**Keywords:** early childhood, traditional game *ma'benteng*, interpersonal intelligence

## PENDAHULUAN

Kecerdasan interpersonal ialah bagian dari jenis kecerdasan majemuk atau dikenal dengan *multiple intelligences* yang dikemukakan oleh Howard Gardner. *Multiple intelligences* disebut sebagai kemampuan seseorang dalam menganalisis situasi serta menemukan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang dihadapi atau melakukan aktivitas yang memiliki nilai dalam kehidupan sehari-hari. Kecerdasan tidak dapat diukur atau dilihat secara langsung, melainkan merupakan potensi dari sel-sel otak yang bisa aktif atau tidak tergantung pada pengalaman yang diperoleh dalam kehidupan, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun tempat lainnya. Istilah *multiple intelligences* dikenalkan oleh Gardner untuk menggambarkan bahwa pada dasarnya setiap individu memiliki beragam jenis kecerdasan yang tidak hanya terbatas pada kecerdasan intelektual (IQ) sebagaimana dikenal selama ini, melainkan meliputi berbagai kecerdasan-kecerdasan lainnya (Indria, 2020).

*Multiple intelligences* mempunyai arti bahwa kecerdasan ialah kemampuan seseorang dalam menyelesaikan permasalahan dan menemukan solusi yang inovatif. Gardner mengemukakan bahwa *multiple intelligences* terbagi berdasarkan keunikan dan keunggulan masing-masing individu. Pada dasarnya, tidak ada individu yang sepenuhnya tidak memiliki kemampuan, karena setiap orang pasti memiliki setidaknya satu bentuk kecerdasan atau kelebihan tertentu. Jika kelebihan tersebut dapat dikenali sejak dini, maka potensi yang dimiliki individu dapat diberi stimulus sehingga mampu berkembang secara optimal (Oktaviana et al., 2023).

Teori *multiple intelligences* mengungkapkan bahwa setiap insan memiliki 9 jenis kecerdasan, sebagaimana dijelaskan oleh Howard Gardner dalam karyanya yang berjudul *Intelligences Reframed*. Dalam bukunya menjelaskan konsep kecerdasan sebagai suatu bentuk keberagaman kemampuan yang disebut dengan *multiple intelligences* yang terdiri dari kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan linguistik, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan eksistensial, dan kecerdasan naturalis. (Berliana & Atikah, 2023). Semua kecerdasan tersebut perlu untuk dikembangkan pada anak, satu diantaranya yakni kecerdasan interpersonal.

Kecerdasan interpersonal menurut Howard Gardner mengemukakan bahwa kemampuan untuk memahami serta mengamati perubahan kondisi

emosional, niat, perasaan orang lain, dan motivasi. Kecerdasan ini terdiri dari kepekaan membaca ekspresi wajah, intonasi suara, dan bahasa tubuh, serta kemampuan dalam memahami berbagai isyarat sosial dan memberi respon secara tepat. Respon tersebut dapat bersifat praktis, misalnya dalam memengaruhi orang lain agar mengikuti arah atau tindakan tertentu (Kurniasih, 2021). Kecerdasan interpersonal tercermin melalui kemampuan individu dalam berkomunikasi secara efektif dan menjalin hubungan sosial. Kecerdasan ini bukan jenis kemampuan yang secara menyeluruh bersifat bawaan, akan tetapi bisa tumbuh dan berkembang seiring dengan proses interaksi anak bersama lingkungan sosialnya (Jazilurrahman et al., 2022).

Pada tahap perkembangan anak masa *golden age*, kecerdasan interpersonal mengandung makna bahwa kemampuan dalam mengenali serta membedakan maksud, motivasi, dan apa yang dirasakan oleh orang lain. Kecerdasan ini dapat diidentifikasi melalui sikap anak yang menunjukkan kepekaan terhadap perasaan, sikap, dan respon orang lain melalui ekspresi wajah, intonasi suara, serta gerakan tubuh orang di sekitarnya (Agustin et al., 2021). Kecerdasan interpersonal pada anak merujuk pada kemampuan untuk memahami perasaan orang lain, membangun hubungan sosial serta komunikasi yang efektif, dan menunjukkan sikap kooperatif serta kesiapan untuk bekerja sama dengan individu lain. (Minasadiyah et al., 2023). Kecerdasan interpersonal pada anak usia dini dapat dilihat dari antusiasme mereka dalam menjalin pertemanan, menikmati berbagai aktivitas sosial, serta rasa tidak nyaman atau enggan saat sendirian (Ginting et al., 2022).

Berdasarkan data awal yang didapatkan setelah melakukan observasi dan wawancara di TK Kemala Bhayangkari-04, peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal, anak belum berkembang secara optimal. Dapat dilihat bahwa terdapat 14 anak yang mengalami kesulitan untuk bermain dengan teman sebayanya. Anak pilih-pilih teman dengan hanya bermain bersama dua orang temannya saja. Anak bertindak semau dia seperti saat guru memberi arahan untuk bermain balok tapi anak justru bermain lego. Anak juga menunjukkan sikap tidak mau bekerja sama dengan teman sebayanya. Di saat guru memberikan pembelajaran secara berkelompok, anak lebih memilih mengerjakannya sendirian.

Anak didik di TK Kemala Bhayangkari-04 memiliki kecerdasan interpersonal yang rendah karena guru mengukur kecerdasan interpersonal

anak melalui kegiatan mereka sehari-hari. Guru menyediakan media pembelajaran yang berfokus pada pengembangan aspek kognitif dan motorik halus anak. Tidak tersedia media yang secara khusus dirancang untuk mendukung perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak.

