

Hakcipta © tesis ini adalah milik pengarang dan/atau pemilik hakcipta lain. Salinan boleh dimuat turun untuk kegunaan penyelidikan bukan komersil ataupun pembelajaran individu tanpa kebenaran terlebih dahulu ataupun caj. Tesis ini tidak boleh dihasilkan semula ataupun dipetik secara menyeluruh tanpa memperolehi kebenaran bertulis daripada pemilik hakcipta. Kandungannya tidak boleh diubah dalam format lain tanpa kebenaran rasmi pemilik hakcipta.



**PERMAINAN BUDAYA DAN KECERDASAN INTERPERSONAL  
DALAM KALANGAN KANAK-KANAK PRASEKOLAH DI  
PROVINSI SULAWESI SELATAN INDONESIA**



**SITTI HABIBA**

**UUM**  
Universiti Utara Malaysia

**DOCTOR OF PHILOSOPHY  
UNIVERSITI UTARA MALAYSIA  
2017**



Awang Had Salleh  
Graduate School  
of Arts And Sciences

Universiti Utara Malaysia

**PERAKUAN KERJA TESIS / DISERTASI**  
(Certification of thesis / dissertation)

Kami, yang bertandatangan, memperakukan bahawa  
(We, the undersigned, certify that)

SITTI HABIBA DARWIS

calon untuk Ijazah PhD  
(candidate for the degree of)

telah mengemukakan tesis / disertasi yang bertajuk:  
(has presented his/her thesis / dissertation of the following title):

**"PERMAINAN BUDAYA DAN KECERDASAN INTERPERSONAL DALAM KALANGAN  
KANAK-KANAK PRASEKOLAH DI PROVINSI SULAWESI SELATAN INDONESIA"**

seperti yang tercatat di muka surat tajuk dan kulit tesis / disertasi.  
(as it appears on the title page and front cover of the thesis / dissertation).

Bahawa tesis/disertasi tersebut boleh diterima dari segi bentuk serta kandungan dan meliputi bidang ilmu dengan memuaskan, sebagaimana yang ditunjukkan oleh calon dalam ujian lisan yang diadakan pada : **06 Februari 2017.**

*That the said thesis/dissertation is acceptable in form and content and displays a satisfactory knowledge of the field of study as demonstrated by the candidate through an oral examination held on: February 06, 2017.*

Pengerusi Viva:  
(Chairman for VIVA)

Assoc. Prof. Dr. Ahmad Jelani Shaari

Tandatangan  
(Signature)

Pemeriksa Luar:  
(External Examiner)

Prof. Dr. Hairul Nizam Ismail

Tandatangan  
(Signature)

Pemeriksa Dalam:  
(Internal Examiner)

Dr. Lee Jun Choi

Tandatangan  
(Signature)

Nama Penyelia/Penyelia-penyelia:  
(Name of Supervisor/Supervisors)

Assoc. Prof. Dr. Fauziah Abdul Rahim

Tandatangan  
(Signature)

Nama Penyelia/Penyelia-penyelia:  
(Name of Supervisor/Supervisors)

Dr. Sarimah Shaik Abdullah

Tandatangan  
(Signature)

Tarikh:  
(Date) February 06, 2017

## **KEBENARAN PENGGUNAAN**

Tesis ini dikemukakan sebagai memenuhi keperluan pengijazahan Doktor Falsafah Awang Had Salleh Graduate School of Arts and Sciences, Universiti Utara Malaysia. Saya dengan ini bersetuju memberi kebenaran kepada penyelia saya atau Dekan Awang Had Salleh Graduate School of Arts and Sciences (jika tanpa kehadiran saya) membuat salinan sebahagian atau sepenuhnya tesis dalam apa jua cara bagi tujuan kerjasama. Sebarang penyalinan atau penerbitan tesis ini bagi memperoleh faedah kewangan mesti terlebih dahulu mendapat kebenaran bertulis daripada saya. Penghargaan yang sewajarnya juga hendaklah diberikan kepada Universiti Utara Malaysia untuk sebarang penggunaan bahan yang terdapat dalam tesis ini bagi tujuan ilmiah.

Permohonan untuk membuat salinan atau penggunaan bahan dalam tesis ini sama ada sepenuhnya ataupun sebahagian, hendaklah dialamatkan kepada:



Dekan Awang Had Salleh Graduate School of Arts and Sciences  
UUM College of Arts and Sciences

Universiti Utara Malaysia

06010 UUM Sintok

Kedah Darul Aman

Malaysia

## ABSTRAK

Permainan budaya merupakan kekayaan sesebuah bangsa yang boleh memberi manfaat terhadap pertumbuhan dan perkembangan kanak-kanak prasekolah dan oleh itu, sepatutnya dikekalkan. Kajian terdahulu dari pelbagai negara tentang permainan budaya tertumpu kepada kepelbagaian kecerdasan. Walau bagaimanapun masih belum terdapat kajian yang mengaitkan permainan budaya dengan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah, sehingga sukar bagi pendidik untuk membuat model rujukan pengajaran dan pembelajaran dalam rangka membantu perkembangan kecerdasan interpersonal melalui permainan budaya. Oleh itu, kajian ini bertujuan memahami permainan budaya dan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah serta untuk mengetahui usaha dan cabaran guru dalam mengimplementasikan permainan budaya. Kajian ini meneroka ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah bagi memerhati ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebelum permainan budaya diperkenalkan, apabila permainan budaya diperkenalkan dan setelah permainan budaya diperkenalkan, serta usaha dan cabaran guru dalam melaksanakan permainan budaya. Kajian mod campuran ini melibatkan kutipan data melalui kaedah kualitatif menggunakan pemerhatian dan temubual dan data kuantitatif yang menggunakan data peratusan ke atas peserta kajian yang terdiri daripada dua puluh kanak-kanak prasekolah dan lapan orang guru dari dua buah prasekolah. Secara amnya dapatan kajian mendapati permainan budaya membantu perkembangan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Analisis data menunjukkan peningkatan kekerapan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak semasa dan selepas permainan budaya diperkenalkan, daripada tahap rendah ke sederhana dan daripada sederhana ke tahap tinggi. Permainan budaya dapat membantu perkembangan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah kerana permainan budaya yang dimainkan secara berkumpulan merangkumi pelbagai ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Guru-guru dalam kajian ini didapati telah menjalankan permainan budaya sekali seminggu di dalam bilik darjah sebagai usaha mengintegrasikan permainan budaya. Namun, mereka menghadapi cabaran dalam mengintegrasikan permainan budaya kerana ia belum dimasukkan dalam kurikulum prasekolah. Oleh kerana di dalam kajian ini kecerdasan interpersonal mampu dipertingkatkan melalui permainan budaya, maka dicadangkan supaya permainan budaya diberi penekanan oleh guru untuk digabungkan dalam perancangan aktiviti pengayaan. Kajian ini juga mencadangkan supaya permainan budaya dimasukkan ke dalam kurikulum prasekolah demi mengekalkan kepentingannya sebagai kekayaan sesebuah budaya dan bangsa.

Kata Kunci: Ciri-ciri kecerdasan interpersonal, kanak-kanak prasekolah, permainan budaya.

## ABSTRACT

Cultural play is part of the wealth of a nation that can bring benefits to the growth and development of preschool children and thus, it should be preserved. Previous studies from various countries on cultural play have focused on multiple intelligences. However, to date, there are still limited studies that associate cultural play with the seven characteristics of interpersonal intelligence among preschool children, making it difficult for educators to create a reference model for the teaching and learning that support the growth of interpersonal intelligence of preschool children through cultural play. Therefore, this study is aimed to understand cultural play and interpersonal intelligence among preschool children and to discover the efforts and challenges in implementing cultural play amongst the teachers. This study explores preschool children's interpersonal intelligence prior to the introduction of cultural play, when cultural play was introduced, and after cultural play was introduced, as well as the efforts and challenges in implementing cultural play amongst the teachers. This study adopted a mixed method research design that integrated the collection of qualitative data through observations and interviews and quantitative data through percentages from twenty preschool children and eight preschool teachers in two different preschools. Generally, the study found that cultural play promotes the growth of preschool children's interpersonal intelligence. Data analysis reveals increased occurrences of interpersonal intelligence among the children in both schools during and after cultural play was introduced, from low to medium and from medium to high level of occurrences. Cultural play was able to promote the growth of interpersonal intelligence because when played in groups, it involved various characteristics of interpersonal intelligence. It was also found that the teachers in this study have carried out cultural play once a week as an effort to integrate it in the classroom. Nonetheless, they faced challenges in integrating cultural play since it has not been included in the pre-school curriculum. Since interpersonal intelligence amongst preschoolers can be promoted through cultural play in this study, it seems reasonable to suggest that cultural play be given its due considerations when teachers plan for enrichment activities. This study also suggests that cultural play should be included in preschool curriculum, as a way to re-live its importance as cultural and national wealth.

Keywords: Characteristics of interpersonal intelligence, Preschool children, Cultural play.

## PENGHARGAAN

*“Bismillahirrahmanirrahiim”*

*“Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang”*

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT kerana dengan limpah kurnia-Nya saya mendapat kekuatan, kesabaran, rahmat dan hidayah dalam tempoh pengajian ini sehingga kerja-kerja penyelidikan ini dapat diselesaikan dengan jayanya. Serta salawat dan salam atas junjungan Nabi Muhammad SAW Nabi Rahmatan-lil-aalamiin. Saya mendapat kerjasama dan sokongan yang amat baik dari pelbagai pihak. Saya ingin merakamkan setinggi-tingginya penghargaan dan ucapan jutaan terima kasih yang rasanya tidak mampu untuk membalas kembali hingga akhir hayat saya kepada penyelia saya Assoc. Prof. Dr. Fauziah Abdul Rahim dan Dr. Sarimah Shaik Abdullah atas kepakarannya, kegigihannya, beliau membimbing dan menyelia sepanjang pengajian saya sehingga berjaya menyempurnakan kajian ini. Kesediaan beliau menerima saya sebagai pelajar dan mencurahkan segala ilmu terutama di dalam bidang penulisan amat saya sanjungi. Jutaan terima kasih saya pula kepada Assoc. Prof. Dr. Ahmad Jelani Shaari sebagai Chairman, Prof. Dr. Hairul Nizam Ismail sebagai External Examiner, dan Dr. Lee Jun Choi sebagai Internal Examiner. Ucapan terima kasih juga kepada Pemerintah Negara Republik Indonesia, Gubernur Provinsi Sulawesi Selatan Bapak Dr. H. Syahrul Yasin Limpo, SH., M.Si., MH sebagai pemberi beasiswa program Doktorat, Pemerintah Daerah Kabupaten Wajo Bapak Bupati Drs. H. Andi Burhanuddin Unru, MM yang telah memberikan kebenaran kepada saya untuk menjalankan tugas belajar di Universiti Utara Malaysia dan menjalankan kajian ini di Daerah Kabupaten Wajo.

Rakaman terima kasih juga ditujukan kepada pemberi maklumat yang telah memberi data dan membantu saya dalam proses menyiapkan kajian ini yang tidak dapat saya sebut namanya satu persatu. Khusus buat suami saya tercinta Andi Muhamad Ashak, S.E., M.Si., serta ayahanda H. Andi. Muh. Darwis yang tidak sempat menikmati kejayaan saya ini kerana telah dipanggil Allah SWT, semoga roh beliau dicucuri rahmat Allah SWT. Untuk ibu tercinta Hj. Siti Nur Aini Tuwo, saya ucapkan terima kasih atas doa tulus ikhlas selama ini sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan. Tidak ketinggalan buat anak-anak kami; Asrtiany Asby, S.E., Adrhy Sutrisno Asby, S.ST., Arhamdy Wirahadikusumah, S.ST., dan Nurul Muflihun Asby. Semoga suatu hari nanti mengikuti bahkan melebihi jejak langkah ibunya, Aamiin Ya Rabbal Aalamiin.



UUM  
Universiti Utara Malaysia

Sintok, Kedah Darul Aman

Penulis

Sitti Habiba  
Matrik 93077



## PENGAKUAN

“Saya akui karya ini adalah hasil kerja saya sendiri kecuali nukilan dan ringkasan yang tiap-tiap satunya telah saya jelaskan sumbernya.”

Tarikh:

Tanda Tangan

Nama: Sitti Habiba

Nombor Matrik: 93077



**UUM**  
Universiti Utara Malaysia

## SENARAI ISI KANDUNGAN

Kebenaran Penggunaan.....	i
Abstrak .....	ii
Abstract .....	iii
Penghargaan .....	iv
Pengakuan .....	vi
Senarai Isi Kandungan .....	vii
Senarai Jadual.....	xiv
Senarai Rajah .....	xviii
Senarai Lampiran .....	xx
Senarai Istilah.....	xxi
Senarai Singkatan.....	xxii
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Pengenalan .....	1
1.2 Latar Belakang Kajian .....	2
1.3 Pernyataan Masalah .....	5
1.4 Objektif Kajian.....	14
1.5 Soalan Kajian .....	14
1.6 Kepentingan Kajian .....	15
1.7 Batasan Kajian .....	16
1.8 Definisi Operasional .....	16
1.8.1 Permainan budaya .....	16
1.8.2 Bermain .....	17
1.8.3 Interaksi Sosial .....	18
1.8.4 Kecerdasan Interpersonal .....	18
1.8.5 Wajo .....	18
1.9 Rumusan Bab dan Sruktur Tesis.....	19
<b>BAB 2 KAJIAN LITERATUR .....</b>	<b>20</b>
2.1 Pengenalan .....	20
2.2 Kerangka Teori .....	20
2.2.1 Teori Sosio Budaya Vygotsky.....	20

2.2.2	Konsep Interaksi Sosial dan Pengaruh Budaya .....	22
2.2.3	Teori Kepelbagaian Kecerdasan Howard Gardner .....	26
2.2.4	Konsep Kecerdasan Interpersonal .....	32
2.2.5	Teori dan Konsep Bermain.....	34
2.2.6	Jenis-Jenis Permainan di Prasekolah .....	38
2.2.6.1	Permainan Fungsional.....	38
2.2.6.2	Permainan Konstruktif.....	39
2.2.6.3	Permainan Simbolik.....	40
2.3	Konsep Permainan Budaya .....	42
2.4	Permainan Budaya Dalam Kanak-Kanak .....	44
2.5	Jenis-Jenis Permainan Budaya Di Indonesia .....	49
2.5.1	Permainan Engklek.....	51
2.5.2	Permainan Galah Panjang atau Massallo .....	53
2.5.3	Permainan Bakiak atau Terompah Panjang.....	54
2.5.4	Permainan Congkak atau Maggalaceng .....	55
2.5.5	Permainan Ular Naga .....	57
2.5.6	Permainan Lari Karung atau Balap Karung .....	57
2.5.7	Permainan Kas-Kus atau Mayye-yye .....	58
2.5.8	Permainan Petak Umpet atau Macubbu-Cubbu .....	59
2.6	Karakteristik Kecerdasan Interpersonal Berdasarkan Kajian .....	61
2.7	Aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) Berdasarkan Teori Kepelbagaian Kecerdasan .....	68
2.8	Permainan Budaya dan Kecerdasan Interpersonal.....	72
2.9	Kerangka Teori dan Konsep Kajian.....	75
2.10	Rumusan Bab .....	77
<b>BAB 3</b>	<b>METODOLOGI KAJIAN.....</b>	<b>78</b>
3.1	Pengenalan .....	78
3.2	Etika Penyelidikan .....	78
3.3	Reka bentuk kajian.....	80
3.4	Kajian Kes.....	85
3.5	Lokasi Kajian .....	85
3.6	Populasi dan Sampel .....	87
3.6.1	Pemilihan Sampel Guru.....	91

3.7	Prosedur Kajian.....	92
3.7.1	Kebenaran Menjalankan Kajian .....	93
3.7.2	Sesi Penerangan.....	93
3.7.3	Alat-Alat Permainan Budaya.....	94
3.7.4	Perancangan Pemerhatian Aktiviti Permainan Budaya oleh PRTW dan ANKT .....	95
3.8	Pemerhatian.....	97
3.8.1	Pemerhatian Sewaktu Sesi Pengajaran dan Pembelajaran .....	101
3.9	Temu Bual.....	103
3.10	Dokumentasi .....	105
3.11	Instrumen Kajian.....	106
3.12	Kajian Rintis .....	108
3.13	Teknik Kebolehpercayaan Data .....	111
3.14	Teknik Analisis Data.....	113
3.15	Rumusan Bab .....	117
<b>4</b>	<b>BAB 4 DAPATAN KAJIAN.....</b>	<b>118</b>
4.1	Pengenalan .....	118
4.2	Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal Sedia Ada Sebelum Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 1).....	119
4.2.1	Kooperatif.....	121
4.2.2	Rasa Empati.....	123
4.2.3	Memiliki Ramai Kawan .....	125
4.2.4	Dikagumi .....	127
4.2.5	Kepemimpinan .....	129
4.2.6	Menyelesaikan Masalah .....	130
4.2.7	Memahami Sifat Orang Lain .....	132
4.3	Usaha Dan Cabaran Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Sebelum Permainan Budaya Diperkenalkan.....	135
4.3.1	Pengetahuan Guru Tentang Kecerdasan Interpersonal.....	135
4.3.2	Usaha Guru Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-kanak Prasekolah .....	137
4.3.3	Cabaran Guru Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-kanak Prasekolah .....	139

4.4 Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Ketika Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 2).....	141
4.4.1 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Engklek / Makkadendeng	143
4.4.1.1 Kooperatif .....	143
4.4.1.2 Rasa Empati .....	144
4.4.1.3 Memiliki Ramai Kawan.....	145
4.4.1.4 Dikagumi.....	146
4.4.1.5 Kepemimpinan.....	147
4.4.1.6 Menyelesaikan Masalah.....	148
4.4.1.7 Memahami Sifat Orang Lain .....	149
4.4.2 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Galah Panjang .....	150
4.4.2.1 Kooperatif .....	151
4.4.2.2 Empati .....	151
4.4.2.3 Ramai Kawan.....	152
4.4.2.4 Dikagumi.....	153
4.4.2.5 Kepemimpinan.....	154
4.4.2.6 Menyelesaikan Masalah.....	155
4.4.2.7 Memahami Sifat Orang Lain .....	156
4.4.3 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Bakiak .....	158
4.4.3.1 Kooperatif .....	158
4.4.3.2 Empati .....	159
4.4.3.3 Ramai kawan.....	160
4.4.3.4 Dikagumi.....	161
4.4.3.5 Kepemimpinan.....	162
4.4.3.6 Menyelesaikan Masalah.....	163
4.4.3.7 Memahami Sifat Orang Lain .....	164
4.4.4 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Congkak .....	165
4.4.4.1 Kooperatif .....	165
4.4.4.2 Empati .....	166
4.4.4.3 Ramai Kawan.....	166
4.4.4.4 Dikagumi.....	168
4.4.4.5 Kepemimpinan.....	169
4.4.4.6 Menyelesaikan Masalah.....	169

4.4.4.7 Memahami Sifat Orang Lain .....	170
4.4.5 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Ular Naga .....	172
4.4.5.1 Kooperatif .....	172
4.4.5.2 Empati .....	173
4.4.5.3 Ramai Kawan.....	174
4.4.5.4 Dikagumi.....	175
4.4.5.5 Kepemimpinan.....	176
4.4.5.6 Menyelesaikan Masalah.....	177
4.4.5.7 Memahami Sifat Orang Lain .....	178
4.4.6 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Lari Karung.....	180
4.4.6.1 Kooperatif .....	180
4.4.6.2 Empati .....	180
4.4.6.3 Ramai Kawan.....	181
4.4.6.4 Dikagumi.....	182
4.4.6.5 Kepemimpinan.....	183
4.4.6.6 Menyelesaikan Masalah.....	183
4.4.6.7 Memahami Sifat Orang Lain .....	184
4.4.7 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Kas-Kus.....	186
4.4.7.1 Kooperatif .....	186
4.4.7.2 Empati .....	187
4.4.7.3 Ramai Kawan.....	188
4.4.7.4 Dikagumi.....	189
4.4.7.5 Kepemimpinan.....	190
4.4.7.6 Menyelesaikan Masalah.....	191
4.4.7.7 Memahami Sifat Orang Lain .....	192
4.4.8 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Petak Umpet.....	194
4.4.8.1 Kooperatif .....	194
4.4.8.2 Empati .....	195
4.4.8.3 Ramai Kawan.....	196
4.4.8.4 Dikagumi.....	197
4.4.8.5 Kepemimpinan.....	198
4.4.8.6 Menyelesaikan Masalah.....	199
4.4.8.7 Memahami Sifat Orang Lain .....	200

4.5 Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Setelah Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 3).....	202
4.5.1 Kooperatif.....	204
4.5.2 Rasa Empati.....	206
4.5.3 Ramai Kawan .....	208
4.5.4 Dikagumi .....	210
4.5.5 Kepemimpinan .....	212
4.5.6 Menyelesaikan Masalah .....	214
4.5.7 Memahami Sifat Orang Lain .....	216
4.6 Permainan Budaya Memperkembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah.....	218
4.6.1 Permainan Budaya Dan Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal .....	219
4.7 Usaha Dan Cabaran Guru Dalam Mengintegrasikan Permainan Budaya.....	222
4.7.1 Pandangan Guru Tentang Permainan Budaya Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah.....	222
4.7.2 Usaha Guru Untuk Mengintegrasikan Permainan Budaya Dikalangan Kanak-Kanak Prasekolah .....	225
4.7.3 Cabaran Guru Untuk Mengintegrasikan Permainan Budaya di Prasekolah.. .....	226
4.8 Rumusan Bab .....	227
<b>BAB 5 PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN .....</b>	<b>231</b>
5.1 Pengenalan .....	231
5.2 Rumusan Dapatan Kajian .....	231
5.3 Perbincangan.....	232
5.4 Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah .....	232
5.5 Permainan Budaya Memperkembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-kanak Prasekolah .....	238
5.6 Usaha dan Cabaran Guru .....	242
5.6.1 Pengetahuan Guru Tentang Kecerdasan Interpersonal.....	242
5.6.2 Usaha Guru Untuk Mengintegrasikan Permainan Budaya.....	244
5.6.3 Cabaran Guru Dalam Mengintegrasikan Permainan Budaya.....	245
5.7 Model Jalinan Permainan Budaya Dalam Pembentukan Kecerdasan Interpersonal .....	248

5.8 Kesimpulan Kajian.....	250
5.9 Implikasi Kajian.....	253
5.9.1 Implikasi Kepada Kanak-Kanak Prasekolah .....	254
5.9.2 Implikasi Kepada Guru.....	255
5.9.3 Implikasi Kepada Pentadbiran Pendidikan.....	255
5.9.4 Implikasi Kepada Pemahaman Tentang Kepentingan Permainan Budaya Dalam Pembelajaran Teori Kecerdasan .....	256
5.10 Cadangan Kajian Lanjutan.....	257
5.11 Rumusan Bab .....	258
<b>RUJUKAN .....</b>	<b>260</b>



**UUM**  
 Universiti Utara Malaysia



## SENARAI JADUAL

Jadual 2.1 Evolusi Pandangan Gardner Tentang Kecerdasan Kepelbagaian.....	27
Jadual 2.2 Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Mengikut Penyelidik Terkemuka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Jadual 2.3 Instrumen McKenzie (2000), dan Instrumen Armstrong (2002).....	65
Jadual 3.1 Sampel Kanak-Kanak Prasekolah.....	91
Jadual 3.2 Profil Guru .....	92
Jadual 3.3 Rancangan Pelaksanaan Pemerhatian .....	95
Jadual 3.4 Rancangan Pelaksanaan Temu Bual Guru.....	97
Jadual 3.5 Profil Para Pakar Bagi Proses Kajian Rintis .....	109
Jadual 3.6 Kategori Tahap Perseorangan Kecerdasan Interpersonal .....	115
Jadual 3.7 Kategori Tahap Keseluruhan Kanak-Kanak .....	116
Jadual 4.1 Kecerdasan Interpersonal Sedia Ada (Fasa 1) .....	120
Jadual 4.2 Aspek Kooperatif Sedia Ada (Fasa 1) .....	122
Jadual 4.3 Aspek Rasa Empati Sedia Ada (Fasa 1) .....	124
Jadual 4.4 Aspek Ramai Kawan Sedia Ada (Fasa 1).....	126
Jadual 4.5 Aspek Dikagumi Sedia Ada (Fasa 1).....	128
Jadual 4.6 Aspek Kepemimpinan Sedia Ada (Fasa 1) .....	129
Jadual 4.7 Aspek Menyelesaikan Masalah Sedia Ada (Fasa 1).....	131
Jadual 4.8 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Sedia Ada (Fasa 1).....	132
Jadual 4.9 Nilai Peratusan Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Sedia Ada (Fasa1)..	134
Jadual 4.10 Pengetahuan Guru Tentang Kecerdasan Interpersonal .....	135
Jadual 4.11 Usaha Guru Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal.....	138
Jadual 4.12 Cabaran Guru Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal .....	140
Jadual 4.13 Hasil Pemerhatian Saat Permainan Budaya Diperkenalkan .....	142
Jadual 4.14 Aspek Kooperatif Permainan Engklek (Fasa 2).....	143
Jadual 4.15 Aspek Empati Permainan Engklek (Fasa 2) .....	144
Jadual 4.16 Aspek Ramai Kawan Permainan Engklek (Fasa 2) .....	145
Jadual 4.17 Aspek Dikagumi Permainan Engklek (Fasa 2).....	146
Jadual 4.18 Aspek Kepemimpinan Permainan Engklek (Fasa 2) .....	147
Jadual 4.19 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Engklek (Fasa 2) .....	148
Jadual 4.20 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Engklek (Fasa 2).....	149

Jadual 4.21 Aspek Kooperatif Permainan Galah Panjang (Fasa 2) .....	151
Jadual 4.22 Aspek Empati Permainan Galah Panjang (Fasa 2) .....	152
Jadual 4.23 Aspek Ramai Kawan Permainan Galah Panjang .....	152
Jadual 4.24 Aspek Dikagumi Permainan Galah Panjang.....	153
Jadual 4.25 Aspek Kepemimpinan Permainan Galah Panjang .....	154
Jadual 4.26 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Galah Panjang .....	155
Jadual 4.27 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Galah Panjang.....	156
Jadual 4.28 Aspek Kooperatif Permainan Bakiak (Fasa 2).....	158
Jadual 4.29 Aspek Empati Permainan Bakiak (Fasa 2) .....	159
Jadual 4.30 Aspek Ramai Kawan Permainan Bakiak (Fasa 2) .....	160
Jadual 4.31 Aspek Dikagumi Permainan Bakiak (Fasa 2).....	161
Jadual 4.32 Aspek Kepemimpinan Permainan Bakiak (Fasa 2) .....	162
Jadual 4.33 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Bakiak (Fasa 2) .....	163
Jadual 4.34 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Bakiak (Fasa 2).....	164
Jadual 4.35 Aspek Empati Permainan Congkak (Fasa2) .....	166
Jadual 4.36 Aspek Ramai Kawan Permainan Congkak (Fasa 2).....	167
Jadual 4.37 Aspek Dikagumi Permainan Congkak (Fasa 2).....	168
Jadual 4.38 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Congkak (Fasa 2) .....	169
Jadual 4.39 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Congkak (Fasa 2).....	170
Jadual 4.40 Aspek Kooperatif Permainan Ular Naga (Fasa 2) .....	172
Jadual 4.41 Aspek Empati Permainan Ular Naga (Fasa 2) .....	173
Jadual 4.42 Aspek Ramai Kawan Permainan Ular Naga (Fasa 2).....	174
Jadual 4.43 Aspek Dikagumi Permainan Ular Naga (Fasa 2).....	175
Jadual 4.44 Aspek Kepemimpinan Permainan Ular Naga (Fasa 2) .....	176
Jadual 4.45 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Ular Naga (Fasa 2).....	177
Jadual 4.46 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Ular Naga (Fasa 2)....	178
Jadual 4.47 Aspek Empati Permainan Lari Karung (Fasa 2).....	180
Jadual 4.48 Aspek Ramai Kawan Permainan Lari Karung (Fasa 2).....	181
Jadual 4.49 Aspek Dikagumi Permainan Lari Karung (Fasa 2).....	182
Jadual 4.50 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Lari Karung (Fasa 2).....	183
Jadual 4.51 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Lari Karung (Fasa 2)	184
Jadual 4.52 Aspek Kooperatif Permainan Kas-Kus (Fasa 2).....	186
Jadual 4.53 Aspek Empati Permainan Kas-Kus (Fasa 2).....	187

Jadual 4.54 Aspek Ramai Kawan Permainan Kas-Kus (Fasa 2) .....	188
Jadual 4.55 Aspek Dikagumi Permainan Kas-Kus (Fasa 2) .....	189
Jadual 4.56 Aspek Kepemimpinan Permainan Kas-Kus (Fasa 2).....	190
Jadual 4.57 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Kas-Kus (Fasa 2) .....	191
Jadual 4.58 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Kas-Kus (Fasa 2) .....	192
Jadual 4.59 Aspek Kooperatif Permainan Petak Umpet (Fasa 2) .....	194
Jadual 4.60 Aspek Empati Permainan Petak Umpet (Fasa 2).....	195
Jadual 4.61 Aspek Ramai Kawan Permainan Petak Umpet (Fasa 2).....	196
Jadual 4.62 Aspek Dikagumi Permainan Petak Umpet (Fasa 2) .....	197
Jadual 4.63 Aspek Kepemimpinan Permainan Petak Umpet (Fasa 2).....	198
Jadual 4.64 Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Petak Umpet (Fasa 2).....	199
Jadual 4.65 Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Petak Umpet (Fasa 2)	200
Jadual 4.66 Rincian Nilai Peratusan Permainan Budaya Prasekolah PRTW dan ANKT(Fasa 2).....	202
Jadual 4.67 Aktiviti Permainan Budaya Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3) ..	203
Jadual 4.68 Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3) .....	203
Jadual 4.69 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	204
Jadual 4.70 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	206
Jadual 4.71 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	208
Jadual 4.72 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	210
Jadual 4.73 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	212
Jadual 4.74 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	214
Jadual 4.75 Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3).....	216
Jadual 4.76 Rincian Nilai Peratusan Permainan Budaya .....	218
Jadual 4.77 Permainan Budaya dan Kecerdasan Interpersonal.....	219
Jadual 4.78 Hasil Pemerhatian Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal F1, F2, F3.....	220

Jadual 4.79 Permainan Budaya Terhadap Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah .....	222
Jadual 4.80 Usaha Guru Mengintegrasikan Permainan Budaya .....	225
Jadual 4.81 Cabaran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal.....	226



## SENARAI RAJAH

Rajah 2.1. Petak Permainan Engklek .....	52
Rajah 2.2. Permainan Engklek .....	53
Rajah 2.3. Permainan Galah Panjang .....	54
Rajah 2.4. Permainan Bakiak .....	55
Rajah 2.5. Permainan Congkak .....	56
Rajah 2.6. Permainan Ular Naga .....	57
Rajah 2.7. Permainan Lari Karung .....	58
Rajah 2.8. Permainan Kas-Kus .....	59
Rajah 2.9. Permainan Petak Umpet .....	60
Rajah 2.10. Kerangka Konseptual Kajian .....	75
Rajah 2.11. Kerangka Teori dan konsep permainan budaya dan kecerdasan interpersonal .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Rajah 3.1. Reka Bentuk Kajian .....	83
Rajah 3.2. Peta Daerah Wajo Indonesia .....	87
Rajah 4.1. Kurang Kooperatif .....	123
Rajah 4.2. Kurang Empati .....	125
Rajah 4.3. Kurang Memiliki Kawan .....	127
Rajah 4.4. Kurang Dikagumi .....	129
Rajah 4.5. Kurang Kepemimpinan .....	130
Rajah 4.6. Kurang Menyelesaikan Masalah .....	132
Rajah 4.7. Kurang Memahami Sifat Orang Lain .....	133
Rajah 4.8. Kanak-kanak Bermain Engklek .....	150
Rajah 4.9. Kanak-kanak Bermain Galah Panjang .....	157
Rajah 4.10. Kanak-kanak Bermain Bakiak .....	165
Rajah 4.11. Kanak-kanak Bermain Congkak .....	171
Rajah 4.12. Kanak-kanak Bermain Ular Naga .....	179
Rajah 4.13. Kanak-kanak Bermain Lari Karung .....	185
Rajah 4.14. Kanak-kanak Bermain Kas-Kus .....	193
Rajah 4.15. Kanak-kanak Bermain Petak Umpet .....	201
Rajah 4.16. Kooperatif .....	205
Rajah 4.17. Rasa Empati .....	207

Rajah 4.18. Ramai Kawan.....	209
Rajah 4.19. Dikagumi .....	211
Rajah 4.20. Kepemimpinan.....	213
Rajah 4.21. Menyelesaikan Masalah.....	215
Rajah 4.22. Memahami Sifat Orang Lain .....	217
Rajah 5.1. Model Jalinan Permainan Budaya dan Kecerdasan Interpersonal.....	248



## SENARAI LAMPIRAN

Lampiran A Protokol Pemerhatian.....	292
Lampiran B Perbandingan Instrumen Kajian Dengan Instrumen Kecerdasan Interpersonal McKenzie (2000), dan Armstrong (2002).....	294
Lampiran C Protokol Temu Bual .....	295
Lampiran D Hasil Pemerhatian Sedia Ada (Fasa 1) .....	296
Lampiran E Hasil Pemerhatian Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 2) .....	300
Lampiran F Hasil Pemerhatian Setelah Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 3) .....	306
Lampiran G Hasil Pemerhatian Daripada Aktiviti Lainnya.....	312
Lampiran H Alat Permainan Budaya .....	317
Lampiran I Aktiviti Setiap Jenis Permainan Budaya .....	318
Lampiran J Penerangan Kepada Guru.....	323
Lampiran K Surat Kebenaran Pengambilan Data .....	324



UUM  
Universiti Utara Malaysia

## SENARAI ISTILAH

PRTW	Pertiwi	PRTW-06	Pertiwi-06
PRTW-01	Pertiwi-01	PRTW-07	Pertiwi-07
PRTW-02	Pertiwi-02	PRTW-08	Pertiwi-08
PRTW-03	Pertiwi-03	PRTW-09	Pertiwi-09
PRTW-04	Pertiwi-04	PRTW-10	Pertiwi-10
PRTW-05	Pertiwi-05		

ANKT	Anakita	ANKT-06	Anakita-06
ANKT-01	Anakita-01	ANKT-07	Anakita-07
ANKT-02	Anakita-02	ANKT-08	Anakita-08
ANKT-03	Anakita-03	ANKT-09	Anakita-09
ANKT-04	Anakita-04	ANKT-10	Anakita-10
ANKT-05	Anakita-05		

F1	Fasa 1
F2	Fasa 2
F3	Fasa 3





## SENARAI SINGKATAN

CCKI	Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal		
PB	Permainan Budaya		
P&P	Pengajaran dan pembelajaran		
PAUD	Pendidikan Anak Kanak-kanak prasekolah		
TK	Taman Kanak-Kanak		
KKP	Kanak-Kanak Prasekolah		
PRTW	Pertiwi	PRTW-06	Pertiwi-06
PRTW-01	Pertiwi-01	PRTW-07	Pertiwi-07
PRTW-02	Pertiwi-02	PRTW-08	Pertiwi-08
PRTW-03	Pertiwi-03	PRTW-09	Pertiwi-09
PRTW-04	Pertiwi-04	PRTW-10	Pertiwi-10
PRTW-05	Pertiwi-05		
ANKT	Anakita	ANKT-06	Anakita-06
ANKT-01	Anakita-01	ANKT-07	Anakita-07
ANKT-02	Anakita-02	ANKT-08	Anakita-08
ANKT-03	Anakita-03	ANKT-09	Anakita-09
ANKT-04	Anakita-04	ANKT-10	Anakita-10
ANKT-05	Anakita-05		
F1	Fasa 1	G5	Guru 5
F2	Fasa 2	G6	Guru 6
F3	Fasa 3	G7	Guru 7
		G8	Guru 8
G1	Guru 1		
G2	Guru 2	HM	Hasil maksimum
G3	Guru 3	KK	Kanak-kanak
G4	Guru 4	N	No
Y	Yes		

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Pengenalan**

Pendidikan merupakan satu elemen penting dalam menentukan kemajuan sesebuah bangsa. Bangsa yang maju adalah bangsa yang bersaing dengan bangsa-bangsa lain terutama dari segi peningkatan kualiti pendidikan. Mengembangkan potensi individu pelajar yang tersurat dalam Falsafah Pendidikan Kebangsaan Indonesia merupakan hasrat yang murni dan seharusnya diberi sokongan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, 2003).

Pendidikan juga merupakan pelaburan yang bernilai kepada manusia kerana ia mampu melahirkan peradaban yang tinggi bagi sesebuah negara (Kyridis, Tsakiridou, Zagkos, Koutozis & Tziamtzi, 2011). Pandangan ini lahir kerana untuk mengukur kemajuan sesuatu bangsa atau negara, tidak semata-mata bergantung kepada kekayaan sumber alam, tetapi juga kepada sumber manusia yang dihasilkan oleh pendidikan. Ini bererti bahawa pendidikan adalah satu instrumen penting yang memajukan dan membangun bangsa yang bermartabat (Bruns, 1978; Fiske, 1996).

Rorty (1998), yakin bahawa keunggulan suatu bangsa ditentukan oleh keunggulan sumber manusianya yang berpendidikan. Jepun yang bangsanya pernah hancur akibat bom atom di Hiroshima dan Nagasaki, kini tampil sebagai sebuah negara yang menguasai hampir seluruh sektor kehidupan manusia terutama daripada segi ekonomi. Hal ini terjadi kerana negara tersebut memberi keutamaan kepada sektor pendidikan.

Demikian juga England sebagai negara maju dan berpengaruh, sehingga tetap memberi keutamaan kepada pendidikan. Hal ini dinyatakan dengan jelas oleh Ratu Elizabeth II ketika menyampaikan pidato parlimen pada 14 Mei 1977, yang menyatakan bahawa keutamaan pemerintah Inggeris sekarang adalah pendidikan. Begitu juga bagi negara-negara tetangga Indonesia, juga mengambil langkah strategik yang sama dengan menekankan pendidikan sebagai keutamaan pembangunan (Undang-Undang Dasar RI, 1945).

Hal ini terjadi kerana antara lain ialah keyakinan dan komitmen yang tinggi daripada pemerintah negara tersebut untuk memajukan pendidikan bangsanya, yang antara lain dengan menyediakan perbelanjaan pendidikan yang sangat besar (Kunandar, 2008). Dalam tahun 1990-an anggaran pendapatan belanja negara Indonesia bagi sektor pendidikan hanya sekitaran 4%, tetapi Malaysia memperuntukkan kewangan untuk sektor pendidikannya sebanyak 18%-20% daripada anggaran pendapatan belanja negaranya (Kunandar, 2008).

## **1.2 Latar Belakang Kajian**

Dalam era reformasi ini, pemerintah Indonesia pun sedang berusaha melaksanakan seluruh aspek asas yang dapat menyokong kemajuan sektor pendidikan melalui Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nombor 20 Tahun 2003, di mana dalam undang-undang ini disebutkan bahawa matlamat pendidikan hendaklah berasaskan Falsafah Pancasila yang bertujuan mengembangkan potensi pelajar agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berilmu sebagaimana yang tercantum dalam undang-undang sistem pendidikan nasional (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, 2003).

Menurut Piaget dan Inhelder (2001), serta Erikson (1997), untuk mencapai matlamat pendidikan di setiap negara perlu dimulai dari tahap pendidikan paling rendah (prasekolah) kerana tahap ini merupakan asas kepada perkembangan kanak-kanak dan perkembangan selanjutnya. Pertumbuhan dan perkembangan kanak-kanak berlangsung dengan cepat sebagaimana penelitian para ahli psikologi bahawa usia 4 hingga 6 tahun merupakan tahap prasekolah yang berada dalam lingkungan usia lahir hingga 6 tahun yang disebut sebagai "*the golden age*" atau masa keemasan bagi kanak-kanak untuk mengembangkan kecerdasannya dibandingkan masa-masa selepasnya, kerana pada masa ini tidak kurang dari 100 juta sel otak terbentuk dan bersedia untuk diberikan rangsangan agar kecerdasan kanak-kanak dapat berkembang secara optimum (Moyles, 2005; Bruce, 2004; Montessori, 2007; Erikson, 1997; Papalia, Olds & Feldman, 2004; Piaget & Inhelder, 2001; NAEYC, 2008; Sluss, 2005; Beaty, 2013; Gardner, 1983; McKenzie, 2000).