Menurut hasil penelitian dari Susi Herlinda, dkk. (2023) menunjukkan bahwa implementasi metode *blended learning* memberikan dampak positif terhadap kemajuan dalam kecerdasan interpersonal anak-anak kelompok usia kelas B. Kecerdasan interpersonal merujuk pada kapasitas individu dalam membangun, menjalin, serta memelihara hubungan sosial yang efektif dengan orang lain. Selain itu, kecerdasan ini juga mencakup kemampuan berinteraksi positif dengan orang lain dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar anak (Herlinda et al., 2023).

Penelitian selanjutnya oleh Jazilurrahman, dkk. (2022) menunjukkan bahwa penerapan metode bercerita dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak. Kegiatan bercerita ini dilengkapi dengan pemberian contoh ekspresi wajah. Selain itu, kegiatan ini dilengkapi juga dengan pertanyaan yang akan diajukan kepada anak untuk merangsang kecerdasan interpersonalnya. Evaluasi terhadap kegiatan ini dilaksanakan melalui pengukuran sejumlah karakteristik yang merefleksikan efektivitas penerapannya, seperti sikap empati, sikap prososial, dan wawasan sosial. Hal ini membuktikan adanya keefektifan pengimplementasian metode belajar melalui kegiatan bercerita dalam upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak (Jazilurrahman et al., 2022).

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian oleh Syiddatul Budury, dkk. (2022) menunjukkan bahwa bermain permainan tradisional mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Anak dapat mengembangkan keterampilan kerja sama dan interaksi dalam kelompok, yang sangat mendukung perkembangan fisik, mental, dan sosial mereka. Di sisi lain, pengenalan permainan tradisional juga berfungsi sebagai upaya untuk melestarikan kearifan lokal Indonesia, terutama di tengah era digital yang dipenuhi dengan tantangan seperti *internet addiction* serta *gaming disorder* (Budury et al., 2022).

Terdapat berbagai cara bisa dipakai guna meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, salah satunya melalui metode bermain. Metode ini merupakan kegiatan yang positif dan bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan anak karena

proses belajar dilakukan sambil bermain, dan sebaliknya, bermain dilakukan sambil belajar (Palintan et al., 2023). Salah satu contohnya yaitu melalui kegiatan bermain permainan tradisional. Sebagian besar permainan tradisional ini dimainkan secara kelompok (Harmaningsih et al., 2024).

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang tumbuh oleh tradisi masyarakat tertentu yang mengandung banyak nilai serta dapat mendukung perkembangan anak secara holistik serta meningkatkan keterampilan mereka (Dilla et al., 2024). Permainan tradisional berperan dalam mengajarkan berbagai perilaku sosial, salah satunya adalah perilaku kerja sama. Hal ini tercermin melalui aktivitas komunikasi, interaksi, diskusi, berbagi gagasan, pengambilan keputusan, keterampilan mendengarkan, kesiapan untuk beradaptasi, serta pertukaran pendapat antar anak yang terlibat dalam permainan. Semua perilaku tersebut merupakan bagian dari unsur-unsur kerja sama (Trismahwati & Sari, 2020). Adapun salah satu permainan tradisional yang pernah diterapkan di TK Kemala Bhayangkari-04 yaitu permainan tradisional *ma'benteng*.

Permainan *ma'benteng* adalah salah satu permainan tradisional dari Bugis yang dimainkan secara berkelompok dan sangat mengandalkan kerja sama tim (Dewi et al., 2022). Permainan *ma'benteng* ialah jenis permainan tradisional yang melibatkan lebih dari empat pemain dengan tugas merebut dan mempertahankan benteng demi meraih kemenangan. Melalui permainan *ma'benteng* ini, kemampuan kerja sama anak dapat meningkat (Abidah et al., 2019).

Di TK Kemala Bhayangkari-04 sudah pernah melakukan permainan tradisional *ma'benteng* seperti yang dilakukan oleh Syiddatul Budury (2022). Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan permainan tradisional *ma'benteng* sehingga menjadi lebih atraktif dan dapat menimbulkan ketertarikan pada anak. Permainan tradisional *ma'benteng* yang akan dikembangkan ini adalah permainan yang secara khusus dirancang guna meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak. Permainan ini dimodifikasi dengan membuat keranjang sebagai benteng yang akan direbut dan dipertahankan oleh setiap tim. Di area permainan *ma'benteng* ini juga terdapat *flash card* yang tersebar dengan cerita *ilustrasi* pada setiap kartunya yang akan diceritakan oleh guru. Permainan ini nantinya akan dimainkan oleh anak secara bertim dengan merebut area tim lawan. Permainan ini akan dimainkan dalam jangka waktu tertentu.

Permainan tradisional *ma'benteng* yang akan dikembangkan ini adalah permainan yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Permainan ini dimodifikasi dengan membuat keranjang sebagai benteng yang akan direbut dan dipertahankan oleh setiap tim. Dalam hal ini, keranjang sebagai benteng tim akan direbut tim lawan dengan cara diambil dan membawanya ke benteng tim tersebut. Di area permainan terdapat *flash card* tindakan yang akan disebar. Di setiap *flash card* yang tersebar memiliki satu cerita *ilustrasi* sesuai dengan *flash card* tertentu. Pengembangan permainan tradisional *ma'benteng* ditujukan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak sejalan dengan pentingnya penguatan aspek perkembangan sosial dan emosional yang perlu dioptimalkan sejak usia dini.