Pendidikan prasekolah sangat penting untuk diperkembangkan dalam menunjang perkembangan kanak-kanak, serta penting dalam sistem pendidikan nasional. Ibarat sebuah rumah, pendidikan prasekolah merupakan tiang serinya, apabila tiang utama pendidikan kukuh maka tahap pendidikan selanjutnya akan lebih berjaya (Piaget & Inhelder, 2001). Pendidikan bagi kanak-kanak tidak hanya berfungsi untuk memberikan pengalaman belajar seperti pendidikan orang dewasa, namun juga berfungsi untuk mengoptimalkan perkembangan kecerdasannya (Gardner, 1983). Berdasarkan pelbagai penelitian terhadap bidang neurologi, didapati bahawa 50% kecerdasan kanak-kanak terbentuk seawal empat tahun pertama. Manakala kanak-kanak berusia lapan tahun mengalami perkembangan otak sehingga 80% dan

seterusnya 100% apabila mencapai umur 18 tahun (Suyanto & Slamet, 2005; Gardner, 1983).

Oleh itu, adalah wajar jika semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan di negara Indonesia berfikir dan berusaha untuk menyediakan peluang pendidikan bagi mengoptimumkan potensi perkembangan daripada peringkat pra sekolah lagi. Potensi seseorang manusia boleh dicungkil dengan lebih mendalam jika melalui rangsangan serta motivasi yang sesuai (Sudarman, 2004). Dengan kewujudan Direktorat Pendidikan Prasekolah pada tahun 2001, maka kanak-kanak seusia empat tahun hingga enam tahun berpeluang mengembangkan potensi kecerdasan secara optimum bersesuaian dengan tahap dan kebolehan mereka (Direktorat PAUD, 2002). Ini bertujuan agar kanak-kanak mempunyai persediaan awal sebelum melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20, 2003). Kecerdasan pelbagai yang dimiliki kanak-kanak prasekolah akan mermanfaat bagi dirinya sendiri serta bagi perkembangan sosialnya di masa hadapan. Telah terbukti dengan tahap kecerdasan yang berkembang baik, akan memudahkan kanak-kanak bergaul dengan orang lain serta mampu mencipta hal-hal yang baharu (Shore, 2004). Menurut Gardner (1983), kecerdasan pelbagai boleh dikenal pasti di peringkat kanak-kanak. Selain itu, kecerdasan juga boleh diperkembangkan di peringkat kanak-kanak. Kepelbagaian kecerdasan menurut Gardner (1983), merangkumi 8 aspek kepelbagaian yang nyata iaitu kecerdasan linguistik, kecerdasan logik matematik, kecerdasan ruang (spatial), kecerdasan kinestetik, kecerdasan muzikal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal serta kecerdasan natural.

Salah satu dari kecerdasan itu dan berkaitan dengan kajian ini adalah kecerdasan interpersonal yang menggambarkan kemampuan seseorang untuk berinteraksi

dengan orang yang ada di persekitarannya (Kirk, 2003). Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan menggambarkan perasaan, maksud dan keinginan orang lain, serta menjalin hubungan mesra dengan orang lain (Gardner, 1983; McKenzie, 2000).

Kecerdasan interpersonal merupakan aspek penting kepada manusia sebagai makhluk sosial kerana kecerdasan ini mampu memelihara hubungan dengan manusia lain dengan baik (Lash, 2004) terutama disebabkan manusia memerlukan satu sama lain (Max, 1970). Untuk memperkembangkan kecerdasan kanak-kanak perlu pendekatan dengan cara belajar sambil bermain, sebab dunia kanak-kanak adalah dunia bermain (Piaget, 1980). Namun sejauh manakah guru dapat mengoptimumkan peluang pembelajaran melalui bermain untuk perkembangan kecerdasan interpersonal masih dipersoalkan.

### **1.3 Pernyataan Masalah**

Kanak-kanak prasekolah memahami dunia mereka dengan bermain (Sluss, 2005) di mana mereka dilatih berfikir dan menyesuaikan diri dalam konteks dunia sebenar serta mudah menerima dan mengadaptasi pembelajaran yang diajar oleh orang dewasa dalam keadaan yang menyeronokkan (Moyles, 2005). Hal yang demikian, seawal mungkin mereka telah dibekalkan dengan pelbagai potensi yang tinggi dan berkualiti dalam menghasilkan generasi yang berpotensi menjadi lebih efektif dan produktif dalam menjalani kehidupan seharian (Gardner, 1999; Vygotsky, 1987). Bermain juga boleh membantu perkembangan personaliti kanak-kanak (Vygotsky, 1987) dan digunakan sebagai alat untuk membangunkan keterampilan dan kemampuan kanak-kanak (Nanang Hanafi & Cucu Suhana, 2010). Melalui aktiviti

tersebut kanak-kanak dapat memperkembangkan konsep sendiri, melatih mereka bersabar, bertolak ansur, bekerjasama dan bantu membantu malah yakin kepada diri mereka sendiri (Santrock, 2002). Aktiviti bermain dalam kalangan kanak-kanak boleh membantu mereka memahami dan memperolehi sesuatu kemahiran tertentu daripada persekitaran mereka. Melalui cara yang sedemikian, potensi kanak-kanak akan dapat dipupuk sama ada dari aspek kognitif, psikomotor, afektif dan nilai-nilai kerohanian (Shore, 2004). Dengan bermain, kanak-kanak melakukan eksperimen tertentu dan berkolaborasi antara rakan (Moyles, 2005).

Oleh yang demikian, dengan mengambilkira kepentingan bermain dalam dunia kanak-kanak, kerajaan Indonesia telah mencanangkan prinsip, “bermain sambil belajar” atau “belajar seraya bermain” (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, 2010). Vygotsky (1978), menekankan bermain adalah pilihan kanak-kanak sendiri dan disokong oleh guru atau pun orang dewasa, melalui perbincangan dan sesi soal jawab sehingga kanak-kanak belajar berkomunikasi, menyesuaikan diri dengan persekitaran, berinteraksi dengan rakan dan mengenali benda-benda di persekitaran mereka.

Melalui interaksi sosial yang ditekankan oleh Vygotsky (1978) dan bantuan yang diberikan oleh orang dewasa contohnya guru di sekolah dapat mempengaruhi fungsi mental dan membantu pelajar untuk mencapai potensi perkembangan mereka. Fauziah (2007) dalam kajiannya ke atas pelajar Tahun Satu sekolah rendah mendapati bahawa guru dapat memberi bantuan mediasi yang didefinisikan sebagai membantu namun mencabar pembelajaran, melalui 4 jenis mediasi iaitu persekitaran, kognitif, afektif (atau emosi), dan meta kognitif. Menurut Vygotsky (1987), seperti didapati dalam Zack dan Graves (2001), interaksi sosial merupakan teras dari proses

belajar kerana kanak-kanak pertama akan membina pengetahuan berdasarkan hasil interaksi dengan orang di persekitaran. Fauziah, Sarimah, Yahya, Yaakub, dan Rahmah (2010), menerangkan secara jelas mengenai fungsi psikologi minda manusia, serta menegaskan bahawa pembelajaran kanak-kanak berlaku melalui proses perkembangan termasuk interaksi bersama rakan-rakan yang lebih mahir dan juga berkolaborasi sepanjang proses pembelajaran. Oleh itu, seorang guru sepatutnya mendorong terbentuknya interaksi sosial di antara pelajar (Fauziah et al., 2010). Guru sepatutnya dapat menggalakkan interaksi sosial di kalangan kanak-kanak melalui bermain (Cooke & Buchholz, 2005) yang juga boleh mempengaruhi fungsi mental kanak-kanak tersebut termasuk kecerdasan interpersonal.

Kajian lepas (Safaria, 2005; Hoerr, 2007; Lynn Huggins-Cooper, 2013), menyatakan bahawa, kecerdasan interpersonal merupakan hal penting dalam kehidupan seseorang termasuk kanak-kanak sebab ianya sangat diperlukan oleh seseorang dalam menjalin hubungan yang harmonis sesama manusia (Max, 1970). Kanak-kanak melalui aktiviti bermain berpotensi untuk memupuk kecerdasan interpersonal agar dapat hidup berdampingan dengan orang lain dan persekitarannya secara rukun aman damai. Kecerdasan interpersonal tidak terbentuk secara tiba-tiba namun merupakan pembiasaan dari persekitaran kanak-kanak (Erikson, 1997) dan boleh dipupuk dalam kalangan kanak-kanak melalui bermain. Namun jenis permainan yang dimainkan oleh kanak-kanak terutama sekali di abad ke-21 ini perlu dikaji untuk mempengaruhi kecerdasan interpersonal.

Bermain merupakan satu aktiviti yang sangat rapat dengan proses perkembangan kanak-kanak. Bertolak dari latar belakang masalah dan merujuk dari kajian lepas seperti Louv (2005), dalam bukunya bertajuk "*Last Child in the Woods*"



menceritakan tentang keadaan kanak-kanak abad ke-21 yang semakin kurang berinteraksi dengan persekitaran luar rumah berbanding kanak-kanak zaman dahulu. Menurut Louv (2005), antara sebab pola permainan kanak-kanak berubah adalah terdapatnya permainan moden elektronik seperti permainan *video game* dan *playstation* yang lebih cenderung untuk dimainkan secara berseorangan dan kurang meneroka persekitarannya yang mana secara tidak langsung akan menjejaskan pembentukan dan pembinaan kecerdasan interpersonal kanak-kanak (Masdin, 2010; Organisasi, 2009; Utami, 2007). Sebaliknya jika dibandingkan dengan kanak-kanak zaman dahulu lebih cenderung bersosial secara positif apatah lagi bermain permainan budaya bersama rakan-rakan di luar rumah. Permainan budaya yang telah wujud sekian lama sekali gus dapat menerapkan budaya di kalangan kanak-kanak (Moedjono & Sulistiyo, 1993; Mechling, 2000; Bishop & Curtis, 2005). Namun ia semakin dilupakan, begitu juga di Indonesia (Setyowati, 2009; Junariah, 2015).

Tedjasaputra (2001), mendapati bahawa akibat permainan moden yang menjadi kegemaran kanak-kanak di masa ini, kanak-kanak lebih banyak melakukan aktiviti secara individu dan pasif sehingga komunikasi yang biasanya berlaku semasa bermain menjadi terhad. Interaksi yang biasanya terjadi antara kanak-kanak dengan kanak-kanak yang lain kini tidak terjalin secara maksimum sehingga dapat mengakibatkan kecerdasan interpersonal tidak berkembang secara baik (Facer & Owen, 2005). Munculnya permainan moden elektronik sehingga permainan terutama sekali permainan budaya semakin pupus, sebagai contoh, permainan budaya di Siberia yang merupakan peninggalan leluhurnya kini telah hilang dan digantikan oleh permainan moden (Bale & Maguire, 2002). Sedangkan kajian menunjukkan

permainan budaya mengandung nilai luhur dan memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan kanak-kanak (Krasilnikov, 2006).

Dalam masa yang sama media massa yang memberi maklumat juga menyumbang ke arah kesan negatif. Salah satu penyebab berlakunya keruntuhan akhlak remaja masa kini adalah hasil daripada bahan dan rancangan media massa, yang sebanyak 89% daripada permainan elektronik mengandungi beberapa konten kekerasan (Children, 2011; Baron & Bryne, 1991). Hal ini turut diakui oleh Endah (2012), bahawa hasil penelitian para penyelidik terdahulu menunjukkan bahawa paparan media elektronik dan media cetak boleh mempengaruhi tingkah laku kanak-kanak dan remaja yang juga dikategorikan sebagai pelajar.

Maka terdapat inisiatif daripada beberapa negara untuk menghidupkan semula permainan budaya. Negara-negara Eropah seperti Amsterdam, Berlin dan Paris, juga telah berusaha untuk menghidupkan dan memunculkan kembali permainan budayanya yang semakin merosot (Liponski & Guy, 2003). Perkara ini juga sedang berlaku di Negara Indonesia (Sukirman, 2008; Iswinarti, 2005) namun kurang mendapat sambutan di kalangan guru. Setakat ini masih kurang kajian yang melihat juga kepada cabaran guru untuk melaksanakan aktiviti permainan budaya di sekolah.

Kajian tentang permainan budaya yang telah diperolehi dari kajian-kajian lepas di Indonesia (Sukirman, 2008; Bambang, 1984; Makmun, 1984; Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Barat, 1983) dan negara-negara seperti Tanzania dan benua Afrika (Bale & Margure, 2002; Nkopodi & Mosimege, 2009; Mercer, 2003) serta di Malaysia (Syamsul & Ahmad, 2005) telah menunjukkan usaha yang baik untuk menghidupkan semula permainan budaya di kalangan kanak-kanak. Tidak dapat dinafikan bahawa permainan budaya memberikan sumbangan kepada

perkembangan kanak-kanak dan ianya patut dikekalkan (Zigler & Bishop, 2006; Ashford, 2001; Krasilnikov, 2006). Beberapa kajian lepas tentang permainan budaya dari negara-negara seperti Tanzania, Afrika, Kanada, serta Malaysia menunjukkan keperluan untuk menghidupkan kembali permainan budaya masing-masing (Krist, 2004; Liponski & Guy, 2003; Krasilnikov, 2006; Shamsul & Ahmad, 2005). Secara umum menunjukkan masalah ini bukan hanya di peringkat global, akan tetapi juga berlaku di Indonesia.

Terdapat juga negara yang melaksanakan permainan budaya di hari-hari tertentu sahaja contohnya di Tanzania (Mercer, 2003). Permainan budaya hanya dilaksanakan bila adanya acara tertentu sahaja dan diaturkan di peringkat tempatan untuk tujuan pelestarian tradisi sahaja (Stambach, 2000; Leitao & Keeler, 2006). Pudarnya permainan budaya di era globalisasi ini bukan sahaja disebabkan kurang peminatnya, tetapi disebabkan permainan budaya sudah kurang didedahkan pada kanak-kanak sekolah khususnya di peringkat prasekolah. Perkara ini terjadi di sebabkan ianya memang tidak ada di dalam kurikulum seperti dalam kurikulum Pendidikan Negara Indonesia. Maka satu usaha perlu dilakukan bagi memantapkan kurikulum prasekolah di Indonesia.

Hal ini berlaku juga di negara Afrika, yang mana pihak berkuasa telah merancang untuk memasukkan permainan adat ke dalam kurikulum khususnya dalam pembelajaran matematik (Nkopodi & Mosimege, 2009). Perkara yang sama juga telah berlaku di negara Jepun yang menekankan permainan budaya dalam konteks penyelesaian masalah (Suzuki, Suzuki, Tsuchida, Hirose, 2008). Ternyata permainan budaya mempunyai erti tersendiri dalam menanamkan sikap, tingkah laku, dan kemahiran pada kanak-kanak yang sepatutnya dikekalkan (Liponski & Guy, 2003;

Iswinarti, 2005). Peusen (2011) menegaskan permainan budaya juga terkandung di dalamnya nilai agama, nilai pendidikan, norma, etika, dan kesenian yang kesemuanya akan menjadi berguna dalam kehidupan kanak-kanak sebagai makhluk sosial dalam bermasyarakat. Jika dibiarkan permainan budaya ini diketepikan oleh permainan moden, ini akan mempengaruhi nilai-nilai kehidupan sosial kanak-kanak (Shamsul & Ahmad, 2005) di masa akan datang.

Di dalam permainan budaya yang dilakukan oleh kanak-kanak, semua kegiatan menjadi bahagian penting dan strategis yang akan membangun seluruh potensi yang dimiliki kanak-kanak secara menyeluruh (Ofele, 2000). Kajian terdahulu mendapati bahawa berbagai jenis permainan budaya yang menjadikan kanak-kanak kuat secara fizikal maupun mental, sosial dan emosi, tidak mudah menyerah, dan dapat menumbuhkan jiwa kepemimpinan (Sedyawati, 1999; Mohamad Zaini Alief, 2010). Maka permainan budaya juga berpotensi menyediakan alternatif kepada guru untuk memupuk kecerdasan interpersonal di kalangan kanak-kanak.

Kepentingan kecerdasan interpersonal perlu dikesankan sejak awal di mana sokongan dari persekitaran termasuk guru perlu memberi kesempatan kepada kanak-kanak untuk bermain kerana cara itu dapat merangsang kecerdasan interpersonal kanak-kanak (Chan, 2005; Gardner, 1983; Greenhawk, 1997; Kallenbac & Viens, 2001). Namun dalam konteks di Indonesia guru hanya menjalankan permainan konstruk, permainan fungsional, dan permainan simbolik (Kurikulum PAUD, 2003), dan kurang menyediakan alternatif lain dalam bentuk belajar sambil bermain apatah lagi apabila bermain permainan budaya.

Selanjutnya kajian terdahulu tentang permainan budaya bertumpu kepada kepelbagaian kecerdasan selain daripada kecerdasan interpersonal dan

penyelidikannya dijalankan terhadap pelajar sekolah rendah dan menengah yang menggunakan kaedah kuantitatif dengan menggunakan kaedah tinjauan (Borhannudin, 2011; Misbach, 2006; Ofele, 2000). Walau bagaimanapun, masih belum didapati kajian tentang permainan budaya yang dihubungkan dengan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah yang mana memerlukan kaedah selain daripada kaedah tinjauan yang tidak bersesuaian dengan tahap kanak-kanak tersebut.

Kajian-kajian lepas yang telah mengaitkan permainan budaya dan beberapa jenis kecerdasan kepelbagaian termasuk mengkaji kaitan kecerdasan logik matematik (Siam, 2010; Jeani, 2001), kecerdasan kinestetik (Borhanuddin, 2011; Fatimah, 2010; Mahendra, 2009), kecerdasan muzikal (Misbach, 2006) serta kecerdasan bahasa (Suyanto, 2005). Kesemua kajian-kajian yang kebanyakannya dijalankan dalam konteks sekolah rendah dan sekolah menengah ini menunjukkan bahawa permainan budaya boleh mempengaruhi kecerdasan kepelbagaian pelajar. Walau bagaimanapun setakat ini belum ada kajian yang mengkaji permainan budaya dan kecerdasan interpersonal terutama dalam konteks pra sekolah. Di Indonesia, khususnya di Provinsi Sulawesi Selatan Indonesia, kajian tentang permainan budaya dan kecerdasan interpersonal belum dijumpai. Keadaan ini, salah satu penyebab sukar bagi pengamal pendidikan untuk membuat rujukan model pengajaran dan pembelajaran terhadap kanak-kanak prasekolah dalam rangka pengembangan ciri-ciri kecerdasan interpersonal melalui permainan budaya, serta guru pun mengajar berpandukan kepada kurikulum. Hilangnya permainan budaya di era globalisasi ini bukan sahaja kurang penggemarnya, malah permainan budaya sudah kurang

didedahkan pada kanak-kanak prasekolah sebab permainan budaya memang tidak ada dalam kandungan kurikulum pendidikan prasekolah di Indonesia.

Oleh yang demikian, berpandukan ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Gardner (1983), dan McKenzie (2000), kajian ini dijalankan dengan lapan jenis permainan budaya terhadap aktiviti pengayaan yang mengambil kira kecerdasan interpersonal. Permainan budaya pada dasarnya sama di tempat lain cuma mempunyai nama yang berbeza (Sukirman, 2008 & Sumarsih, 1994). Permainan budaya yang semakin diketepikan perlu disosialisasikan kembali kepada kanak-kanak, dan sekolah menjadi satu daripada pilihan sebagai tempat yang sesuai untuk mensosialisasikan permainan budaya. Antara ciri-ciri kecerdasan interpersonal tersebut adalah kooperatif, rasa empati, memiliki ramai kawan, dikagumi, kepemimpinan, menyelesaikan masalah, serta memahami sifat orang lain. Lapan jenis permainan budaya iaitu permainan Engklek atau Makkaden-deng, permainan Galah Panjang atau Massallo, permainan Bakiak atau Terompah Panjang, permainan Congkak atau Maggalaceng, permainan Ular Naga, Lari Karung atau Balap Karung, permainan Kas-kus atau Mayye-yye, dan permainan Petak Umpet atau Maccubbu-Cubbu.

Oleh itu, penyelidik berhasrat menjalankan satu penyelidikan yang bertujuan untuk memahami secara jelas dan mendalam tentang permainan budaya dan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah, serta untuk mengetahui usaha dan cabaran guru dalam mengintegrasikan permainan budaya dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Kajian ini tidak hanya berfungsi sebagai kajian ilmiah tetapi juga sebagai upaya mengintegrasikan permainan budaya.

#### **1.4 Objektif Kajian**

Berdasarkan rumusan masalah maka objektif penyelidikan adalah:

1. Mengkaji ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang berlaku sewaktu sesi pengajaran dan pembelajaran:
  - a. Sedia ada sebelum permainan budaya diperkenalkan.
  - b. Apabila permainan budaya diperkenalkan.
  - c. Selepas permainan budaya diperkenalkan.
2. Mengenalpasti tahap kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah apakah permainan budaya dapat memperkembangkan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.
3. Menyelidik usaha dan cabaran guru dalam mengintegrasikan permainan budaya dalam pengajaran dan pembelajaran dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

#### **1.5 Soalan Kajian**

1. Bagaimana kecerdasan interpersonal berlaku sewaktu sesi pengajaran dan pembelajaran:
  - a. Sedia ada sebelum permainan budaya diperkenalkan?
  - b. Apabila permainan budaya diperkenalkan?
  - c. Selepas permainan budaya diperkenalkan?
2. Apakah permainan budaya dapat memperkembangkan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah?
3. Bagaimana usaha dan cabaran guru dalam mengintegrasikan permainan budaya dalam pengajaran dan pembelajaran dalam kalangan kanak-kanak prasekolah?

## 1.6 Kepentingan Kajian

Melalui hasil kajian ini, dapat memberi gambaran tentang kebermaknaan permainan budaya terhadap kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Hasil kajian ini juga diharap pihak Kementerian Pendidikan untuk dipertimbangkan permainan budaya dimasukkan dalam kurikulum kanak-kanak prasekolah. Bukan sahaja untuk melahirkan pelajar bermaklumat akan tetapi juga guru yang berinovasi untuk membuat model pengajaran dan pembelajaran dalam rangka pengembangan kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah melalui permainan budaya. Matlamat utama kajian ini ialah untuk memahami permainan budaya dan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah sebab, permainan budaya tidak didapati dalam kurikulum kanak-kanak prasekolah sehingga diharapkan kajian ini dapat mencetuskan penggubalan kurikulum kanak-kanak prasekolah. Hasil kajian ini diharapkan dapat seawal mungkin mengenalpasti ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah melalui permainan budaya.

Selain daripada itu kajian ini juga berpotensi memberi sumbangan terhadap pendidikan, dan dapat dijadikan sebuah alternatif pengajaran dan pembelajaran untuk menambah baiki ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah melalui permainan budaya. Kajian ini bermanfaat kepada guru untuk menyediakan lebih banyak aktiviti pengayaan yang menepati kecerdasan interpersonal melalui permainan budaya. Kajian ini juga penting sebagai latihan kepada guru-guru untuk menyediakan rancangan aktiviti-aktiviti pembelajaran yang mencabar keupayaan kecerdasan interpersonal melalui permainan budaya.



Melalui kajian ini permainan budaya yang semakin pupus dapat dimunculkan kembali melalui lembaga formal iaitu sekolah-sekolah, sehingga permainan budaya yang merupakan aset sesebuah bangsa dapat dikekalkan.

## **1.7 Batasan Kajian**

Walaupun beberapa langkah teliti telah diambil penyelidik untuk memastikan dapatan kajian ini untuk mempunyai kesahan yang tinggi, hanya beberapa pakar daripada Indonesia dalam bidang pendidikan dan bahasa sahaja yang diminta untuk menilai keesahan kandungan protokol pemerhatian dan temubual yang digunakan.

Kajian ini hanya terbatas pada permainan budaya dan ciri-ciri kecerdasan interpersonal di kalangan kanak-kanak prasekolah. Penyelidikan ini meliputi kanak-kanak prasekolah yang berumur lima hingga enam tahun seramai dua puluh orang kanak-kanak prasekolah, juga melibatkan lapan orang guru kanak-kanak prasekolah. Penyelidikan mengambil kira hanya lapan jenis permainan budaya sahaja iaitu permainan Engklek atau Makkaden-deng, permainan Galah Panjang atau Massallo, permainan Bakiak atau Terompah Panjang, permainan Congkak atau Maggalaceng, permainan Ular Naga, Lari Karung atau Balap Karung, permainan Kas-kus atau Mayye-yye, dan permainan Petak Umpet atau Maccubbu-cubbu.

## **1.8 Definisi Operasional**

### **1.8.1 Permainan budaya**

Permainan budaya adalah kegiatan berupa permainan yang merupakan warisan dari nenek moyang terdahulu yang dilakukan manusia dengan tujuan kegembiraan, menghibur hati, mempergunakan alat ataupun tidak mempergunakan alat (Nurlan

kusnaldi, 2010). Menurut James (1987), permainan budaya merupakan kekayaan budaya sesebuah bangsa yang memiliki pelbagai nilai murni untuk dibahagikan kepada kanak-kanak sebagai penerus pada masa hadapan. Dalam kajian ini permainan budaya tertumpu kepada lapan jenis permainan budaya iaitu permainan Engklek atau Makkaden-deng, permainan Galah Panjang atau Massallo, permainan Bakiak atau Terompah Panjang, permainan Congkak atau Maggalaceng, permainan Ular Naga, Lari Karung atau Balap Karung, permainan Kas-kus atau Mayye-yye, dan permainan Petak Umpet atau Maccubbu-cubbu.

### **1.8.2 Bermain**

Bermain telah diiktirafkan oleh para ahli psikologi bahawa sangat penting untuk pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak. Kajian-kajian lepas seperti Moyles (2005), Bruce (2004), Montessori (2007), Erikson (1997), Papalia, Olds dan Feldman (2004), Piaget dan Inhelder (2001), Beaty (2013), Gardner (1983), dan Vygotsky (1987), mendapati bahawa melalui bermain kanak-kanak menjalani proses pembelajaran yang menyokong kepada perkembangan dan pertumbuhan kognitif, afektif, psikomotor, persekitarannya, serta kepelbagaian kecerdasan yang dimilikinya. Bermain adalah kegiatan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah tidak merasa terpaksa dan mereka akan memperoleh keseronokan, informasi, pengetahuan, serta motivasi dan bersosialisasi (Moyles, 2005). Dalam kajian ini konsep bermain merujuk kepada kanak-kanak prasekolah bermain permainan budaya.

### **1.8.3 Interaksi Sosial**

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis, hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu untuk mencapai perkembangan potensi (Max, 1970; Vygotsky, 1978). Dalam kajian ini berpandukan teori Vygotsky (1978) interaksi sosial diambilkira sewaktu kanak-kanak prasekolah bermain permainan budaya. Interaksi sosial yang berlaku dirakamkan dan digunakan juga sebagai unit analisis bagi mengenalpasti ciri-ciri kecerdasan interpersonal.

### **1.8.4 Kecerdasan Interpersonal**

Kecerdasan interpersonal adalah kebolehan untuk memahami orang lain, berempati, serta hasrat orang lain, juga kemahiran bertindak secara berkesan terhadap orang lain serta dapat membantu bersosial dengan orang lain (Gardner, 1983; McKenzie, 2000). Ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang akan diguna pakai adalah ciri-ciri kecerdasan yang dikemukakan oleh Gardner (1983), dan McKenzie (2000), sebagai tolok ukur untuk mengenal pasti ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Antara ciri-ciri kecerdasan interpersonal tersebut adalah kooperatif, rasa empati, memiliki ramai kawan, dikagumi, kepemimpinan, menyelesaikan masalah, serta memahami sifat orang lain.

### **1.8.5 Wajo**

Wajo adalah salah satu kerajaan (provinsi) yang terletak di tengah-tengah Sulawesi Selatan Indonesia. Di dalamnya meliputi 14 Kecamatan (daerah). Masing-masing kerajaan mempunyai sumber alam yang berbeza namun sama-sama menyokong

pertumbuhan pembangunan di wilayahnya terutama dalam bidang pendidikan (Wajo dalam angka, 2012). Maka dalam kajian ini Wajo merujuk kepada provinsi di Sulawesi Selatan Indonesia.

### **1.9 Rumusan Bab dan Struktur Tesis**

Untuk memulakan penyelidikan dan struktur tesis yang sistematik, penyelidik telah mengenal pasti latar belakang masalah, rumusan masalah, objektif kajian, soalan kajian, kepentingan dan batasan kajian dalam bab ini. Penelitian sorotan kajian lepas yang berkaitan dibincangkan dalam Bab 2 diikuti dengan penerangan tentang metodologi kajian (Bab 3), dapatan kajian (Bab 4) serta juga perbincangan dan kesimpulan dalam bab yang terakhir.



## **BAB 2**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **2.1 Pengenalan**

Perbincangan dalam bab ini menerangkan beberapa bahagian penting iaitu kerangka teori dan konsep penting dalam kajian ini, kepentingan bermain bagi kanak-kanak, jenis-jenis permainan di prasekolah, permainan budaya, aktiviti pengajaran dan pembelajaran (P&P) berdasarkan teori kepelbagaian kecerdasan, karakteristik kecerdasan interpersonal, permainan budaya dan kecerdasan interpersonal, serta rumusan bab.

#### **2.2 Kerangka Teori**

Teori yang diaplikasikan dalam kajian ini dirujuk untuk membantu penyelidik memahami data yang diperolehi dan menjawab persoalan-persoalan kajian yang dibina bagi kajian ini yang mengkaji permainan budaya dan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Teori yang digunakan dalam kajian ini ialah gabungan teori sosio budaya Vygotsky (1987), teori kecerdasan pelbagai Gardner (1983), serta konsep bermain.

##### **2.2.1 Teori Sosio Budaya Vygotsky**

Teori ini mula dipelopori oleh Lev Semyonich Vygotsky seorang ilmuan asal Rusia. Teori sosio budaya ini mula dipelopori oleh Lev Semyonich Vygotsky seorang ilmuan yang berasal daripada Rusia. Teori Vygotsky (1978), menekankan pentingnya bahasa sebagai alat budaya untuk berfikir dan peranan komponen sosial dalam perkembangan kognitif seorang kanak-kanak serta berpendapat bahawa proses

mental yang lebih kompleks dimulai sebagai aktiviti sosial. Beliau percaya bahawa orang dewasa dapat meningkatkan perkembangan kognitif seorang kanak-kanak dengan melibatkan mereka dengan aktiviti-aktiviti yang berfaedah dan bermanfaat. Pertumbuhan kognitif seorang kanak-kanak tidak terjadi semata-mata kerana hubungannya dengan objek, namun juga dalam hubungannya dengan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengetahuan (Fauziah, 2007).

Menurut Vygotsky (1978) lagi, proses berfikir bermula daripada hubungan sosial yang dilalui oleh kanak-kanak dengan orang lain. Pada peringkat permulaan, kanak-kanak akan berinteraksi dengan orang dewasa di sekitarnya atau kanak-kanak lain yang lebih banyak pengetahuannya mengenai sesuatu hal. Kemudian dalam proses tersebut kanak-kanak akan dapat menemukan bagaimana pendapat orang di sekitarnya mengenai kejadian atau suatu objek tertentu (Rowe & Wertsch, 2002) sebelum menyelesaikan sesuatu masalah dengan sendirinya. Teori yang dibangun Vygotsky ini percaya bahawa perkembangan kognitif dan pengetahuan kanak-kanak adalah hasil daripada interaksi sosial secara berterusan dan juga faktor persekitaran, di mana persekitaran bukan sahaja meliputi aspek fizikal tetapi termasuk aspek perhubungan sosial dan budaya. Apabila seorang kanak-kanak berinteraksi dengan dunia persekitarannya secara aktif, pengetahuan yang dimilikinya akan terbina.

Fauziah (2007) mendapati bahawa guru menyediakan peluang pembelajaran melalui mediasi iaitu memberikan bantuan sambil mencabar pelajar untuk mengembangkan fungsi mental yang lebih baik. Dalam kajian beliau model mediasi mencakupi persekitaran (Environment), kognitif (Cognitive), afektif (Affective) dan meta kognitif (Metacognitive) atau dirujuk beliau sebagai *ECAM model of mediation*. Pembelajaran kanak-kanak berlaku melalui proses interaksi dan kolaborasi bersama

rakan-rakan yang lebih mahir maupun rakan yang setanding perkembangannya sepanjang proses pembelajaran (Fauziah Abdul Rahim, Sarimah Shaik Abdullah, Yahya Don, Yaakub Daud dan Rahmah Hanafi, 2010).

Kanak-kanak dapat mengerjakan tugas-tugas yang jauh lebih mencabar apabila mendapat bantuan daripada orang yang lebih berkecakupan dan mampu membantu mereka. Vygotsky (1978) membezakan tahap kemampuan seseorang daripada tahap kemampuan sebenar kepada tahap kemampuan potensi. Tahap kemampuan sebenar mengarah kepada batas kemampuan yang dapat dicapai oleh seorang kanak-kanak ketika menyelesaikan masalah secara sendiri, tanpa memerlukan bantuan orang lain. Sementara itu, tingkat kemampuan potensi menjurus kepada batas kemampuan lebih tinggi yang dapat dicapai oleh seorang kanak-kanak ketika menyelesaikan masalah dengan bantuan orang yang boleh membantu mereka. Berdasarkan kedua-dua jenis kemampuan tersebut, Vygotsky menggunakan istilah *zone of proximal development* (ZPD) atau lingkungan zon perkembangan proksimal (ZPD) di mana kanak-kanak dapat mencapai tahap potensi perkembangannya dengan bantuan orang lain melalui interaksi sosial dan mediasi.

### **2.2.2 Konsep Interaksi Sosial dan Pengaruh Budaya**

Menurut Vygotsky bermain sebagai sumber perkembangan menyediakan ruang dan peluang untuk interaksi sosial dalam membentuk ZPD kanak-kanak (Vygotsky, 1978). Pernyataan Vygotsky mengenai bermain sebagai sumber ZPD bererti kanak-kanak lebih cepat berkembang jika bermain apatah lagi jika bermain dengan rakan-rakan yang lain. Pandangan teori Vygotsky tentang pembelajaran dan pengajaran adalah guru dan kanak-kanak dapat bekerja dan bermain bersama untuk membangun

pengetahuan dan pemahaman. Selain itu Vygotsky turut menekankan pengaruh budaya kepada perkembangan manusia. Menurut beliau pengaruh budaya melibatkan bahasa sebagai alat untuk berfikir.

Terdapat budaya yang membantu memproses maklumat lebih pantas jika dibandingkan dengan budaya lain seperti bahasa Mandarin yang memerlukan masa yang lebih cepat untuk mengira nombor 1 hingga 10 jika dibandingkan bahasa Malaysia ataupun Bahasa Indonesia yang disebabkan itu memerlukan masa yang lebih pantas untuk menyelesaikan masalah. Maka dengan mengambilkira pengaruh budaya terhadap perkembangan dan peri pentingnya menyediakan peluang untuk berinteraksi sosial semasa kanak-kanak bermain, menunjukkan permainan budaya mempunyai potensi untuk menyediakan alternatif serta mempengaruhi perkembangan kanak-kanak khususnya perkembangan kecerdasan interpersonal mereka. Berdasarkan teori Vygotsky sepatutnya guru memberikan pengajaran dan pembelajaran melalui bermain kepada kanak-kanak prasekolah yang melibatkan orang yang ada di persekitarannya. Oleh yang demikian, permainan budaya merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan untuk berinteraksi kerana permainan budaya dimainkan lebih dari seorang atau lebih (Soekanto, 2005; Gerungan, 2004).

Vygotsky (1978), menyatakan bahawa interaksi sosial diertikan sebagai hubungan sosial yang menyeronokkan, dan hubungan sosial yang dimaksudkan adalah berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kumpulan yang satu dengan kumpulan lainnya, maupun antara kumpulan dengan individu (Max Waber, 1970). Suatu interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat iaitu adanya kontak sosial dan komunikasi (Vygotsky, 1987;



Gerungan, 2004). Vygotsky menekankan bahawa interaksi sosial merupakan faktor terpenting yang dapat memberangsangkan perkembangan kognitif seseorang. Kanak-kanak menemukan pengetahuan mengenai dunianya pada mulanya melalui pelantar sosial yang didapatkan dari rakan sebayanya kemudian menjadi sebahagian daripada perkembangan kognitifnya (Vygotsky, 1987).

Vygotsky (1978), berpegang kepada prinsip bahawa perkembangan dan pembinaan sesuatu ilmu melibatkan interaksi antara pelajar dengan orang yang lebih dewasa. Vygotsky memberi penekanan kepada peranan yang dimainkan oleh agen sosial seperti guru dan rakan-rakan dalam membimbing dan menyokong pembelajaran pelajar. Berdasarkan prinsip tersebut, Vygotsky memperjelas bahawa kanak-kanak tidak dapat memahami perkara yang abstrak melainkan melalui bantuan dan sokongan daripada individu lain. Ini bermakna, Vygotsky berpegang kepada prinsip bahawa setiap individu akan dapat menguasai sesuatu ilmu melalui interaksi sosial. Bermain semula jadi menurut Vygotsky, memiliki tiga komponen:

1. Kanak-kanak menciptakan interaksi.
2. Kanak-kanak menciptakan komunikasi.
3. Pembelajaran berdasarkan mediasi

Menurut Vygotsky lagi bahawa pendekatan budaya merupakan perkembangan manusia yang melibatkan sebuah hubungan saling mempengaruhi antara proses perkembangan semula jadi dan proses perkembangan budaya. Beberapa perkembangan tertentu dalam bidang kognitif, sosial atau bahasa tidak dapat muncul begitu sahaja sebagai hasil akan tetapi terpulung pada apa yang dipelajari kanak-kanak. Pandangan Vygotsky mengenai bermain bersifat menyeluruh selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peranan penting bagi perkembangn

aspek sosial, serta emosi dan saling berhubungkait antara satu sama lain. Pendekatan Vygotsky membantu guru memahami peranan mereka dalam proses pembelajaran dengan memberi penekanan terhadap proses dan bukan hasil, serta pentingnya pengembangan kognitif yang lebih tinggi melalui interaksi dan sosial budaya.

Vygotsky menambahkan bahawa bermain mempunyai peranan langsung terhadap perkembangan kognisi kanak-kanak. Bermain mempengaruhi cara berfikir kanak-kanak di mana kanak-kanak berpeluang untuk menyelesaikan masalah. Oleh sebab itu, bermain merupakan terapi yang sepatutnya diguna pakai oleh guru di peringkat prasekolah. Bermain mudah dilaksanakan dan mempunyai pelbagai kepentingan dan kebaikan kepada individu yang menggunakannya (Papalia, Olds & Feldman, 2004). Melalui bermain kanak-kanak boleh membentuk tingkah laku ciri-ciri kecerdasan interpersonal (Gardner, 1983). Seterusnya, bermain khususnya permainan budaya mampu menjadi saluran kepada kanak-kanak untuk melahirkan perasaan dan sumber untuk mendapatkan kegembiraan dan keseronokan, sambil memahami budaya masing-masing.

Melalui permainan budaya kanak-kanak dapat berinteraksi dengan rakan-rakannya sebab permainan budaya dimainkan lebih dari seorang ataupun secara kumpulan (Borhannudin, 2001; Bishop dan Curtis, 2005). Permainan budaya merupakan permainan kumpulan dan dapat menjalin interaksi antara kanak-kanak. Vygotsky (1978), dan Piaget (2001), menegaskan bahawa pengetahuan kanak-kanak dapat tercipta apabila kanak-kanak berinteraksi dengan persekitarannya yang tidak dapat diasingkan dengan budaya. Selanjutnya pembelajaran melalui permainan budaya secara berkumpulan membantu kanak-kanak dalam mempelajari kemahiran berinteraksi seterusnya kemahiran kecerdasan interpersonal.

### 2.2.3 Teori Kepelbagaian Kecerdasan Howard Gardner

Howard Gardner adalah seorang ahli psikologi perkembangan dan professor pendidikan dari *Graduate School of Education, Harvard University* Amerika Syarikat. Gardner dilahirkan di Scranton, Pennsylvania, pada tahun 1943. Pada tahun 1983, Howard Gardner telah mengasaskan satu teori yang berkaitan dengan kecerdasan iaitu teori kepelbagaian kecerdasan melalui bukunya *Frames of Mind* menjadi titik permulaan kejutan bagi pendidik. Teori ini hasil daripada penyelidikan beliau yang dijalankan terhadap pelbagai lapisan masyarakat yang mempunyai pelbagai kriteria tersendiri dalam kalangan kanak-kanak biasa dan kanak-kanak istimewa. Seperti pandangan Vygotsky (1978), Gardner (1983) juga mendapati kecerdasan boleh dipengaruhi oleh budaya, persekitaran, peluang pendidikan, makanan, suasana pembelajaran dan lain-lain.