Anak dengan usia 5-6 tahun memperlihatkan berbagai variasi perilaku sosial yang mencerminkan aspek-aspek kecerdasan interpersonal. Variasi perilaku tersebut dijelaskan oleh Safaria (2005), terdiri dari pemahaman sosial, komunikasi sosial, dan kepekaan sosial. Aspek-aspek tersebut selanjutnya dijabarkan dalam beberapa indikator, diantaranya (1) Sikap empati, yang tercermin dari kemampuan anak yang mampu memahami perasaan dan keadaan orang lain, mengekspresikan emosi, serta menunjukkan sikap toleran terhadap teman; (2) Sikap prososial, yang tampak dari kemampuan anak untuk berinteraksi dengan semua teman tanpa memilih-milih, membantu sesama, berbagi, serta menunjukkan sikap kooperatif dimana anak memiliki kemampuan untuk bekerja sama; (3) Kesadaran diri, yang terlihat dari kemampuan anak untuk bertanggung jawab serta melaksanakan kewajiban yang diberikan; (4) Pemahaman nilai sosial, yang terlihat dari kemampuan anak dalam mengimplementasikan etika sosial yang baik dan mampu bersikap sopan; (5) Pemecahan masalah secara efektif, yang ditunjukkan melalui keterampilan anak dalam menyelesaikan konflik sosial, seperti menjadi penengah atau meminta maaf saat melakukan kesalahan; dan (6) Komunikasi sosial, yang terlihat dari kemampuan anak untuk berbicara dan menyimak secara baik saat orang lain berbicara (Qowiyah, 2020).

Pengakuan sosial dari lingkungan berperan penting dalam membentuk fungsi sosial anak di masa depan. Oleh karena itu, pemberian stimulasi terhadap kemampuan sosial anak sejak usia dini menjadi pondasi dalam mendukung pengembangan kecerdasan interpersonal anak. Optimalisasi perkembangan tersebut sangat dipengaruhi oleh stimulasi lingkungan yang tepat dan

berkesinambungan. (Qowiyah, 2020). Terdapat berbagai cara yang dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, salah satunya melalui permainan tradisional *ma'benteng*. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan tradisional *ma'benteng* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B di TK Kemala Bhayangkari-04.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian pengembangan, yang secara umum dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*. Metode *Research and Development (R&D)* merupakan suatu pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, serta memvalidasi produk (Okpatrioka, 2023). Pengembangan permainan dilakukan dengan merujuk pada model yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Dimana tahap pengembangan model ini terdiri dari 10 tahapan (Yuliandra et al., 2023). Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan peneliti berupa permainan tradisional *ma'benteng* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B.

Berikut adalah tahap penelitian pengembangan dengan model Borg & Gall yang digunakan dalam penelitian ini.

### Potensi dan Masalah

Tahap awal penelitian ini, peneliti menganalisis kebutuhan anak terkhusus kemampuan bersosialisasi anak dalam proses belajar mengajar maupun disaat anak bermain dengan teman sebayanya yang dilakukan melalui teknik wawancara dan observasi.

### Pengumpulan Data

Tahap ini melibatkan pengumpulan data dengan cara menelaah literatur dari beragam referensi yang berkaitan dengan fokus penelitian yaitu permainan tradisional *ma'benteng* sebagai produk yang akan dikembangkan dan aspek kecerdasan interpersonal anak.

### Desain Produk

Pada tahap ini, peneliti merancang bentuk pengembangan dari permainan tradisional *ma'benteng*. Selain itu, peneliti juga menyiapkan modul permainan.

### Validasi desain

Pada tahap ini merupakan tahap menguji kevalidan produk yang akan dikembangkan yaitu pengembangan permainan tradisional *ma'benteng* dan modul permainan. Produk tersebut akan dinilai oleh 3 validator, diantaranya validasi ahli materi, validasi ahli media, dan validasi ahli bahasa.

### Revisi Desain

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi sesuai dari hasil penilaian dan masukan dari para validator terkait dengan pengembangan produk yang dibuat.

### Uji Coba Produk

Pada tahap ini, peneliti melakukan tahap uji coba lapangan dalam skala kecil. Produk yang dijadikan objek dalam uji coba ini terdiri atas permainan tradisional *ma'benteng* serta modul permainan sebagai produk pendukung.

### Revisi Produk

Tahap ini, peneliti melakukan perbaikan terhadap produk berdasarkan hasil uji coba lapangan skala kecil yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan berhenti pada tahap revisi produk setelah dilakukan uji coba produk dalam skala kecil. Tahap selanjutnya tidak dilanjutkan oleh peneliti.

### Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaannya, data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan studi. Observasi atau pengamatan dilakukan peneliti dengan melihat langsung proses belajar mengajar dalam kelas kelompok B di TK Kemala Bhayangkari-04 Parepare. Subjek yang diwawancarai dalam penelitian ini yakni guru kelompok B di TK Kemala Bhayangkari-04 Parepare.

### Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari-04 Parepare, dengan populasi penelitian meliputi seluruh anak kelompok B di sekolah tersebut. Jumlah subjek yang terlibat sebanyak 14 anak. Sampel ditentukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan kriteria subjek adalah anak berusia 5-6 tahun yang mengalami kesulitan dalam kemampuan bersosialisasi, seperti hambatan dalam berinteraksi atau berkomunikasi dengan teman sebayanya.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Kemala Bhayangkari-04 Parepare. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan berlangsung selama kurang lebih satu bulan. Adapun waktu pelaksanaannya disesuaikan dengan kebutuhan dan tahapan penelitian.