Dalam buku yang berpengaruh ini Gardner melayari pelbagai sifat kecerdasan manusia. Beliau menunjukkan terdapatnya tujuh kecerdasan manusia yang boleh dibahagikan dalam tiga kumpulan iaitu kecerdasan berdasarkan perkaitan objek yang melibatkan matematik dan logik, kecerdasan tanpa objek yang melibatkan muzik dan bahasa dan kecerdasan personal atau persepsi psikologikal yang kita dan orang lain miliki. Namun pada 1997, Gardner telah menambah satu lagi kecerdasan iaitu kecerdasan naturalis. Menurut Gardner, setiap insan mempunyai bukan satu tetapi lapan kecerdasan yang berbeza. Tahun 1999, Gardner menambahkan “Existential Intelligence” yang berkaitan dengan keadaan kerohanian manusia. Beliau belum bersedia menerima “Spiritual Intelligence” sebagai kecerdasan kesembilan dalam teorinya. Maka tesis ini hanya menerangkan lapan kecerdasan kepelbagaian dengan menfokuskan kepada kecerdasan interpersonal. Menurut Gardner (1983, 1999),

teori pelbagai kecerdasan yang diasaskan olehnya bertujuan menerangkan bahawa manusia bukan hanya mempunyai satu kecerdasan tetapi sekurang-kurangnya lapan kecerdasan pelbagai mungkin pada tahap yang berbeza. Gardner (1983), mendakwa bahawa setiap kecerdasan adalah berasingan dan tidak saling bergantung.

Jadual 2.1

*Evolusi Pandangan Gardner Tentang Kecerdasan Kepelbagaian*

	<b>1983 Tujuh Kecerdasan Kepelbagaian</b>	<b>1997 Lapan Kecerdasan Kepelbagaian</b>
Evolusi pandangan Gardner tentang kecerdasan kepelbagaian	1. Kecerdasan Linguistik	1. Kecerdasan Linguistik
	2. Kecerdasan Logika- Matematik	2. Kecerdasan Logika- Matematik
	3. Kecerdasan Spatial / Visual Ruangan	3. Kecerdasan Spatial / Visual Ruangan
	4. Kecerdasan Muzikal	4. Kecerdasan Muzikal
	5. Kecerdasan Kinestetik	5. Kecerdasan Kinestetik
	6. Kecerdasan Mengenali Diri Sendiri	6. Kecerdasan Mengenali Diri Sendiri
	7. Kecerdasan Mengenali Orang Lain	7. Kecerdasan Mengenali Orang Lain
		8. Kecerdasan Natural

Hal ini bermakna seseorang individu mungkin lemah dalam sesuatu bidang kemahiran tetapi cemerlang dalam dominan (bidang kecerdasan) yang lain. Menurut beliau lagi, setiap individu mempunyai kesemua jenis kecerdasan tersebut tetapi pada darjah atau kadar yang berbeza-beza dari segi kekuatan dan kemahiran. Gardner menegaskan bahawa kecerdasan tersebut boleh dikembangkan menerusi pendidikan, pengalaman dan persekitaran. Gardner (1999), mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan individu untuk menyelesaikan masalah dalam keadaan tertentu. Menurut Gardner (1983) lagi, setiap individu mempunyai tahap kecerdasan yang

berbeza dan kecerdasan tersebut boleh ditingkatkan dengan pendidikan melalui aktiviti yang bersesuaian. Selanjutnya Gardner (1983, 1999), menerangkan secara terperinci lapan jenis kecerdasan yang dipunyai manusia iaitu:

1. Kecerdasan linguistik (*Linguistics intelligence*)

Kecerdasan verbal linguistik adalah kecerdasan yang berkaitan dengan bahasa termasuklah perkataan, penulisan atau pembacaan dan kemahiran mendengar. Mereka yang memiliki kecerdasan ini menggunakan bahasa untuk memperoleh sesuatu maklumat atau ilmu. Mereka biasanya adalah seorang penulis, penyair, penceramah, pemberita, pelawak, pencerita, dan lain-lain yang berkaitan dengan bidang bahasa.

2. Kecerdasan logika-matematik (*Logical-mathematical intelligence*)

Kecerdasan logik matematik adalah berkaitan dengan pemikiran sains dan matematik. Mereka berkebolehan untuk mengira, menaakul, menyelesaikan masalah, yang melibatkan nombor, dan lain-lain yang berkaitan dengan sains dan matematik. Mereka biasanya adalah ahli matematik, akuntan, ahli sains dan sebagainya yang berkaitan dengan bidang sains dan matematik.

3. Kecerdasan Ruang (*Spatial intelligence*)

Kecerdasan ruang termasuk kebolehan untuk berpikir dalam bentuk visual dan gambar. Mereka berkeupayaan untuk menghasilkan ruang pandangan dunia dipindahkan ke dalam imej mental, mereka cipta, mengecam pola, bentuk, corak, warna, boleh meneroka dan menawan lautan yang luas serta selalu menggambarkan sesuatu dalam bentuk gambar. Keupayaan ini amat diperlukan bagi kerja-kerja binaan, ukur bahan, dan kejuruteraan ataupun seperti hebatnya pemain golf dunia untuk menghasilkan *hole in one*.

4. Kecerdasan muzikal (*Musical/rhythmic intelligence*)

Kecerdasan muzik berkaitan dengan kecerdasan auditori dan pendengaran. Individu yang mempunyai kecerdasan ini mampu mendengar bunyi yang dihasilkan dan membezakan setiap note muzik yang didengari, sensitif kepada irama, melodi, dan nada suara.

5. Kecerdasan kinestetik (*Bodily/kinesthetic intelligence*)

Kebolehan yang dimiliki seseorang dalam menggunakan sebahagian tubuh terhadap pergerakan dan biasanya dilatih melalui aktiviti bersukan.

6. Kecerdasan mengenali diri sendiri (*Intrapersonal intelligence*)

Kecerdasan intrapersonal dikenal juga self smart, individu ini biasanya berkebolehan untuk memahai perasaan sendiri, emosi dan keperluan hidupnya. Seseorang mengenali diri sendiri secara mendalam, kehendak, motivasi, kemarahan, serta kemampuan untuk mendisiplinkan diri.

7. Kecerdasan mengenali orang lain (*Interpersonal intelligence*)

Kecerdasan ini merupakan kemampuan individu dalam mendiskriminasi antara pelbagai petanda interpersonal dan kebolehan untuk berkomunikasi dengan berkesan secara pragmatik terhadap petanda tersebut. Kecerdasan interpersonal membolehkan seseorang itu memahami perasaan, motivasi, tabiat dan hasrat orang lain. Seterusnya, mereka dapat berinteraksi dengan mudah dan boleh bekerjasama dengan orang lain secara praktikal untuk menghasilkan sesuatu yang berfaedah. Mereka yang mempunyai kecerdasan interpersonal yang menonjol biasanya memiliki interaksi yang baik dengan orang lain. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, gerak-isyarat.

Selain itu, mereka juga mampu berasa sensitif dan memahami emosi, perasaan, fikiran, tingkahlaku dan harapan orang lain. Pada tahap yang mudah, kecerdasan

ini termasuk kemampuan seseorang anak mengenal dan sensitif terhadap perasaan orang dewasa di sekitarnya. Murid-murid yang mempunyai kecerdasan ini akan belajar dengan berkesan melalui pembelajaran, bekerjasama dengan rakan sebaya dan mudah terlibat dengan sebuah pergaulan.

Ciri-ciri yang terdapat bagi individu ini adalah mempunyai banyak teman, suka bersosialisasi di sekolah atau di lingkungan tempat tinggalnya. Mereka banyak terlibat dalam kegiatan kelompok di luar waktu sekolah, sentiasa berperanan sebagai penengah ketika terjadi konflik antara temannya. Mereka sangat menikmati pekerjaan mengajar orang lain, berbakat menjadi pemimpin dan berprestasi baik dalam mata pelajaran ilmu sosial.

#### 8. Kecerdasan natural (*Naturalist intelligence*)

Menurut Gardner (1999), kecerdasan natural adalah melibatkan alam dan kepintaran yang berkaitan tentang keseluruhan alam. Selain itu mereka juga mempunyai sikap ingin tahu yang tinggi dan rasa empati terhadap semua benda hidup. Individu ini suka berkebun, memelihara tanaman, dan membina landskap yang indah, menghargai dan memahami keperluan alam sekitar, cenderung untuk mengenali dan mengingat nama tumbuh-tumbuhan dan haiwan. Mereka juga menyukai aktiviti berkhemah, mengembara, menyelam, memerhatikan burung, memnjat gunung dan suka memerhatikan perubahan alam.

Menurut Gardner (1983, 1999), kesemua kecerdasan yang diperkenalkan ini boleh dilatih dan dirangsang terhadap seseorang individu melalui pelbagai kaedah yang boleh dilaksanakan sejak kanak-kanak. Setiap individu mempunyai kesemua kecerdasan tetapi bukan semua kecerdasan itu berkembang dengan seimbang dan lazimnya setiap individu mempunyai sekurang-kurangnya satu kecerdasan yang lebih

menonjol berbanding dengan lain-lain kecerdasan (Armstrong, 2002; Brualdi, 1998; Champbell & Dickinson, 2004; Gardner, 1983; Salbiah, 2001). Hal ini kerana, setiap manusia mempunyai kecerdasan yang unik bagi diri masing-masing (Brualdi, 1998). Program pembelajaran yang mengambil kira kepelbagaian kecerdasan bukan hanya mempengaruhi prestasi pelajar tetapi juga peningkatan kemahiran modaliti yang pelbagai, sikap dan kelakuan (Champbell; 1990). Lapan kecerdasan ini sama pentingnya namun penyelidik memfokuskan pada kecerdasan interpersonal dalam kajian ini.

Menurut Durie (1998), kecerdasan interpersonal pula membantu kanak-kanak bersosial dengan orang lain di mana hubungan sosial mula wujud ketika peringkat awal kanak-kanak, masa persekolahan dan sehinggalah memasuki alam pekerjaan. Maka kecerdasan interpersonal penting kerana kemahiran ini melambangkan keperibadian seseorang terutama apabila bermula menjadi kumpulan dalam masyarakat (Armstrong, 2008). Hubungan interaksi sosial sangatlah menentukan kejayaan kecerdasan kanak-kanak, di mana masa kanak-kanak prasekolah merupakan masa emas yang tidak mungkin berulang kerana ia merupakan masa penting dalam pembentukan dasar-dasar keperibadian, kemampuan berfikir, kecerdasan, kemahiran dan bersosial melalui bermain.

Pengertian kecerdasan yang dipaparkan oleh kajian terdahulu (Durie, 1998; Champbell, 1990, Amstrong, 2008), dapat disimpulkan bahawa kecerdasan adalah kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia. Tingkat kecerdasan dapat membantu seseorang dalam menghadapi berbagai permasalahan yang muncul dalam kehidupannya. Kecerdasan seseorang sudah dimiliki sejak lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Pengembangan kecerdasan akan lebih baik jika



dilakukan seawal mungkin atau sejak kanak-kanak dilahirkan melalui pemberian rangsangan. Kecerdasan memiliki manfaat begitu besar selain bagi diri individu itu sendiri dan juga bagi pergaulannya dalam masyarakat. Melalui tingkat kecerdasan yang tinggi seseorang akan semakin dihargai di masyarakat apalagi bila ia mampu berjaya dalam menciptakan hal-hal yang baharu yang bersifat positif. Kecerdasan interpersonal boleh membantu manusia sebagai makhluk sosial dan berinteraksi serta bergaul dengan masyarakat, maka kajian ini lebih berfokus kepada permainan budaya dan kecerdasan interpersonal yang masih kurang dikaji.

Kecerdasan kepelbagaian yang diperkenalkan oleh Howard Gardner (1999), adalah merupakan satu bentuk teori yang memperjuangkan keadilan dalam pendidikan. Ini kerana kita dapat melihat dengan jelas betapa teori ini memperjuangkan agar setiap individu diberi ruang dan peluang untuk berjaya dalam bidang-bidang tertentu. Menurut Nielson (2004), terdapat ramai guru yang lupa memberi tumpuan sepatutnya ke atas perkembangan idea-idea akademik dan pengajaran konsep-konsep penting yang diperlukan bagi pembelajaran dan kreativiti kanak-kanak prasekolah. Jika selama ini kita hanya mementingkan kefahaman tentang teori tersebut di dalam dewan-dewan kuliah untuk tujuan peperiksaan semata-mata, maka kini telah sampai masanya kita beralih kepada aspek pelaksanaannya pula.

#### **2.2.4 Konsep Kecerdasan Interpersonal**

Proses Kecerdasan interpersonal atau biasa disebut sebagai kecerdasan sosial, namun keduanya menjelaskan hal yang sama. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan menciptakan, membangun dan mempertahankan suatu hubungan antar peribadi (sosial) yang sihat dan saling menguntungkan (Safaria, 2005). Kecerdasan

interpersonal sama ada dengan kecerdasan lainnya, kecerdasan interpersonal yang kuat menempatkan seseorang untuk sukses, sebaliknya kecerdasan interpersonal yang lemah akan menghadapi seseorang gagal dalam hubungan sosial dengan persekitaran (Hoerr, 2007). Kecerdasan interpersonal memungkinkan seseorang untuk dapat memahami berkomunikasi dengan orang lain, melihat perbezaan dalam *mood*, temperamen, motivasi, termasuk juga kemampuan untuk membentuk dan menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai perasaan yang terdapat dalam suatu kumpulan, baik sebagai anggota mahupun sebagai pemimpin (Campbell, 2006).

Williams dan Williams (2011), mengungkapkan bahawa kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Kemampuan ini melibatkan kemampuan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, pengurusan konflik, kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum. Gordon dan Lynn Huggins-Cooper (2013), menyebut kecerdasan interpersonal sebagai kecerdasan sosial, dengan memiliki kecerdasan sosial membantu kita untuk memahami perasaan dan dapat memberi motivasi orang lain.

Menurut Armstrong (2008), kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain, kecerdasan interpersonal mencakup kemampuan membaca atau menilai orang lain, kemampuan berkawan, dan keterampilan berinteraksi dengan persekitaran. Kecerdasan interpersonal meliputi kemampuan untuk membentuk dan mempertahankan suatu hubungan (Adi , 2006). Sebaliknya menurut Sujiono, Nurani dan Yuliani (2009), kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan diri kita untuk berfikir secara reflektif, yaitu mengacu kepada kesedaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri. Pendapat

yang sama disampaikan oleh Lwin, May dkk (2008), kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan mengenai diri sendiri, kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri dan bertanggung jawab atas kehidupannya sendiri. Kecerdasan interpersonal pula sangat perlu dalam kehidupan setiap individu dan sepatutnya di mulakan dari awal kanak-kanak melalui bermain, akan tetapi permainan yang diminati kanak-kanak pada zaman moden ini adalah permainan moden elektronik yang menghindar kanak-kanak daripada bermain bersama kawan-kawan untuk menyelesaikan masalah di dunia sebenar. Oleh sebab itu, kajian ini ingin memahami secara mendalam permainan budaya yang semakin sekian diketepikan dan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

Potensi manusia dikaitkan dengan bakat manusia yang menjadi salah satu daripada aspek fitrah manusia (Armstrong, 2002; Campbell & Dickinson, 2004; Gardner, 1983; Kagan & Kagan, 1998; Mok Soon Sang, 2000; McKenzie, 2000; Nik Azis, 1999). Ia boleh ditonjolkan dalam aspek-aspek jasmani, rohani, dan emosi pada tahap yang berbeza. Ini kerana tidak ramai individu yang berpeluang meningkatkan potensi diri dalam persekitarannya. Memperkembangkan potensi manusia merupakan satu daripada aspek yang dinyatakan dengan jelas dalam falsafah pendidikan di Indonesia. Oleh itu guru disarankan agar mempelbagaikan aktiviti dalam pengajaran dan pembelajaran untuk mengoptimumkan potensi kanak-kanak . Maka salah satu cara yang patut diberi penekanan ialah melalui bermain.

### **2.2.5 Teori dan Konsep Bermain**

Bermain merupakan fitrah atau tingkah laku semula jadi kanak-kanak. Melalui bermain aspek perkembangan kepelbagaian kecerdasan, fizikal, kognisi dan bahasa

dapat ditingkatkan ke tahap yang optimum (Gardner, 1983; Singer, 2006; Vygotsky, 1978). Beberapa definisi bermain telah dicipta oleh pakar psikologi dan ahli pendidikan awal kanak-kanak. Menurut Bruner (1972), aktiviti bermain merupakan peluang utama kepada kanak-kanak untuk meneroka tanpa mengalami ketakutan kepada kegagalan. Melalui aktiviti bermain kanak-kanak bebas bereksperimen, mencuba dan mencipta tanpa ada peraturan (Elkind, 2001).

Selain itu menurut Rogers dan Evans (2008), bermain memberi motivasi dalaman kepada kanak-kanak untuk belajar di prasekolah kerana salah satu ciri bermain adalah bergantung kepada inisiatif dan motivasi sendiri kanak-kanak. Kajian yang dijalankan oleh Vygotsky (1987), menyokong bahawa komunikasi dengan rakan sebaya dalam kalangan kanak-kanak membantu mereka bertindak balas dengan idea-idea, tingkah laku, serta bahasa. Sturgess (2003), meringkas ciri-ciri bermain dalam kalangan kanak-kanak seperti motivasi dalaman, menyeronokkan, bebas dipilih oleh kanak-kanak, penglibatan secara aktif, imaginatif dan kreatif. Sementara Henniger (2009), mengkategorikan dua kaedah yang digunakan secara meluas di prasekolah, iaitu bermain secara kognisi dan secara sosial. Bermain secara kognisi dipelopori oleh Piaget (1980), manakala bermain secara sosial diperkenalkan oleh Vygotsky (1987).

Hughes (1999), menjelaskan bahawa terdapat lima unsur yang tipikal kepada bermain iaitu 1) motivasi intrinsik ertinya aktiviti bermain datang daripada keinginan dalam diri mereka sendiri, 2) bebas dipilih maksudnya aktiviti bermain haruslah merupakan pilihan bebas setiap kanak-kanak. Tegasnya mereka bermain apa yang mereka suka. Jika kanak-kanak dipaksa, mereka mungkin tidak akan merasakan aktiviti bermain itu sebagai bermain tetapi adalah satu tugas, 3) menyeronokkan

kanak-kanak mesti merasa seronok dengan apa yang mereka buat tanpa merasa tertekan, keseronokkan ini akan membuatkan mereka meneroka banyak perkara melalui permainannya, 4) tidak boleh dibaca ertinya aktiviti bermain melibatkan elemen-elemen tertentu seperti kepercayaan, mengubah atau mengolah realiti untuk disesuaikan dengan minat kanak-kanak yang bermain. Ini dapat dilihat dengan jelas dalam permainan yang bersifat simbolik, 5) terlibat secara aktif dimana kanak-kanak mesti terlibat secara fizikal atau psikologikal atau kedua-duanya, dan bukan bersifat pasif serta tidak memberikan apa-apa reaksi terhadap aktiviti (bermain) yang berlaku.