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dihasilkan melalui observasi dan wawancara dengan perwakilan guru, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan dari lembar validasi, angket respon guru, dan lembar observasi. Setelah

proses pengembangan, produk tersebut kemudian dievaluasi guna mengukur keberhasilan dan kesesuaian dengan tujuan yang ditetapkan oleh para ahli guna menilai tingkat kelayakannya. Setelah uji validasi terhadap aspek materi, media, dan bahasa dilakukan, tahapan berikutnya adalah pelaksanaan uji coba produk di TK Kemala Bhayangkari-04. Setelah uji coba selesai, guru akan melakukan penilaian menggunakan angket yang telah disediakan. Hasil validasi dianalisis berdasarkan respon yang didapatkan dari penilaian para ahli melalui instrumen penilaian produk, kemudian dihitung oleh peneliti.

Teknik Analisis Hasil Validasi Produk  
Tabel 1. Skor Validasi Ahli (Putra, 2018)

Keterangan	Skor
Sangat baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Analisis terhadap validasi produk yang diperoleh melalui lembar validasi dilakukan dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase penilaian validator

f = Jumlah skor

N = Jumlah total

Hasil validasi kemudian dianalisis dengan menggunakan interpretasi skor menurut skala *likert*, yang dipakai untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Nilai kategori kelayakan mengacu pada skala tersebut disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Kelayakan (Mahtawarni, 2021)

Persentase	Kategori	Nilai
81-100%	Sangat layak	5
61-80%	Layak	4
41-60%	Cukup layak	3
21-40%	Tidak layak	2
0-20%	Sangat tidak layak	1

Analisis Hasil Angket Respon Guru  
Tabel 3. Penskoran pada Angket  
(Rahmania, 2022)

Analisis Kuantitatif	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Analisis terhadap respon guru yang diperoleh melalui angket dilakukan dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase penilaian guru

f = Jumlah skor

N = Jumlah total

Selanjutnya, persentase dari hasil yang didapatkan akan dikelompokkan menurut kategori kelayakan berdasarkan skala *likert*, maka memungkinkan untuk menarik kesimpulan terkait respon guru. Nilai kategori kelayakan mengacu skala tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4. Kategori Kelayakan (Mahtawarni, 2021)

Persentase	Kategori	Nilai
81-100%	Sangat layak	5
61-80%	Layak	4
41-60%	Cukup layak	3
21-40%	Tidak layak	2
0-20%	Sangat tidak layak	1

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Peneliti memperoleh hasil pengembangan produk melalui serangkaian tahapan dalam jenis penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Tahap pertama, potensi dan masalah. Pada penelitian ini bermula

dari temuan masalah di lapangan yang diperoleh melalui observasi serta wawancara dengan guru kelompok B, yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran saat ini masih bersifat monoton. Dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak sendiri, guru cenderung memberikan pengajaran dalam bentuk kelompok dengan media yang monoton serta melakukan pengamatan melalui kegiatan anak sehari-hari. Pada kegiatan tersebut, anak belum mampu mengembangkan kecerdasan interpersonalnya secara optimal karena anak cepat merasa bosan saat melaksanakannya. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang dapat menarik minat anak dan tidak memiliki media khusus yang fokus mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Guru pernah menggunakan permainan tradisional *ma'benteng* namun tidak ada variasi, hanya dimainkan sama seperti permainan *ma'benteng* pada umumnya.

Kedua, pengumpulan data. Berdasarkan dari potensi dan permasalahan yang ada, peran media pembelajaran dan peran guru sangat diperlukan dalam menetapkan metode pembelajaran dengan tampilan dan fungsi yang lebih menarik untuk menciptakan suasana pembelajaran secara efektif. Untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, mengajak mereka belajar di luar ruangan dapat memberikan peluang berinteraksi dengan alam dan lingkungan sosial, sehingga membantu mereka memahami, menghargai, berkomunikasi, serta menyelesaikan masalah dengan lebih baik (Anisa & Sit, 2024). Dalam meningkatkan minat belajar anak dapat dilakukan dengan memberikan variasi media pembelajaran, teknik dan metode pengajaran yang dilakukan sesuai dengan isi serta sifat media pembelajaran yang digunakan (RimahDani et al., 2023).

Pada tahap ini, penyusunan studi pustaka yang dilakukan oleh peneliti yaitu melalui informasi yang didapatkan dari berbagai jurnal dan buku, sehingga ditentukan bentuk produk yang akan dikembangkan berupa permainan tradisional *ma'benteng*. Permainan tradisional *ma'benteng* memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan potensi diri melalui interaksi bermain yang melibatkan anak secara langsung dan memerlukan peran aktif anak. Oleh karena itu, program permainan tradisional *ma'benteng* relevan untuk mendukung pengembangan kecerdasan interpersonal anak, dengan pengembangan berbasis modul permainan tradisional *ma'benteng* sebagai pedoman pelaksanaannya.

Ketiga, desain produk. Penelitian ini merancang produk berupa permainan tradisional *ma'benteng* yang dimodifikasi menjadi keranjang sebagai benteng untuk masing-masing tim dan dilengkapi dengan *flash card* bergambar berkaitan dengan kecerdasan interpersonal serta berisi cerita ilustrasi disetiap kartunya. Selain itu, peneliti turut merancang modul permainan sebagai elemen pendukung dalam produk yang dikembangkan.

Tabel 5. Desain Produk

Desain Media	Desain Modul
	
Keranjang sebagai benteng tim.	
	
Flash card.	

Keempat, validasi desain. Tahapan ini dirancang untuk mengevaluasi tingkat keefektifan dan kelayakan produk berdasarkan indikator yang relevan kelebihan dan kekurangan. Proses penilaian kevalidan produk dilakukan oleh tiga pakar yang mewakili bidang materi, media, dan bahasa guna menjamin kualitas dan kelayakan produk. Para validator akan memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penilaian beserta saran dari para ahli tersebut kemudian dipergunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi sebelum produk diuji cobakan. Adapun proses validasi dalam penelitian ini melibatkan Novita Ashari, M.Pd. sebagai ahli materi; Sitti Rahmia, M.Pd. sebagai ahli media; dan Tadzkirah, M.Pd. sebagai ahli bahasa.