Sementara Parten (1932), dalam kajiannya mengkategorikan enam bentuk bermain kanak-kanak prasekolah iaitu 1) *functional play* merupakan aktiviti ringkas yang dilakukan berulang-ulang mungkin melibatkan objek atau pergerakan otot dan biasanya dilakukan oleh kanak-kanak berusia sekitar tiga tahun. Contohnya menggerak-gerakan patung, lompat tali atau bermain tanah liat, 2) *constructive play* mainan yang lebih sofistikated apabila anak-anak memanipulasi objek untuk menghasilkan atau membina sesuatu. Biasanya mainan yang konstruktif untuk menguji kemahiran fizikal dan kognitif serta latihan otot yang lebih halus. Contohnya buat rumah atau patung daripada lego, buat *puzzle* atau buat binatang daripada tanah liat. Aktiviti ini biasanya dilakukan oleh kanak-kanak berumur empat tahun, 3) *parallel play*; sekumpulan kanak-kanak menggunakan mainan yang sama pada masa yang sama tetapi tidak berinteraksi antara satu sama lain. Contohnya mereka duduk bersebelahan tetapi masing-masing bermain dengan mainan sendiri. Hal ini biasa berlaku kepada kanak-kanak awal pra sekolah, 4) *onlooker play* kanak-kanak melihat orang lain bermain tetapi mereka tidak ikut serta. Ada kalanya mereka membuat respon seperti memberi galakan, sokongan atau kritik, 5) *associative play*, dua orang

atau lebih kanak-kanak berinteraksi atau berkongsi mainan atau barang-barang walaupun mereka tidak melakukan hal yang sama, 6) *cooperative play*, kanak-kanak bermain sebenar-benarnya dengan kawan-kawan. Mereka melakukannya secara bergilir dan ini boleh juga dilihat semasa pertandingan contohnya mereka bersama-sama membuat puzzle, berlumba basikal atau berlumba kereta mainan. Setiap peringkat permainan ini memerlukan daya kognitif yang kompleks di kalangan kanak-kanak di mana permainan budaya yang mempunyai ciri-ciri permainan kooperatif memberi peluang kepada kanak-kanak prasekolah untuk berfikir lebih kompleks semasa bermain.

Pendidikan prasekolah melalui proses bermain memerlukan kanak-kanak membuat penerokaan, penemuan dan pembinaan pengalaman secara langsung dan semula jadi. Semasa kanak-kanak menjalankan aktiviti-aktiviti bermain dengan tidak disedari proses interaksi sosial terhasil dengan semula jadi (Vygotsky, 1987). Selain daripada itu dengan bermain kepelbagaian kecerdasan dapat berkembang (Gardner, 1983). Dalam aktiviti bermain guru dapat menyepadukan dan menggabungkan konsep-konsep dan kemahiran yang dititik beratkan untuk kemajuan kepelbagaian kecerdasan, khususnya kecerdasan interpersonal.

Bermain sebagai penentu penting dalam perkembangan kekuatan sahsiah, daya cipta, kestabilan emosi, perkembangan sosial dan intelek (Caplon, 1993). Melalui bermain juga dapat memberi pengalaman kepada kanak-kanak tentang keadilan, peraturan-peraturan, dan kesamaan serta memperkuatkan daya berfikir dalam pelbagai cara (Nor Hashimah & Yahya Che Lah, 2003). Bermain merupakan suatu perkhidmatan kesihatan berdasarkan kepada penyelidikan teori psikologi. Bermain salah satu kaedah dalam ilmu psikologi untuk berkomunikasi dan menolong seseorang individu

terutamanya kanak-kanak untuk mencegah atau menyelesaikan isu dan cabaran berkaitan dengan psikososial (Vygotsky, 1987; Nor Hashimah, 2003). Bermain juga boleh digunakan sebagai alat untuk mengdiagnosis kekuatan juga kelemahan kecerdasan seseorang kanak-kanak (Gardner, 1983).

## **2.2.6 Jenis-Jenis Permainan di Prasekolah**

Jenis permainan di Indonesia yang terdapat di prasekolah berdasarkan kurikulum (2010), termasuk bermain fungsional, bermain konstruktif, dan bermain khayal atau simbolik (Kurikulum PAUD, 2010; Papalia, Olds & Feldman, 2004).

### **2.2.6.1 Permainan Fungsional**

Aktiviti bermain secara fungsional bermula ketika di peringkat awal dan merupakan bentuk permainan yang paling sederhana apabila dilihat daripada tahap perkembangan kognitif (Piaget & Inhelder, 2001). Permainan fungsional adalah aktiviti bermain yang dimulakan dengan gerakan otot (*muscular*) secara berulang-ulang, aktiviti bermain seperti ini disebut sebagai *motor play* kerana memerlukan kemahiran motor atau fizikal untuk melakukannya, misalnya melantunkan bola ke atas lantai (Borhannudin, 2001). Kanak-kanak pada usia prasekolah akan melakukan gerakan berlari-lari, melompat, meloncat, melempar, memaling, memanjat, meniti, berdiri di atas satu kaki atau melompat dengan satu kaki, mengawal permainan roda dua (Johnson, Christie, & Yaekey, 2001).

Menurut Roopnarine dan Johnson (2005), pendidikan fizikal adalah sebahagian daripada proses pendidikan yang berlaku melalui pengalaman dalam pelbagai situasi, permainan motor dapat meningkatkan kemahiran motor kasar dan motor halus

kanak-kanak, kemahiran motor halus penting untuk kanak-kanak. Bermain fungsional ini akan menambah kekuatan fizikal, menggalakkan pertumbuhan otot, dan ketrampilan fizikal (Wentzel, 1991).

Secara tidak langsung, aktiviti ini akan memberi kesan kepada perkembangan keperibadian kanak-kanak kerana kanak-kanak merasa mampu melakukan pelbagai macam gerakan (Wardle, 2008). Kanak-kanak akan menjadi lebih percaya kepada diri sendiri dan tidak canggung untuk melibatkan diri dalam aktiviti bermain kumpulan dengan teman sebaya. Aktiviti bermain fungsional ini pula yang dapat mengembangkan kemampuan gerak atau kinestetik yang berkaitan dengan berbagai kecerdasan (Tomasello & Haberl, 2003).

#### **2.2.6.2 Permainan Konstruktif**

Jika ditinjau daripada aspek tahap perkembangan kognitif, bermain konstruktif merupakan aktiviti bermain yang lebih kompleks jika dibandingkan dengan bermain fungsional. Bermain konstruktif merupakan aktiviti bermain yang menggunakan objek atau bahan tertentu untuk membentuk sesuatu, misalnya menggambarakan sesuatu, melukis, membentuk lilin mainan ataupun *play dough*, dan sebagainya (Stevens, 2003).

Aktiviti bermain konstruktif merangsang kreativiti serta imaginasi pada masa kanak-kanak. Dalam masa ini kanak-kanak harus dapat membayangkan bentuk yang akan dibuat sehingga menghasilkan karya yang menarik. Ketrampilan motori halus pun akan berjaya dibentuk melalui aktiviti permainan konstruktif (Roopnarine & Johnson 2005). Ketekunan serta konsentrasi juga diperlukan sehingga aktiviti bermain konstruktif sangat sarat dengan pelbagai manfaat (Mastura, 2009).



Kemampuan kanak-kanak berkembang secara bertahap dan tidaklah menghairankan apabila sesebuah hasil karyanya dilihat belum sempurna di mata orang dewasa. Namun, yang penting kanak-kanak mahu mencuba dan menikmati aktiviti bermain konstruktif (Vickerius & Sandberg, 2006). Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam aktiviti bermain jenis ini (Papalia, Olds & Feldman, 2004), iaitu:

1. Kanak-kanak perlu diberikan kesempatan untuk mahu melakukannya. Setiap kanak-kanak adalah unik, kemungkinan ada kanak-kanak yang kurang menyukai aktiviti bermain konstruktif. Maka tugas orang dewasalah dengan sabar memujuk dan mengiring kanak-kanak agar mahu melakukannya.
2. Perkembangan kognitif kanak-kanak berbeza pada tahap praoperasional dengan ciri egois (*selfish*) maka sangat dimungkinkan hasil karya kanak-kanak bila ditinjau dari bentuknya tidak atau kurang sesuai dengan tema yang disebutkan.
3. Ada kanak-kanak yang unggul dalam satu jenis aktiviti bermain tetapi kurang unggul dalam aktiviti bermain jenis lainnya.

### **2.2.6.3 Permainan Simbolik**

Bermain simbolik memiliki banyak istilah. Antara lainnya ialah bermain khayal atau pura-pura. Bila ditinjau kompleksitinya, aktiviti ini merupakan jenis bermain yang lebih kompleks daripada aktiviti bermain fungsional mahupun konstruktif. Salah satu yang termasuk dalam aktiviti bermain seperti ini adalah bermain peranan atau *role play* (Smidt, 1979). Bermain peranan bererti memegang fungsi sebagai individu yang dimainkannya misalnya berperanan sebagai doktor, guru, nenek, dan lain-lain (Christie & Roskos, 2009).

Hal yang mempunyai kaitan dengan kaedah sosiodrama iaitu kaedah mengajar yang mendemonstrasikan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial. Namun bermain peranan menekankan kenyataan apabila para kanak-kanak turut serta dalam permainan peranan di dalam mendemonstrasikan masalah-masalah sosial (Sabri, 2010). Dalam konteks pendidikan bermain peranan merupakan sesuatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan kanak-kanak prasekolah, pengembangan imaginasi serta penghayatan yang dilakukan oleh kanak-kanak dalam memainkan peranan tokoh yang hidup atau mati, di mana melalui aktiviti ini kanak-kanak akan lebih meresapi perolehannya (Moeslichatoen, 2004). Sehubungan itu, bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal iaitu dengan menggunakan bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi atau orang tertentu, mahupun binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak mampu dilakukan (Muntomimah, 2010).

Semasa proses bermain kanak-kanak berinteraksi dengan individu lainnya seperti rakan sebaya atau orang dewasa seperti pengasuh, guru dan ibu bapa, tanpa rakan sebaya dan individu lain kemahiran komunikasi kanak-kanak tidak akan berlaku, apalagi untuk berkembang dengan baik (Vygotsky, 1978). Vygotsky (1978), menekankan perhubungan sosial antara individu merupakan langkah pertama dalam pembinaan idea untuk dihayati oleh individu terbabit, bagi mencapai peringkat kognitif yang lebih tinggi.

Aspek sosial juga akan dibangunkan melalui aktiviti bermain melalui kerjasama, komunikasi, saling mempercayai, hormat menghormati, bermasyarakat, toleransi dan kebersamaan (Supomo & Paul, 2006). Melalui bermain kanak-kanak dapat mewujudkan suatu bentuk kerjasama untuk mencapai matlamat yang sama. Dengan

kerjasama dapat memastikan terdapat komunikasi antara anggota kumpulan, dan kerjasama ini juga ada rasa kepercayaan dan saling menghormati dalam kalangan rakan-rakan untuk mencapai matlamat yang sama dan yang dikehendaki (Stormshak & Welsh, 2005).

Untuk memastikan proses pengajaran dan pembelajaran berjalan lancar, guru perlu merancang pengajaran harian dengan mengenal pasti pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang ingin dicapai melalui bermain. Permainan yang dijalankan guru di lokasi kajian adalah permainan fungsional, konstruktif dan simbolik sesuai kurikulum PAUD (2003). Bertitik tolak dari permainan yang ada di prasekolah berasaskan kurikulum PAUD (2003), ternyata permainan budaya tidak tersurat dalam kurikulum tersebut. Oleh yang demikian, guru pun menjalankan pembelajaran dan pengajaran yang berpandukan kepada kurikulum tanpa mendedahkan pelajar kepada permainan budaya.

### **2.3 Konsep Permainan Budaya**

Permainan budaya merupakan salah satu bentuk permainan yang berpotensi digunakan untuk mengdiagnosis ciri-ciri kecerdasan interpersonal bagi kanak-kanak prasekolah. Aktiviti permainan budaya menyediakan ruang bagi kanak-kanak untuk mengeluarkan dan melahirkan perasaan dengan cara berkomunikasi dan berinteraksi (Hidayat, 2013; Ashford, 2001). Permainan budaya juga berunsurkan permainan berkumpulan, berinteraksi, berkomunikasi, kegembiraan, dan keriang. Bagi Vygotsky (1987), bermain membantu kanak-kanak berinteraksi dan berbahasa melalui komunikasi.

Beberapa manfaat dapat diperolehi bagi kanak-kanak melalui bermain termasuk permainan budaya seperti, menggalakkan kemahiran sosial secara kumpulan, bahasa melalui komunikasi, serta interaksi dengan persekitarannya. Bermain secara kumpulan merujuk kepada strategi pengajaran yang menyediakan peranan yang berstruktur yang perlu dimainkan oleh kanak-kanak dengan menekankan aspek interaksi sosial (Enggan & Kauchak, 2001). Menurut Johnson (1990), kaedah kooperatif merupakan penggunaan instruksional yang terdiri dari pada kumpulan kecil agar kanak-kanak boleh bekerjasama bagi memaksimumkan pembelajaran sendiri dan orang lain.

Permainan budaya merupakan kaedah kumpulan atau kooperatif yang dapat membantu mencapai pelbagai objektif pengajaran, peningkatan motivasi dan kemahiran sosial serta meningkatkan tahap komunikasi dalam kalangan kanak-kanak yang berbeza budaya. Kajian yang dijalankan oleh Rogoff (1998), juga menyokong perkembangan kognitif kanak-kanak melalui kaedah kooperatif. Manakala Tarim dan Artut (2004), kaedah kooperatif memberi kesan positif kepada pencapaian akademik, hubungan dengan rakan sebaya dan meningkatkan keyakinan diri.

Permainan budaya memiliki hubungkait dengan teori sosial budaya (Vygotsky, 1987), dan teori kepelbagaian kecerdasan (Gardner, 1983), sebab permainan budaya mengandungi unsur interaksi sosial, kooperatif, kerjasama, kerana permainan budaya dimainkan secara kumpulan. Permainan budaya dapat memberangsangkan kanak-kanak daripada segi kerjasama, perkongsian dan tanggung jawab individu dan kumpulan.

## 2.4 Permainan Budaya Dalam Kanak-Kanak

Secara global permainan budaya dalam era moden diwarnai teknologi. Fikiran kita akan langsung membayangkan berbagai-bagai jenis permainan kanak-kanak yang dulu pernah kita mainkan. Dewasa ini kita sangat jarang menemui kanak-kanak memainkan berbagai-bagai permainan budaya (Jones, 2004). Mungkin kita hanya akan melihat kanak-kanak memainkan permainan budaya di kampung-kampung atau di pinggiran bandar. Kanak-kanak di bandar lebih cenderung memilih memainkan permainan moden yang serba elektronik, dan bahkan sama sekali tidak mengenali permainan budaya, apatah lagi memainkannya (Corbett, 2003). Maka kajian ini akan hanya mengkaji permainan budaya yang diperkenalkan di kalangan kanak-kanak prasekolah.

Permainan budaya merupakan kekayaan budaya sesebuah bangsa yang memiliki pelbagai nilai murni untuk dibahagikan kepada kanak-kanak sebagai penerus pada masa hadapan. Permainan budaya menurut James (1987), adalah satu bentuk yang berupa permainan kanak-kanak yang beredar secara lisan diantara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun serta banyak mempunyai variasi. Sifat atau ciri permainan budaya adalah sudah tua usianya, tidak diketahui asal usulnya, siapa penciptanya dan dari mana asalnya. Biasanya ia disebarkan dari mulut ke mulut dan kadang-kadang mengalami perubahan nama atau bentuk meskipun dasarnya sama (Nurlan Kusmaedi, 2010; Sukirman, 2008).

Permainan budaya merupakan permainan yang mengandungi ilmu tentang budaya sesuatu masyarakat yang dapat memberikan manfaat untuk perkembangan kanak-kanak dan merupakan kekayaan serta refleksi budaya bangsa (Hidayat, 2013). Hasil kajian terdahulu (Hidayat, 2013; Ashford, 2001), menunjukkan bahawa permainan

budaya merupakan bentuk harta pusaka atau cerita yang berupa lisan (Foklor), yang mempunyai hubungan rapat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan keperibadian kanak-kanak (Ashford, 2001).

Foklor adalah sebahagian kebudayaan dari berbagai-bagai kolektif di dunia pada umumnya dan di Indonesia khususnya, yang disebarkan turun-temurun antara kolektif-kolektif yang bersangkutan, sama ada dalam bentuk lisan atau contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Danandjaya, 1986). Foklor terdiri daripada bahasa rakyat, ungkapan budaya, teka-teki, cerita rakyat, nyanyian rakyat, permainan rakyat, teater rakyat, kepercayaan rakyat, keindahan rakyat, muzik rakyat, dan sebagainya (Lichman, 2005).

Permainan rakyat seringkali juga disebut sebagai permainan budaya atau permainan tradisional (Tedjasaputra, 2001). Beberapa hasil penelitian di beberapa negara telah mencuba untuk meneliti dan mengidentifikasi permainan budaya. Krasilnikov (2006), melakukan penelitian tentang permainan budaya rakyat Siberia mendapati bahawa permainan budaya mengandungi nilai “baik”, “positif”, “bernilai”, dan “diinginkan”.

Burnett dan Hollander (2004), menjalankan kajian di Afrika Selatan dan mendapati permainan budaya lebih tertumpuh kepada perkembangan fizikal. Selain itu, sama ada Ofele (2000), melakukan penelitian dan penyelidikan tentang permainan budaya dan mengaitkannya dengan pembelajaran di Argentina. Hasil dari penyelidikannya mendapati bahawa permainan budaya dapat mengembangkan emosi, dan keperibadian kanak-kanak sekolah rendah dan menengah.

Permainan budaya yang dikenali sebagai permainan rakyat merupakan sebuah aktiviti yang bertujuan untuk menghibur dan sebagai alat untuk menjaga hubungan dan keharmonian sosial, yang bersesuaian dengan cara bermain bagi kanak-kanak yang mempunyai nilai dan ciri dalam kemajuan perkembangan kehidupan seharian. Selari dengan kajian Zigler (2006), mendapati bahawa permainan budaya telah wujud sejak ribuan tahun yang lalu, hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal dan meskipun sudah bertahun lamanya. Permainan budaya memiliki peranan untuk mempengaruhi proses pembelajaran seorang individu terutama kanak-kanak (Ariyadi Wijaya, 2008). Ini adalah kerana secara alamiah permainan budaya mampu memberi stimulus kepada pelbagai aspek-aspek perkembangan kanak-kanak iaitu motorik, kognitif, emosi dan bahasa (Misbach, 2006).

Permainan budaya juga dapat mempercepatkan kanak-kanak menyesuaikan sendiri dengan persekitarannya (Tedjasaputra, 2001). Bermain sebagai kegiatan yang memiliki erti tersendiri, ertinya bermain digunakan sebagai media untuk mempertingkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu bagi kanak-kanak (Stormshak & Wels, 2005).

Dari huraian di atas permainan budaya merupakan kewujudan kebudayaan yang tidak dapat dipandang ringan kerana permainan budaya memberi pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat dan kehidupan sosial kanak-kanak di kemudian hari. Selain itu permainan budaya juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri atau warna khas tertentu bagi sesebuah bangsa (Mechling, 2000).

Permainan budaya merupakan kekayaan budaya bangsa sebagai saham nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada kanak-kanak sebagai generasi penerus. Permainan budaya adalah harta kekayaan sesebuah bangsa yang mempunyai pelbagai nilai murni yang perlu disampaikan kepada kanak-kanak sebagai pelanjut pada masa hadapan (Moedjono & Sulistiyo, 1993). Sukirman (2008), Iswinarti (2005), menyatakan bahawa permainan budaya merupakan permainan yang berpotensi mengembangkan kebijaksanaan, serta memberikan manfaat untuk perkembangan kanak-kanak.

Hasil kajian yang dilakukan Iswinarti (2005), mendapati bahawa permainan budaya mempunyai hubungan yang rapat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan personaliti kanak-kanak. Bishop dan Curtis (2005), mendefinisikan permainan budaya sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Lichman (2005), menyatakan di negara timur tengah permainan budaya diajarkan di semua tingkatan sekolah, bahkan permainan budaya diserap dalam kurikulum nasional untuk sekolah rendah. Ditinjau dari tahap perkembangan bermain maka permainan budaya ini sesuai untuk diberikan kepada kanak-kanak usia prasekolah kerana ciri-ciri kanak-kanak pada peringkat ini adalah mereka belajar mengenali dunia mereka termasuk budaya mereka dengan cara bermain (Hurlock, 1993 & Hughes, 1999).

Beragam permainan budaya mengarahkan kanak-kanak menjadi kuat secara fizikal, mental, sosial dan emosi, tidak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepimpinan (Sedyawati, 1999; Mohamad Zaini Alief, 2010). Dalam permainan budaya yang dilakukan oleh kanak-kanak semua kegiatan menjadi



bahagian penting dan strategi yang akan membangun potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh (Ofele, 2000; Krasilnikov, 2006).