Dalam validasi ahli materi terdapat dua aspek penilaian yaitu materi dan penyajian. Aspek penilaian materi terdiri dari enam butir pernyataan

dan aspek penilaian penyajian terdiri dari empat butir pernyataan. Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan persentase sebesar 90%, yang menunjukkan bahwa produk berada pada kategori “Sangat Layak”.

Dalam validasi ahli media terdapat tiga aspek penilaian yaitu desain media, pembelajaran, dan penggunaan media. Aspek penilaian desain media terdiri dari lima butir pernyataan, pada aspek penilaian pembelajaran terdiri dari tiga butir pernyataan, dan aspek penilaian penggunaan media terdiri dari enam butir pernyataan. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media menghasilkan persentase sebesar 82%, yang menunjukkan bahwa produk berada pada kategori “Sangat Layak”.

Dalam validasi ahli bahasa terdapat 7 butir pernyataan, diantaranya 1) Menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan sesuai kaidah; 2) Bahasa yang digunakan telah mengikuti EYD; 3) Struktur kalimat disusun secara jelas dan mudah dipahami; 4) Kalimat pada butir pertanyaan komunikatif; 5) Ketepatan dalam pemilihan ukuran huruf; 6) Kesantunan penggunaan bahasa; dan 7) Petunjuk penggunaan mudah dipahami. Penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa menghasilkan persentase sebesar 89%, yang menunjukkan bahwa produk berada pada kategori “Sangat Layak”.

Kelima, revisi desain. Validasi yang dilakukan oleh para validator menjadi acuan dalam merevisi produk. Penilaian yang dilakukan ahli materi menunjukkan bahwa masih terdapat bagian yang perlu untuk direvisi. Dari hasil penilaian ahli materi diperlukan perbaikan terhadap modul yang telah dirancang.

Tabel 6. Revisi Ahli Materi

Gambar	Keterangan
	Sebelum revisi, modul menggunakan font 'cooper black'
	Setelah revisi, modul menggunakan font 'times new roman'

Hasil validasi media menunjukkan bahwa terdapat bagian dari permainan yang memerlukan perbaikan.

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh hasil bahwa masih memerlukan perbaikan pada produk media permainan yang sudah dikembangkan.

Tabel 7. Revisi Ahli Media

Gambar	Keterangan
	Sebelum revisi flash card berukuran kecil
	Setelah revisi flash card berukuran lebih besar agar gambar lebih jelas

Hasil validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa masih terdapat bagian dari modul permainan yang memerlukan perbaikan. Sebelum dilakukan validasi bahasa, penerapan kaidah ejaan yang disempurnakan (EYD) dalam modul permainan belum diterapkan secara konsisten dan tepat. Setelah melakukan validasi oleh ahli bahasa, terdapat beberapa kata dan kalimat yang perlu diperbaiki.

Tabel 8. Revisi Ahli Bahasa

Gambar	Keterangan
	Sebelum revisi, kalimat pada setiap poin tidak diakhiri dengan tanda titik (.)
	Setelah revisi, kalimat pada setiap poin diakhiri dengan tanda titik (.)
	Sebelum revisi, kata "ilustrasi" tidak menggunakan garis miring



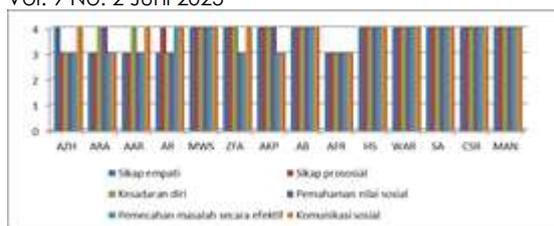
Setelah revisi, kata "ilustrasi" menggunakan garis miring

Keenam, uji coba produk. Pelaksanaan tahap ini menggunakan subjek uji coba dalam skala kecil. Adapun dalam penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun sebanyak 14 anak. Anak bermain permainan tradisional *ma'benteng* yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Peneliti melakukan uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan, yakni berupa permainan dan modul permainan. Selama proses pembelajaran berlangsung, guru melakukan penilaian terhadap peneliti mulai dari tahap awal hingga akhir kegiatan menggunakan lembar observasi. Hasil penilaian guru melalui lembar observasi tersebut terlihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Penilaian Observasi Guru

No.	Jenis Kegiatan	Persentase	Keterangan
1	Kegiatan Awal	100%	"Sangat Baik"
2	Kegiatan Inti	100%	"Sangat Baik"
3	Kegiatan Penutup	100%	"Sangat Baik"
Total Rata-rata		100%	"Sangat Baik"

Berdasarkan hasil observasi guru terhadap aktivitas peneliti dalam kegiatan pembelajaran serta pelaksanaan permainan tradisional *ma'benteng* menunjukkan rata-rata persentase hasil penilaian memperoleh angka 100%, yang diklasifikasikan dalam kategori "Sangat Baik". Permainan tradisional *ma'benteng* ini dimainkan oleh 14 anak yang berusia 5-6 tahun. Penilaian terhadap kecerdasan interpersonal anak dilakukan oleh peneliti berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan, dengan menggunakan instrumen lembar observasi. Indikator kecerdasan interpersonal tersebut, ialah sikap empati, prososial, kesadaran diri, pemahaman nilai sosial, pemecahan masalah secara efektif, dan komunikasi sosial. Hasil penilaian kecerdasan interpersonal anak melalui lembar observasi tersebut terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Hasil Penilaian Lembar Observasi Anak

Berdasarkan grafik di atas, kategori penilaian terdiri dari: angka 1 menunjukkan Belum Berkembang (BB), angka 2 menunjukkan Mulai Berkembang (MB), angka 3 menunjukkan Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan angka 4 menunjukkan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Table 10. Penilaian Observasi Anak

Indikator Penilaian	$\Sigma$ Nilai per indikator	Keterangan
Sikap empati	52	92%
Sikap prososial	52	92%
Kesadaran diri	53	94%
Pemahaman nilai sosial	51	91%
Pemecahan masalah secara efektif	50	89%
Komunikasi sosial	53	94%
Rata-rata	51,83	92%
Kategori	Sangat Layak	

Pengembangan permainan tradisional *ma'benteng* ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, khususnya dalam indikator sikap empati, prososial, kesadaran diri, pemahaman nilai sosial, pemecahan masalah secara efektif, dan komunikasi sosial. Berdasarkan hasil penilaian terhadap kecerdasan interpersonal anak menunjukkan bahwa terdapat 5 anak yang berkembang sesuai harapan, diantaranya AZH, ARA, AAR, AR, dan AFR. Hal tersebut dapat diketahui melalui perilaku anak yang sudah mampu bekerja sama dalam sebuah tim, menunjukkan sikap peduli kepada temannya, dan mampu mengikuti aturan permainan. Kemudian terdapat 9 anak yang berkembang sangat baik, diantaranya MWS, ZFA, AKP, AB, HS, WAR, SA, CSR, dan MAN. Hal tersebut dapat diketahui melalui perilaku anak yang

mampu memimpin sebuah tim, menjadi penengah diantara temannya, dan mampu berdiskusi dalam tim. Selain itu, anak juga sering membantu teman dalam memahami permainan dan lebih tanggap dalam memahami cerita ilustrasi yang terdapat pada *flash card*.

Hasil penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan studi terdahulu yang telah dilakukan oleh Rika Priani, dkk. yang menunjukkan bahwa permainan tradisional *ma'benteng* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak karena melibatkan interaksi langsung antara anak dengan teman seumurannya. Permainan ini juga membuat anak terdorong untuk berpikir kreatif dan menunjukkan antusiasme lebih tinggi terhadap proses pembelajaran, terutama saat kegiatan dilakukan di luar ruangan (Priani et al., 2024). Penelitian ini menunjukkan kesesuaian dengan studi yang telah dilakukan sebelumnya yang menunjukkan adanya perbedaan tingkat kecerdasan interpersonal anak sebelum dan setelah penerapan permainan tradisional *ma'benteng* yang telah dikembangkan. Setelah penerapan permainan tradisional *ma'benteng*, diperoleh rata-rata persentase sebesar 92%. Selanjutnya, dilakukan uji coba dalam skala kecil dan guru diminta mengisi angket respon guru untuk menilai keefektifan dari permainan tradisional *ma'benteng* yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia kelas B. Hasil angket tersebut disajikan pada Tabel 11.

Tabel 11. Penilaian Angket Respon Guru

No	Aspek yang Dinilai	Pernyataan	Skor	Rata-rata per Aspek	Persentase
1	Tampilan	Tampilan media pembelajaran menarik perhatian anak	4	3,83	95%
		Tampilan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar anak	4		
		Media pembelajaran mudah untuk dioperasikan	4		

	Dengan menggunakan media pembelajaran ini, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	4		
	Media pembelajaran memiliki tampilan yang rapi dan sistematis	3		
	Media pembelajaran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal	4		
	Media pembelajaran membantu guru dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak	4	4	100%
2	Kepraktisan Media pembelajaran lebih menghemat biaya karena dapat digunakan berkali-kali	4		
Total		31	7,8	195%
Rata-rata		3,8	3,9	97%
Kategori		Sangat Layak		

Data pada tabel di atas mengindikasikan bahwa hasil penilaian melalui angket respon guru menunjukkan bahwa aspek pertama, yaitu terkait tampilan, memperoleh persentase kelayakan sebesar 95%, sedangkan aspek kedua mengenai kepraktisan mencapai persentase kelayakan sebesar 100%. Total skor penilaian yang diperoleh adalah 31 dari 8 pernyataan, dengan rata-rata skor penilaian sebesar 3,8. Persentase kelayakan keseluruhan mencapai 97%, yang termasuk dalam kategori 'Sangat Layak'.

Penilaian yang diperoleh dari lembar observasi guru digunakan untuk mengukur keefektifan dari pengembangan permainan tradisional *ma' benteng* guna meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Hasil observasi anak menunjukkan rata-rata sebesar 92%, sedangkan rata-rata dari angket guru adalah 97%, keduanya termasuk dalam kategori 'Sangat

Layak'. Data yang sudah diperoleh menyatakan bahwa permainan tradisional *ma' benteng* memiliki tingkat kelayakan tinggi untuk dimanfaatkan sebagai sarana dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Siti Nur Asyia, dkk. yang menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional *ma' benteng* memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Hal ini dipengaruhi oleh penggunaan media permainan yang menarik serta penerapan pembelajaran bersifat menyenangkan, sehingga anak-anak memperlihatkan sikap antusiasme dalam menjalani rangkaian kegiatan tanpa adanya unsur paksaan (Asyiah et al., 2024).