Permainan budaya boleh mempengaruhi perkembangan kanak-kanak baik secara kognitif, afektif dan psikomotor (Borhannudin, 2011 & Fatimah, 2010). Kesemuanya itu merupakan modal pembentukan identiti dan jati diri dalam pelbagai peranan individu sebagai makhluk sosial termasuk kanak-kanak (Liddicoat, Papademetre, Scarino & Kohler, 2003). Dengan menggalakkan permainan budaya bererti menyelamatkan budaya dari kepunahan yang sedikit demi sedikit telah banyak ditinggalkan oleh masyarakat. Padahal permainan ini sangat berpotensi untuk dijadikan sebagai teknik dalam bimbingan dan memiliki peranan positif terhadap perkembangan kanak-kanak (Bishop & Curtis, 2005). Kajian lepas menyebutkan bahawa permainan budaya dapat mempengaruhi kecerdasan bahasa (Suyatno, 2005). Permainan budaya membuat kanak-kanak seronok yang didalamnya mengandungi unsur kecerdasan kinestetik melalui pembelajaran sukan (Mahendra, 2009). Permainan budaya seperti congkak dapat mengembangkan kecerdasan logik matematik (Siam, 2010; Jeani, 2001).

Bertitik tolak dari laporan ini, para penyelidik yang telah membuat kajian tentang permainan budaya yang dihubungkan dengan kepelbagaian kecerdasan seperti, kecerdasan logik matematik (Siam, 2010; dan Jeani, 2001), kecerdasan bahasa (Suyatno, 2005), kecerdasan kinestetik (Borhannudin, 2011; Fatimah, 2010; Mahendra, 2009), serta kecerdasan muzik (Misbach, 2006). Namun belum didapati kajian tentang permainan budaya yang mengambil kira ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Gardner (1983), dan McKenzie (2000). Oleh itu, penyelidik merasa perlu adanya kajian permainan budaya dengan kecerdasan

interpersonal sebab kecerdasan interpersonal diperlukan setiap individu sebagai makhluk sosial yang akan membantu dalam kehidupan kesehariannya.

## **2.5 Jenis-Jenis Permainan Budaya Di Indonesia**

*Gobag sodor* merupakan jenis permainan budaya yang dapat mengembangkan aspek motorik (Danika, Rusanawati, Luky, Siam, & Agus mahendra, 2010). Kecerdasan muzik dapat dikembangkan melalui permainan budaya (Misbach, 2006). Kajian Borhannudin (2011), menyebutkan bahawa permainan tradisional memberi pengaruh terhadap motor kasar kanak-kanak prasekolah. Betapa besar nilai yang terkandung didalam permainan budaya, sehingga penyelidik merasa bahawa permainan budaya dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kalangan kanak-kanak prasekolah dengan cara bermain, juga sebagai bentuk pelestarian budaya bangsa yang hampir punah akibat perkembangan teknologi.

Kajian tentang jenis permainan budaya telah diidentifikasi mengikut wilayah daerah masing-masing, seperti di daerah istimewa Yogyakarta telah dinyatakan oleh Sukirman (2008), bahawa sebilangan 40 jenis permainan budaya baik yang masih dimainkan mahupun yang sudah jarang dimainkan. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Barat (1983), menjalankan sebuah projek untuk mengidentifikasi permainan budaya, dan telah berjaya mengumpulkan data sejumlah 20 jenis permainan budaya yang ada di daerah Jawa Barat. Selanjutnya di daerah Maluku telah mencatat jumlah jenis permainan budaya sebanyak 20, dan daerah Nusa Tenggara barat telah berhasil mengidentifikasi 20 jenis permainan budaya (Bambang, 1984). Sedangkan daerah Sulawesi Selatan telah mengenalpasti 24 jenis permainan budaya (Makmun, 1984).

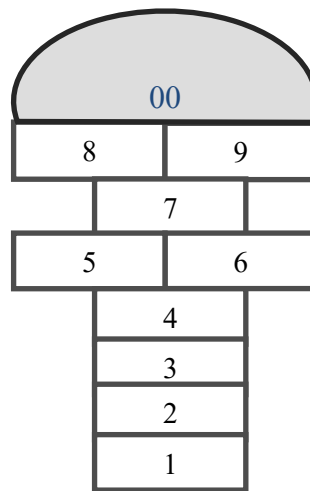
Betapa banyaknya bilangan permainan budaya yang telah diperolehi dari kajian-kajian lepas, namun belum didapati jenis permainan budaya mana yang dapat memperkembangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Oleh yang demikian, kajian ini dijalankan dengan lapan jenis permainan budaya terhadap aktiviti pengayaan yang mengambil kira kecerdasan interpersonal. Permainan budaya yang semakin diketepikan perlu disosialisasikan kembali kepada kanak-kanak, dan sekolah menjadi satu daripada pilihan sebagai tempat yang sesuai untuk mensosialisasikan permainan budaya.

Kebanjiran permainan elektronik merupakan satu daripada faktor permainan budaya mengalami kepupusan, dan disedari oleh kalangan-kalangan tertentu dan kajian-kajian lepas bahawa permainan moden elektronik dianggap semakin menjauhkan kanak-kanak dari nilai-nilai kehidupan sosial, sehingga kurang berkembang kecerdasan interpersonal kanak-kanak dan kurangnya gerakan fisik (Moedjono & Sulistiyo, 1993). Dalam kajian ini, penyelidik menjalankan lapan jenis permainan budaya. Permainan budaya pada dasarnya sama di tempat lain hanya terkadang nama yang berbeza (Sukirman, 2008 & Sumarsih, 1994). Adapun lapan jenis permainan budaya yang akan dijalankan dalam kajian ini merangkumi permainan Engklek atau Makkaden-deng, permainan Galah Panjang atau Massallo, permainan Bakiak atau Terompah Panjang, permainan Congkak atau Maggalaceng, permainan Ular Naga, Lari Karung atau Balap Karung, permainan Kas-kus atau Mayye-yye, dan permainan Petak Umpet atau Maccubbu-Cubbu.

### 2.5.1 Permainan Engklek

Permainan ini dinamakan juga *makkaden-deng*. “Engklek” bermaksud dalam Bahasa Indonesia iaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Engklek adalah jenis permainan budaya yang banyak dimainkan oleh kanak-kanak perempuan. Walaupun kadangkala kanak-kanak lelaki turut bermain. Permainan ini dilakukan dengan cara membuat pola permainan pada tanah. Polanya pelbagai dengan bentuk aneka kotak-kotak, tidak ada jumlah yang pasti untuk menentukan jumlah pemain. Namun sekurang-kurangnya dimainkan oleh dua orang kanak-kanak atau lebih. Setiap pemain perlu mempunyai satu buah batu rata yang disebut “gacuk”. Masing-masing gacuk diletakkan pada kotak yang ditentukan sebagai titik henti pertama (Mulyono Djojomartono, 1983 & Tashadi, 1993). Pemain menentukan urutan bermain dengan melakukan undian. Undian dilaksanakan dengan cara **Hom-pim-pang**.

Pemenang undian disilahkan main diurutan pertama, sedangkan yang kalah pada urutan belakang. Misalnya menurut hasil undian urutannya adalah si A, si B, kemudian si C. Setiap pemain telah memiliki gacuk, secara fisik gacuk tersebut harus berbeza satu dengan yang lainnya, gunanya untuk menghindari kekeliruan kepemilikan gacuk. Pemain A mulai bermain dengan cara melempar gacuk ke petak1.



Rajah 2.1. Petak Permainan Engklek

Kemudian pemain A melompat dengan satu kaki digantung dari pentasan langsung melompat kepetak 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Khusus pada petak 5, 6, 8, dan 9 pemain harus melakukan dengan kedua kaki menginjak tanah, kemudian pemain kembali lagi ke pentasan dengan jalan menginjak petak 8, 7, 6, 5, 4, 3, dan 2. Ketika pemain A sampai di petak 2 harus jongkok dan mengambil gacuk yang ada di petak 1 dan melompat ke pentasan (tempat star) demikian seterusnya. Apabila bermain gacuk keluar dari petak atau menyentuh garis, atau pun semasa mengambil gacuk salah satu tangan pemain digunakan sebagai penahan atau menyentuh tanah maka pemain tersebut (si A) dinyatakan mati dan akan diganti oleh pemain urutan berikutnya.

Bila gacuk telah berhasil sampai ke petak 00, maka pemain melakukan lompatan melalui petak 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9 kemudian keluar mengambil gacuk dari sebelah atas dan ini bererti pemain telah mendapatkan nilai satu, demikian seterusnya. Inilah cara memainkan permainan budaya engklek sampai pemain pada titik jenuh atau sepakat untuk rehat atautah berhenti (Dharmamulya, Sukirman dkk, 2005).



Rajah 2.2. Permainan Engklek

### 2.5.2 Permainan Galah Panjang atau Massallo

Permainan galah panjang atau *massallo* merupakan permainan rakyat, pada mulanya dimainkan pada malam hari dikala bulan purnama selepas menuai padi sehingga menciptakan suasana gembira. Perkembangan selanjutnya dilakukan sembarang masa sebagai pengisi masa yang kosong (Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, 1984). Tanah lapang yang digunakan dalam permainan galah panjang berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran 6 x 6 meter, atau disesuaikan dengan keadaan lapangan yang ada ditempat bermain. Selanjutnya garis batas boleh digunakan kapur atau lain-lain yang tidak membahayakan kanak-kanak. Jumlah pemain 10 orang, dibahagi menjadi dua kumpulan dan pemainnya boleh perempuan ataupun laki-laki (Bambang, 1984).

Setelah tempat permainan siap, maka pemain membahagi diri dalam dua kumpulan dengan jumlah yang sama dengan cara hom-ping-pang. Satu kumpulan berjaga pada daerah permainan agar lawan tidak dapat masuk dan satu kumpulan memulai permainan. Kumpulan yang berjaga atau penunggu disebut Pakkawa (bahasa tempatan) yang masing-masing berdiri disudut lapangan. Setelah penunggu atau pakkawa siap, pemain berusaha masuk ke lapangan permainan dengan menggunakan berbagai taktik untuk memancing kelalaian pakkawa. Jika keseluruhan pemain

berhasil memasuki lapangan permainan, dan berhasil keluar dari lapangan tanpa di sentuh atau di pegang oleh pakkawa berarti sudah satu kemenangan yang diperoleh. Selanjutnya saat pemain berusaha memasuki atau keluar dari lapangan permainan, dan salah satu anggota kumpulan berhasil dipegang atau disentuh oleh pakkawa maka pemain harus bergantian (Yunus, 1984).



*Rajah 2.3. Permainan Galah Panjang*

### **2.5.3 Permainan Bakiak atau Terompah Panjang**

Bakiak adalah permainan budaya yang mengutamakan kerjasama. Para pemain harus berjalan secara kompak atau bersamaan untuk menjaga keseimbangan agar tidak terjatuh. Bakiak terbuat dari kayu yang berbentuk alas kaki panjang yang dapat digunakan oleh peserta antara 2 hingga 3 orang. Terompah panjang adalah sejenis permainan yang menggunakan sandal kayu yang sengaja dibuat memanjang. Terompa, baru dapat dijalankan apabila semua kanak-kanak yang menggunakannya serentak melangkahkan kakinya secara bersamaan baik kaki kiri mahupun kaki kanan (Jeni, 2001).

Permainan bakiak atau terompah panjang dapat dimainkan oleh laki-laki ataupun perempuan, permainan ini boleh dijalankan kapan sahaja namun memerlukan tempat yang agak luas sebab, permainan bakiak ini dimainkan secara berjalan ataupun berlari sejauh-jaunya atau sesuai kesepakatan para pemain.



*Rajah 2.4. Permainan Bakiak*

#### **2.5.4 Permainan Congkak atau Maggalaceng**

Permainan congkak di daerah tempat kajian yang dijalankan orang Bugis menamakan *Maggalaceng*. Permainan ini biasanya dilaksanakan pada malam hari sampai pagi hari sebagai acara rangkaian dari pada berkabung atau duka cita. Penyelenggaraannya hingga upacara pemasangan batu nisan kuburan arwah yang meninggal, di daerah bugis di namakan Mattampung (Bahasa tempatan). Dengan melihat suasana permainannya menunjukkan bahawa juga berfungsi untuk menghibur keluarga yang berduka juga berfungsi untuk berjaga-jaga atau begadang semalam suntuk, di daerah bugis tempat kajian namanya Maddoja (Bambang, 1984).

Permainan congkak ini boleh dimainkan oleh semua golongan masyarakat atau sesiapa sahaja. Namun seiring berjalannya zaman, permainan congkak menjadi permainan umum yang dilakukan pada bila-bila masa dan dimana sahaja sebagai pengisi waktu terluang (Yunus, 1984). Lanjut Yunus (1984), mengatakan bahawa permainan congkak mengalami pergeseran yang tidak berfungsi lagi sebagaimana semula disebabkan kerana kedatangan agama Islam yang berhasil menjadi penuntun umum masyarakat bugis, acara permainan congkak secara berangsur-angsur digantikan dengan pengajian al-Qur'an dan ceramah-ceramah agama yang dianggap lebih bermanfaat.



Jumlah pemain dalam permainan congkak ini seramai 2 orang, boleh perempuan dan juga boleh laki-laki, alat yang digunakan terbuat dari kayu tebal dan diberi lubang yang bundar sedalam setengah tebal kayu. Tetapi terkadang permainan ini dijalankan diatas tanah apabila tidak memiliki alat permainan congkak. Alat permainan congkak ini dinamakan *aggalacengeng*, terbuat dari kayu yang tebalnya lebih kurang 10 cm dan lebarnya lebih kurang 20 cm serta panjangnya lebih kurang 50 cm, kemudian kayu tersebut dilubangi. Ada yang terbuat dari tembaga, plastic, ataupun membuat lubang ditanah, ada juga hanya berupa gambar bulatan dari kapur di lantai. Pada perinsipnya ada lubang untuk **sawah** dan ada lubang untuk **lambung**.

Lubang untuk lambung terletak diujung atas kanan dan diujung atas kiri, sedangkan lubang untuk sawah terdiri dari dua baris, masing-masing baris berjumlah 5, 7, 9, atau 11, dan terletak di antara dua lambung. Lambung untuk sawah lebih kecil dari lubang lambung. Sedangkan untuk isi lubang dapat digunakan biji-bijian atau kerikil, jumlah isi tiap lubang tergantung dari jumlah lubang sawahnya. Jika *aggalacengeng* bersawah tujuh maka isinya sebanyak 7, jika *aggalacengeng* bersawah sembilan maka isinya 9 (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1984).



*Rajah 2.5. Permainan Congkak*

### 2.5.5 Permainan Ular Naga

Permainan ular naga ini diberi nama ular naga sebab pemainnya ramai dan berbaris memanjang kebelakang yang hampir sama dengan ular atau naga. Permainan ini dilakukan disertai dengan nyanyian. Adapun lagu atau nyanyiannya adalah:

*“Ular naga panjangnya bukan kepalang  
Menjalar-jalar kian kemari  
Umpan yang lezat itulah yang dicari  
Ini dianya yang terbelakang”.*

Lagu atau nyanyian ini berakhir dengan kata-kata ”terbelakang” sebab permainan ini dalam pelaksanaannya akan terjadi bahawa kanak-kanak atau pemain yang paling belakang atau paling akhir akan ditahan oleh si penjaga (Enoch & Tisna, 1983). Permainan ular naga ini pesertanya boleh laki-laki mahupun perempuan dan jumlah pemainnya tidak terbatas bahkan lebih ramai lebih baik atau lebih seronok. Permainan ini tidak menggunakan alat atau perlengkapan, hanya sahaja memerlukan tempat yang cukup luas untuk bermain. Biasanya permainan ular naga ini dimainkan di halaman rumah, halaman sekolah, atau lapangan yang dianggap memenuhi untuk dilakukan permainan ular naga.



Rajah 2.6. Permainan Ular Naga

### 2.5.6 Permainan Lari Karung atau Balap Karung

Permainan ini masih sering dijumpai kala perayaan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia. Setiap peserta harus memasukkan tubuhnya dari kaki hingga pinggang ke

dalam sebuah karung yang terbuat dari karung guni. Pemain balap karung kemudian melompat atau berlari hingga masuk garis penamat. Pemain lari karung dimainkan oleh laki-laki ataupun perempuan, serta bila-bila masa dan dimanapun boleh dijalankan asalkan tempatnya cukup luas, sebab para pemain akan berlari dari garis permulaan ke garis penamat sejauh 5 meter atau sesuai kesepakatan para pemain. Permainan lari karung ini di akhiri kalah atau menang (Danandjaja, 2002).



Rajah 2.7. Permainan Lari Karung

### 2.5.7 Permainan Kas-Kus atau Mayye-yye

Permainan kas-kus ini biasa juga disebut loncat tali atau *mayye-yye* (bahasa tempatan). Ketika dimainkan permainan ini, pemain melompat dengan menggunakan karet atau getah, permainan ini dinamai melompat tali. Getah atau karet dirangkai atau disambung hingga panjangnya 4 meter atau lebih tergantung dari pemainnya, tapi biasanya lebih panjang lebih baik sebab semakin panjang rangkaian getah atau karet semakin luas kawasan pemainnya untuk bergerak. Pemain kas-kus ini berjumlah 2 hingga 4 orang atau lebih. Pemain dibahagi dalam dua kumpulan iaitu pemegang getah dan pelompat getah. Pada umumnya permainan ini banyak dilakukan oleh kaum perempuan (Bambang, 1984).

Pelompat akan melompati karet atau getah, mulai lompatan paling rendah iaitu setinggi mata kaki kemudian naik kelutut, pinggang, bahu, kepala, hingga

menggunakan tangan keatas yang di namakan “siku”. Apabila ada satu kumpulan tidak dapat meloncati tali dengan jayanya maka terjadi penggantian pemain. Demikian permainan kas-kus ini dilakukan hingga pemainnya merasa bosan.



*Rajah 2.8.* Permainan Kas-Kus

### **2.5.8 Permainan Petak Umpet atau Macubbu-Cubbu**

Permainan petak umpet atau *Maccubbu-cubbu* (bahasa tempatan) yang bererti sembunyi-sembunyi sebab permainan ini dilakukan dengan sembunyi-sembunyi. Permainan petak umpet ini biasanya dimainkan dibulan purnama selepas panen padi, dimana kanak-kanak keluar rumah dan bermain bersuka ria mengisi masa lapang sambil memainkan permainan petak umpet. Permainan petak umpet dapat dilakukan oleh sesiapa sahaja baik laki-laki mahupun perempuan tanpa dibatasi oleh kumpulan sosial tertentu atau dengan kata lain merupakan permainan umum (Hamzah & Rukmini, 1984).

Cara permainan ini sangat sederhana tanpa menggunakan peralatan khusus dan pesertanya tidak terbatas. Setiap peserta akan melakukan permainan ini diawali dengan cara para pemain memilih seorang kanak-kanak sebagai pemimpin, dan pemimpin ini menghadap kepokok atau tiang diikuti semua pemain memanjang kebelakang dengan menghitung mulai 1 hingga pemain yang berdiri paling akhir atau belakang. Pemimpin menyebut salah satu angka yang pemimpin tidak tahu siapa yang memiliki angka yang disebut itu misalnya pemimpin menyebut angka nombor 3

dan yang memiliki angka 3 ini adalah Si-C. Maka Si-C sebagai penjaga tiang atau pencari, kemudian yang lainnya sebagai pemain menyebar diri dan bersembunyi. Penjaga tiang akan mengucapkan “sudah atau belum kah?” yang lainnya akan bersembunyi sambil menutup mata di tiang atau pokok, dan apa bila kawan yang bersembunyi berteriak mengatakan sudah maka penjaga tiang akan segera mencari kawan yang bersembunyi, dan dicarilah satu persatu oleh penjaga tiang atau pencari.

Apabila nampak salah seorang dari yang bersembunyi oleh pencari, maka namanya harus disebut sekaligus tempat persembunyiannya. Misalnya Si-A dibelakang pintu, Si-D di belakang kelas, Si-B di bawah meja, apabila pencari berhasil menyebut nama dan tempat persembunyian lawan maka pencari diganti oleh lawan yang disebut pertama tadi sebagai penjaga tiang atau pencari. Apabila pencari tidak mampu mendapatkan semua lawan yang bersembunyi dan ada lawan memegang tiang dan tidak nampak oleh pencari maka pencari tidak diganti oleh lawan atau seterusnya ia bertugas sebagai orang yang mencari.