Ketujuh, revisi produk. Pelaksanaan tahap ini didasarkan pada adanya saran dan tanggapan dari guru yang muncul setelah pengisian angket respon guru (Annisa, 2024). Dalam penelitian ini, tidak terdapat saran dan masukan dari guru sehingga peneliti tidak melakukan revisi. Oleh karena itu, produk yang telah dikembangkan tidak memerlukan perbaikan lagi.

## Pembahasan

Pengembangan permainan tradisional *ma' benteng* ini terdiri dari 2 bagian, yaitu keranjang dan *flash card*. Pada media ini, keranjang berfungsi sebagai benteng setiap tim dan *flash card* dengan cerita ilustrasi pada setiap gambarnya. Adapun bentuk media permainan tradisional *ma' benteng* yang telah dikembangkan oleh peneliti, sebagai berikut:



Gambar 2. Pengembangan Permainan Tradisional *Ma' benteng*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, pengembangan permainan tradisional *ma' benteng* memperoleh tanggapan positif dari guru dan anak didik. Media ini juga menunjukkan adanya efektivitas dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak. Dengan demikian, media ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam mendukung

perkembangan kecerdasan interpersonal sejak usia dini. Mengembangkan kecerdasan interpersonal sejak dini menjadi salah satu hal yang penting, dikarenakan kecerdasan ini berkaitan dengan kemampuan anak dalam melakukan interaksi dengan lingkungan luar dan orang-orang di luar lingkup keluarganya (Ginting et al., 2022).

Pada tahap usia anak-anak, aktivitas bermain memiliki manfaat yang signifikan bagi perkembangan individu anak. Ketersediaan sarana pembelajaran yang memadai, khususnya bahan pembelajaran yang disusun berdasarkan prinsip perkembangan anak menjadi salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran di taman kanak-kanak (Natsir, 2020). Dengan memberikan variasi media pembelajaran dengan memperhatikan gambar dan warna akan lebih menarik minat anak. Membangun suasana pembelajaran yang menarik, penuh makna, dan bervariasi (Ashari et al., 2024). Hal tersebut diperkuat oleh teori yang mengemukakan bahwa kegiatan pembelajaran akan lebih efektif apabila didukung oleh tersedianya media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa (Sarifa et al., 2021).

Pemanfaatan berbagai variasi media pembelajaran memiliki peranan yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran pada anak usia dini (Nurzahfirah et al., 2024). Pemanfaatan sumber belajar menjadi salah satu metode yang efektif untuk menstimulasi kecerdasan interpersonal anak, misalnya dengan berbasis permainan yang dikembangkan oleh pendidik melalui integrasi budaya lokal. Budaya lokal yang memiliki kekhasan ini kemudian dikembangkan agar sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga dapat mendukung peningkatan kecerdasan interpersonal mereka (Halifah et al., 2022).

Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Dewi Trismahwati dan Nur Indah Sari yang menyatakan bahwa permainan tradisional biasanya dilaksanakan di lingkungan terbuka. Perkembangan sosial anak dapat memperoleh hasil yang optimal apabila metode pembelajaran yang efektif diterapkan. Kombinasi antara permainan tradisional dan pendekatan pembelajaran tersebut memberikan pengalaman yang signifikan bagi perkembangan anak usia dini. Permainan tradisional juga berfungsi sebagai sarana penting dalam membentuk sikap kerja sama pada anak (Trismahwati & Sari, 2020). Permainan tradisional memiliki potensi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada

anak. Kecerdasan interpersonal itu sendiri mencakup sejumlah kemampuan sosial, seperti kepemimpinan, kemampuan mengorganisasi, menjalin interaksi yang efektif, berbagi dengan sesama, berpartisipasi dalam aktivitas kelompok, serta membangun kerja sama yang harmonis (Karmila & Eliza, 2021). Kecerdasan interpersonal membantu anak dalam memahami serta berkomunikasi dengan orang lain, termasuk dalam membangun dan memelihara korelasi, serta mengenali berbagai peran yang ada dalam kelompok sosial. Hal ini berkaitan erat dengan fungsi kecerdasan interpersonal dalam kehidupan seseorang (Kurniasih, 2021).

## SIMPULAN

Penelitian ini mengkaji pengembangan permainan tradisional *ma'benteng* sebagai media untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia kelas B. Penelitian ini dilaksanakan melalui 7 tahapan pengembangan dengan menggunakan model Borg and Gall. Dari hasil penelitian, diperoleh simpulan bahwa media permainan tradisional *ma'benteng* yang telah dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Hal ini ditunjukkan melalui hasil validitas produk yang dikembangkan memperoleh penilaian dengan kategori 'Sangat Layak' dari ketiga validator, yakni 90% oleh ahli materi, 82% oleh ahli media, dan 89% oleh ahli bahasa. Sementara itu, data dari uji coba produk menunjukkan respon yang sangat positif, dengan hasil observasi guru mencapai 100% dengan kategori 'Sangat Baik', observasi anak sebesar 92% dengan kategori 'Sangat Layak', dan angket respon guru sebesar 97% dengan kategori 'Sangat Layak'. Kecerdasan interpersonal anak, yang mencakup sikap empati, prososial, kesadaran diri, pemahaman nilai sosial, pemecahan masalah secara efektif, dan komunikasi sosial, berkembang secara signifikan melalui keterlibatan aktif dalam permainan kelompok berbasis budaya lokal. Dengan demikian, permainan tradisional *ma'benteng* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang relevan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Adapun untuk langkah selanjutnya, disarankan agar media ini diuji dalam skala yang lebih luas dengan subjek yang lebih beragam untuk mengetahui efektivitasnya secara lebih menyeluruh. Selain itu, pengembangan media permainan serupa berbasis budaya lokal lainnya juga direkomendasikan sebagai upaya memperkaya sumber belajar yang

kontekstual dan bermuatan nilai-nilai kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. F., Rukayah, & Dewi, N. K. (2019). Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 104–112.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36332>
- Agustin, M., Inten, D. N., Permatasari, A. N., & Mulyani, D. (2021). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Saat Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1997–2007.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1055>
- Anisa, N., & Sit, M. (2024). Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Permainan Outdoor Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 7(2), 529–537.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.699>
- Annisa, P. (2024). Pengembangan Model Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Matematika Permulaan pada Anak Kelompok A di RA Umdid Ujung Lare. In <https://repository.iainpare.ac.id/>. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare.
- Ashari, N., Natsir, T. A. L., AT, S. H. D., & Nurzhafirah. (2024). Penerapan Permainan Monopoli untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa pada Anak Speech Delay. *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 7(2), 79–92.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24252/nananeke.v7i2.41441>
- Asyiah, S. N., Mahendra, J. P., & Wathoni, H. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Tradisional Benteng di PAUD Darul Muttaqin Dasan Tereng Tahun Ajaran 2023/2024. *Arus Jurnal Psikologi Dan Pendidikan (AJPP)*, 3(2), 121–126.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.57250/ajpp.v3i2.610>
- Berliana, D., & Atikah, C. (2023). Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1108–1117.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.963>
- Budury, S., Khamida, & Huda, N. (2022). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak dengan Bermain Permainan Tradisional. *Wisanggeni: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 25–30.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.25217/wisanggeni.v2i1.2163>
- Dewi, S. S., Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., Nurannisa, A., Nurhasanah, & Rosdaliani, A. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Analitik Siswa melalui Elaborasi Permainan Bugis Ma' benteng Terintegrasi 4C Skills Berbasis Android. In *Seminar Nasional Paedagogia* (Vol. 2).
- Dilla, S. H., Ashari, N., & Mulianah, S. (2024). Pengembangan Permainan Congklak dalam Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 7(3), 860–872.  
<https://doi.org/10.31004/aulad.v7i3.816>
- Ginting, N. A., Harun, & Nurmaniah. (2022). Hubungan Kecerdasan Interpersonal dengan Kepercayaan Diri Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4297–4308.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2437>
- Halifah, S., Mustamin, F., & Razak, R. (2022). Dimensi Permainan Maddende dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Pusaka Jurnal Khazanah Keagamaan*, 10(2).
- Harmaningsih, D., Yuniarti, S., Wijayanti, & Komsiah, S. (2024). Memperkenalkan Budaya Indonesia Melalui Permainan Tradisional. *Ikrath-Abdimas*, 8(1), 206–214.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37817/ikrathabdimas.v8i1.3193>
- Herlinda, S., Kartini, T., & Alim, M. L. (2023). Upaya Guru dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode Blended Learning. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30346–30351.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.11903>
- Indria, A. (2020). Multiple Intelligences. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 3(1), 26–41.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31869/jkpu.v3i1.1968>
- Jazilurrahman, Widat, F., Tohet, M., Murniati, & Nafi'ah, T. (2022). Implementasi Metode Ber cerita dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3291–3299.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2095>
- Karmila, D., & Eliza, D. (2021). Analisis Faktor

- Penghambat dalam Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak di Taman Kanak-kanak. *Jurnal Family Education*, 1(4), 7–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jfe.v1i4.19>
- Kurniasih, S. (2021). *Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. GUEPEDIA.
- Mahtawarni, S. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun. In *Repository.Ar-Raniry.Ac.Id*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Darussalam.
- Minasadiyah, P., Widiastuti, R. Y., Tyas, M. R., Masruroh, J., & Maghfirah, V. T. (2023). Kegiatan-Kegiatan Stimulasi Multiple Intelligence Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 10(1), 40–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v10i1.2045>
- Natsir, T. A. L. (2020). Validitas Panduan Permainan Kontekstual Untuk Anak Usia Dini. *NANA EKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3(2), 61–69. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i2.17997>
- Nurzahfirah, Natsir, T. A. L., Ashari, N., & Palintan, T. A. (2024). Pengembangan Media Maze dalam Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kajian Anak (J-Sanak)*, 6(1), 102–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/j-sanak.v6i01.7600Copyright>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktaviana, N. D., Sudikan, S. Y., & Subrata, H. (2023). Pengembangan Buku Ajar Sastra Anak dalam Perspektif Multiple Intelligences untuk Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 1229–1238. <https://doi.org/https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.421>
- Palintan, T. A., Asqia, N., & Hariska. (2023). Meningkatkan Kemampuan Konsentrasi Anak Melalui Media Puzzle Pada Anak Kelompok B Di RA Umdi Al-Ihsan Parepare. *Anakta: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(2), 87–92. <https://doi.org/10.35905/anakta.v1i2.4474>
- Priani, R., Haryono, M., & Sari, R. P. (2024). Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Tradisional Bentengan. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 12(2), 47–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/vis.v12i2.12115>
- Putra, T. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Qowiyah, S. H. (2020). Analisis Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 11(2), 96–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v11i2.26239>
- Rahmania, J. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- RimahDani, D. E., Shaleh, & Nurlaeli. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372–379. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i2.1828>
- Sarifa, Z., Wardani, S., Sulistyarningsih, T., & Purniawati, H. (2021). Penerapan Model Talking Chips Untuk Mengukur Hasil Belajar Dan Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 15(2), 2885–2896. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jipk.v15i2.17464>
- Trismahwati, D., & Sari, N. I. (2020). Identifikasi Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *AZZAHRA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1–20.
- Yuliandra, R., Gumantan, A., & Pratomo, C. (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau dengan Model Permainan Ladder. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4190–4198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4391>