*Rajah 2.9.* Permainan Petak Umpet

Lapan jenis permainan budaya yang akan diambil kira dalam penyelidikan ini adalah untuk mengenal pasti permainan budaya dan kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah, dan meneroka kecerdasan interpersonal yang berlaku sewaktu sesi pembelajaran dan pengajaran dalam pelaksanaan permainan budaya dalam kalangan kanak-kanak prasekolah, serta untuk mengetahui usaha dan cabaran guru dalam

mengintegrasikan permainan budaya dalam pengajaran dan pembelajaran dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

## **2.6 Karakteristik Kecerdasan Interpersonal Berdasarkan Kajian**

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal mengikut penyelidik ditunjukkan seperti di Jadual 2.1. Penelitian ciri-ciri kecerdasan interpersonal pada jadual 2.1 pada dasarnya untuk mengetahui lebih mendalam komponen ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang disenaraikan bagi setiap kajian berkaitan kecerdasan interpersonal. Secara amnya ciri-ciri kecerdasan interpersonal digunakan sebagai indikator untuk mengenal pasti kecerdasan interpersonal seseorang. Analisis ciri-ciri kecerdasan interpersonal menunjukkan terdapat perbezaan tentang karakteristik kecerdasan interpersonal. Akan tetapi terdapat juga persamaan-persamaan.

Persamaan-persamaan ciri-ciri kecerdasan interpersonal iaitu kooperatif, ramai kawan, dikagumi (Campbell, 2006; Armstrong, 2002; Gordon & Lynn Huggins-Cooper, 2013; Safaria, 2005; Gardner, 1983; McKenzie, 2000). Selanjutnya ciri-ciri kecerdasan interpersonal mengandungi unsur empati (Campbell, 2006; Armstrong, 2002; Safaria, 2005; Gardner, 1983; McKenzie, 2000). Sementara aspek menyelesaikan masalah (Armstrong, 2002; Gordon & Lynn Huggins-Cooper, 2013; Safaria, 2005; Gardner, 1983; McKenzie, 2000). Seterusnya elemen kepemimpinan (Armstrong, 2002; Gardner, 1983; McKenzie, 2000). Serta unsur memahami sifat orang lain (Armstrong, 2002; Safaria, 2005; Gardner, 1983).

Menurut Gardner (1983), McKenzie (2000), dan Campbell (2006), aspek kooperatif merupakan perilaku yang menentukan kecerdasan interpersonal, sebab sikap kooperatif merupakan kemampuan bekerjasama, berkolaborasi, bergaul, dan

hubungan interaksi dengan orang lain. Sementara Armstrong (2002), mengistilahkan kooperatif dengan “menikmati permainan kumpulan”. Gardner (1983), melanjutkan hujahannya bahawa dengan adanya kooperatif kanak-kanak belajar memimpin suatu kumpulan.



Jadual 2.2

*Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Mengikut Penyelidik Terkemuka*

Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal	Gardner (1983)	McKenzie (2000)	Campbell (2006)	Armstrong (2002)	Gordon dan Lynn Huggins-Cooper (2013)	Safaria (2005)
Kooperatif	Kooperatif	Kooperatif	Suka berkolaborasi	Menikmati permainan kumpulan	Menyukai orang lain	Menciptakan hubungan sosial
Empati	Empati	Empati	Empati	Empati		Empati
Ramai kawan	Ramai kawan	Kolaborasi	Menyukai kerja kumpulan	Ramai kawan	Ramai kawan	Mampu mempertahankan hubungan sosial
Di kagumi	Di kagumi	Keupayaan mempengaruhi orang lain	Berinteraksi dengan orang lain	Berinteraksi	Dapat berkomunikasi	Memiliki keterampilan komunikasi
Menyelesaikan masalah	Menyelesaikan masalah	Menyelesaikan masalah		Penengah ketika terjadi konflik	Mengatasi konflik	Memecahkan masalah
Keterampilan kepemimpinan	Keterampilan kepemimpinan	Kepemimpinan		Mempunyai bakat memimpin		
Memahami sifat orang lain	Memahami sifat orang lain	Mengenal orang lain		Penasihat		Sensitif terhadap perubahan situasi sosial
Mengajar orang lain				Mengajar orang lain		



Analisis kategori lapan ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari aspek empati yang dinyatakan oleh Gardner (1983), McKenzie (2000), Campbell (2006), Armstrong (2002), Safaria (2005), mengertikan bahawa seseorang yang memiliki ciri-ciri kecerdasan interpersonal menunjukkan kepedulian, kemurahan hati, membantu, dan menolong kepada orang yang memerlukannya. Gardner (1983), lebih menegaskan bahawa empati merupakan kemampuan merasakan apa yang dirasakan orang lain tanpa paksaan.

Dalam dunia kanak-kanak terkadang muncul masalah diantara mereka saat bermain, ketika terjadi masalah kanak-kanak yang memiliki ciri-ciri kecerdasan interpersonal dapat mencari solusi dengan tujuan menyelesaikan masalah (Gardner, 1983; McKenzie, 2000). Sementara Armstrong (2002), menyelesaikan masalah menyebut dengan “penengah ketika terjadi konflik”. Serta elemen memahami sifat orang lain merupakan ciri-ciri kecerdasan interpersonal, juga penting dimiliki dalam hubungan interaksi (Gardner, 1983).

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang telah dikemukakan daripada jadual 2.1 secara amnya merujuk daripada kepelbagaian kecerdasan yang dinyatakan oleh Gardner (1983). Begitu pula kajian ini, berkiblat kepada teori yang ditetapkan oleh Gardner sebagai asas kepelbagaian kecerdasan. Ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang telah dikemukakan, yang mendekati tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dinyatakan oleh Gardner (1983), adalah ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dihujahkan oleh McKenzie (2000), dan Armstrong (2002).

Walaupun bagaimanapun, ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Campbell (2006), Gordon dan Lynn Huggins-Cooper (2013), serta Safaria (2005), tetap dapat digunakan untuk mengikuti penyelidikan. Karakteristik kecerdasan interpersonal yang telah dikemukakan oleh para pakar merupakan sumbangan besar dan dapat dijadikan rujukan bagi pengkaji di masa yang akan datang. Kecerdasan interpersonal dapat membantu individu untuk membangunkan hubungan baik dengan orang lain sehingga individu mampu berinteraksi. Maka sangatlah penting untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak sejak awal prasekolah sebagai bekal di masa hadapan.

Untuk mengenal pasti ciri-ciri kecerdasan interpersonal, Armstrong (2002), dan juga McKenzie (2000), telah mengemukakan instrumen sebagai panduan dalam penyelidikan. Namun instrumen yang terkait daripada kajian ini perlu dibuat perbandingan. Adapun instrumen yang dimaksudkan sebagai berikut:

Jadual 2.3

*Instrumen McKenzie (2000), dan Instrumen Armstrong (2002)*

<b>McKenzie (2000)</b>	<b>Armstrong (2002)</b>
1. Dapat bermain dengan baik menerusi interaksi dengan individu lain.	1. Suka memberi saran atau nasihat.
2. Kehadiran ramai orang lebih memeriahkan.	2. Suka olah raga kumpulan.
3. Aktiviti secara berkumpulan sangat produktif.	3. Suka meminta bantuan orang lain.
4. Suka aktiviti berkomunikasi seperti perbincangan dalam kumpulan.	4. memiliki kawan sedikitnya tiga orang
5. Melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti berkumpulan adalah penting.	5. Suka hiburan sosial.
6. Aktiviti temu bual menyeronokkan.	6. Suka berkolaborasi.
7. Suka bekerja secara berpasukan.	7. Selalu ingin menjadi pemimpin.
8. Tidak suka bekerja bersendirian.	8. Suka berada ditengah orang banyak.
9. Menyatakan sesuatu dengan baik.	9. Suka bersosialisasi serta senang terlibat dalam kerja kumpulan.
10. Prihatin terhadap isu puncanya	10. Tidak suka bersendirian

Instrumen kajian merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi untuk menjawab soalan kajian. Instrumen yang dipaparkan oleh McKenzie (2000), mahupun Armstrong (2002), memiliki kesamaan-kesamaan iaitu, secara amnya menunjukkan instrumen ciri-ciri kecerdasan interpersonal berpandukan kepada tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dinyatakan oleh Gardner (1983). Kedua-dua instrumen melihat secara keseluruhan kecerdasan kepelbagaian, dan memiliki jumlah item yang sama. Item instrumen menunjukkan secara keseluruhannya merujuk daripada adanya interaksi dengan orang lain. Seperti yang dinyatakan McKenzie (2000), dan Armstrong (2002), kedua-dua instrumen digunakan pada asalnya ke atas pelajar sekolah menengah, namun instrument dalam kajian mereka dapat diguna pakai kepada semua lingkungan pelajar di sekolah, dan dapat diubah suai.

Namun begitu, terdapat perbezaan pada instrumen tersebut. Terdapat perbezaan ayat bagi setiap item dalam instrument McKenzie (2000), dengan instrumen Armstrong (2002), sehingga memberi makna yang berbeza. Instrumen McKenzie (2000), merangkumi tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal Gardner (1983). Sementara instrumen Armstrong (2002), kurang dua item instrumen daripada tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal Gardner (1983), unsur yang tiada adalah “dikagumi” dan “memahami sifat orang lain” (Rujuk lampiran B).

Menggunakan instrumen yang kurang bersesuaian dengan teori kajian yang dijalankan, sudah pasti dapatannya pun berbeza dengan objektif kajian. Oleh sebab itu, penyelidik memilih instrumen yang dipetik daripada McKenzie (2000), sebab penyelidik merasa instrumen McKenzie (2000), merangkumi tujuh ciri-ciri

kecerdasan interpersonal Gardner (1983). Instrumen McKenzie (2000), penyelidik merasa mudah dan jelas difahami dalam menjalankan kajian ini. Walaupun demikian, instrumen daripada McKenzie (2000), penyelidik masih terbatas untuk memahami secara mendalam ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah ketika menjalankan pemerhatian. Sebab instrumen McKenzie (2000), digunakan untuk mengidentifikasi secara menyeluruh kecerdasan kepelbagaian. Sementara kajian ini, berfokuskan kepada kecerdasan interpersonal sahaja. Oleh sebab itu, penyelidik mengubah suai mengikut keperluan.

Penyelidik menyedari bahawa, instrumen memiliki peranan sangat penting dalam menentukan kualiti suatu penelitian. Oleh sebab itu, penyelidik menambahkan dari sepuluh item instrumen asal ciri-ciri kecerdasan interpersonal McKenzie (2000), menjadikan dua puluh item instrumen ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang tetap berpandukan daripada tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal Gardner (1983), (Rujuk lampiran A). Ini dilakukan dengan tujuan untuk mempermudah penyelidik memahami dan memberikan pemerhatian sepenuhnya terhadap kanak-kanak prasekolah sebagai peserta kajian, sehingga dapat menghasilkan kesimpulan yang jelas, tepat, dan sebenarnya. Instrumen yang telah diubah suai juga telah mendapatkan pengesahan daripada pakar melalui kajian rintis (Rujuk bab 3). Hasil pemerhatian yang didapati dengan menggunakan dua puluh item instrumen pemerhatian, penyelidik tetap mengkodng data menurut tema-tema iaitu tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal (Gardner, 1983).

Pendapat yang dikemukakan oleh Gardner (1983), menunjukkan bahawa kecerdasan seseorang dapat ditingkatkan melalui pendidikan dan latihan yang bersesuaian.

Dalam konteks pendidikan, guru berperanan penting untuk merancang aktiviti dalam pengajaran dan pembelajaran supaya dapat memenuhi keperluan kecerdasan iaitu kecerdasan yang terdiri daripada sembilan kecerdasan yang diperkenalkan oleh Gardner (1983). Melalui kajian ini diharapkan membantu guru untuk dapat membuat rujukan pengajaran dan pembelajaran untuk penambah baikan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah melalui permainan budaya, dengan merujuk ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang diperkenalkan oleh Gardner (1983), dan McKenzie (2000).

## **2.7 Aktiviti Pengajaran dan Pembelajaran (P&P) Berdasarkan Teori Kepelbagaian Kecerdasan**

Menurut Johnson (2007), kepelbagaian kecerdasan boleh dijadikan sebagai garis panduan dalam membangunkan sesuatu kurikulum kerana ianya mengambil kira pengalaman pembelajaran menerusi aktiviti. Dakwaan ini selari dengan kenyataan Pusat Perkembangan Kurikulum (2002), yang menyatakan bahawa proses pengajaran dan pembelajaran ada kaitan dengan kepelbagaian kecerdasan. Hal ini kerana, padanan antara aktiviti pengajaran dan pembelajaran dengan kepelbagaian kecerdasan pelajar akan meningkatkan lagi keberkesanan pengajaran dan pembelajaran dalam sesuatu mata pelajaran. Menurut Campbell dan Dickinson (2004), kepelbagaian kecerdasan merupakan alat dalam pembelajaran, penyelesaian masalah dan dicipta untuk kegunaan semua peringkat umur.

Wagmeister dan Shifrin (2000), bersetuju bahawa pengaplikasian kepelbagaian kecerdasan dalam aktiviti pembelajaran boleh menarik minat pelajar untuk menyelami isi pelajaran. Menurut Johnson (2007), kepelbagaian kecerdasan

membantu guru mengorganisasikan kurikulum dengan jelas. Antaranya merancang aktiviti-aktiviti pembelajaran yang dapat mencungkil kebolehan dan bakat pelajar yang belbagai dan unik. Gardner (1999), mendakwa kepelbagaian kecerdasan telah mengubah fokus pengajaran secara tradisional yang lebih menekankan kepada penyusunan aktiviti pembelajaran yang boleh membangunkan lapan jenis kepelbagaian kecerdasan pelajar.

Kajian Gardner melalui kajian project zero melaporkan bahawa kepelbagaian kecerdasan membawa perubahan dalam kurikulum, penilaian dan pedagogik (Kornhaber, Ferros, & Veenema, 2004). Manakala kajian literatur oleh Johnson (2007), mendapati kepelbagaian kecerdasan dalam aktiviti P&P memberi kesan peningkatan dalam tiga aspek iaitu pencapaian pelajar, kepelbagaian kecerdasan dalam subjek sains, struktur kurikulum dan pedagogi dalam pengajaran.

Terdapat aktiviti-aktiviti yang disarankan untuk meningkatkan sembilan jenis kecerdasan. Berikut adalah aktiviti-aktiviti yang di sarankan (Armstrong, 2008, Campbell & Dickinson, 2004; Izmail, 2003; Kangan & Kangan, 1998; Ramla & Mahani, 2002), kecerdasan linguistik verbal ialah berpuisi, bercerita, membaca, menulis, permainan perkataan jenaka, mempelajari bahasa asing dan mempelajari bahasa isyarat. Aktiviti logik matematik ialah aktiviti mengira, statistik, sains, permainan menggunakan strategi, kuiz matematik, *checker*. Aktiviti kecerdasan ruang visual iaitu aktiviti permainan *puzzle*, teka kata, sambung kuib atau lego, menonton film, melukis, membaca peta, membina dan bermain permainan video. Aktiviti kecerdasan kinestetik iaitu aktiviti menari, bersukan, mereka cipta, kraf tangan, pertukangan kayu, menjahit dan berenang. Aktiviti kecerdasan muzik iaitu

bermain alat muzik, mengubah lirik lagu, menyanyi, mengumpul koleksi kaset dan cakera padat lagu. Aktiviti kecerdasan interpersonal ialah aktiviti berkumpulan, kerja amal dan menemu rumah tokoh-tokoh tertentu. Aktiviti kecerdasan intrapersonal ialah aktiviti individu dan melaporkan tentang perkara atau hobi yang diminati. Manakala aktiviti kecerdasan naturalis pula ialah aktiviti berkebun, menulis rencana berkaitan alam semulajadi, ekspedisi memanjat gunung, berkhemah, kitar semula dan berfikir berkaitan alam.

Isu pengaplikasian aspek kepelbagaian kecerdasan semakin mendapat perhatian, penyelidik memandang terdapat banyak kajian empirikal yang telah membuktikan keberkesanan yang mengambil kira aspek kepelbagaian kecerdasan pelajar (Brualdi, 1998; Campbell, 1990; Campbell, 1997; Chan, 2005; Durie, 1998; Ellison, 1993; Johnson, 2007; Kornhaber, Fierros & Veenema, 2004; Kallenbac & Viens, 2001; Nurul Wahida, 2005; Tee Tze Kiong, 2003; dan Zaidatun Tasir, 2002).

Sementara itu, menurut Michel dan Michel (1980), kecerdasan memainkan peranan utama dalam bidang psikologi dan pendidikan, malah dia diuji semenjak 85 tahun yang lalu. Program pembelajaran yang mengambil kira kepelbagaian kecerdasan bukan hanya mempengaruhi sikap, modaliti, dan kelakuan pelajar. Kajian oleh Campbell (1990), membuktikan perkara ini apabila beliau melaksanakan suatu program pembelajaran yang melibatkan teori kepelbagaian kecerdasan dalam bilik darjah. Dapatan kajian menunjukkan berlaku peningkatan kemahiran modaliti yang pelbagai, sikap dan kelakuan.

Menurut Kornhaber, Fierros dan Veenema (2004), pengaplikasian aspek kepelbagaian kecerdasan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran dapat membina

kecekapan seperti membaca dan menulis, menguasai disiplin pemikiran yang penting, memberi gambaran kepada pelajar dalam pelbagai simbol artistik, memahami masyarakat, di mana sahaja mereka tinggal dan mencapai pemahaman yang lebih baik untuk berinteraksi dengan orang awam dengan cara lebih produktif.

Menurut Wallach dan Callahan (1994), kepelbagaian kecerdasan diaplikasikan dalam pelajaran berkaitan tanaman. Antara aktiviti yang dilakukan pelajar ialah membaca buku-buku rujukan berkaitan bunga, pokok dan tanaman, menulis sajak dan bercerita berkaitan flora dan mengadakan eksperimen terhadap tanaman. Pelajar turut di bawah melawat taman botani, menemu bual arkitek landskap tempatan dan mencipta muzium tumbuhan luar biasa. Kajian Johnson (2007), menyatakan, pelajar sekolah turut mengaplikasikan aspek kepelbagaian kecerdasan ketika mempelajari topik hujan hutan.

Pada keseluruhannya didapati aspek kepelbagaian kecerdasan telah banyak diaplikasikan dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran di luar negara namun tidak memfokuskan kepada permainan budaya dan kecerdasan interpersonal. Pengaplikasian dan pendedahan aspek ini juga masih kurang dijalankan di lokasi kajian.

Menurut Durie (1998), guru perlu mempelbagaikan kaedah pembelajaran dan penilaian agar prestasi pelajar yang sebenar dapat dilihat dan diukur. Ini kerana jika penilaian hanya dijalankan menerusi satu kaedah seperti peperiksaan maka hanya satu golongan pelajar sahaja yang akan dikenal pasti sebagai golongan yang berjaya iaitu pelajar yang berorientasikan peperiksaan. Oleh yang demikian, kajian ini diharapkan dapat membantu guru untuk menentukan tahap kecerdasan interpersonal



kanak-kanak prasekolah secara menyeluruh melalui permainan budaya bersesuaian dengan tahap perkembangan kanak-kanak prasekolah.

## **2.8 Permainan Budaya dan Kecerdasan Interpersonal**

Telah dikemukakan bahawa permainan budaya memberikan sumbangan kepada perkembangan kanak-kanak sehingga patut dipertahankan (Zigler, 2006; Ashford, 2001; Krasilnikov, 2006). Kajian terdahulu tentang permainan budaya dari pelbagai-bagai negara seperti di Jepun kajian dijalankan di kalangan sekolah rendah oleh penyelidik Nyota dan Mapara (2007), memperolehi bahawa permainan budaya dapat menciptakan kemahiran tingkah laku yang baik, kerja keras, persaingan untuk mencapai matlamat melalui lagu-lagu tradisional.

Krasilnikov (2006), yang meneliti permainan budaya kepada penduduk Seberia yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan dapatan kajian bahawa permainan budaya merupakan permainan yang dapat membentuk kecerdasan kinestetik melalui latihan fizikal. Sama dengan kajian Borhannudin (2001), tentang kesan permainan budaya terhadap perkembangan motor kasar dalam kalangan kanak-kanak sekolah rendah di Malaysia. Hasil keputusan yang diperolehi bahawa perkembangan motor kasar boleh dibina melalui permainan budaya.

Sementara Lichman (2005), menuliskan bahawa di negara timur tengah permainan tradisional diajarkan di sekolah rendah, bahkan di Kanada permainan budaya diterapkan ke dalam kurikulum sekolah rendah dengan tujuan pengekalan budaya. Sementara Bishop dan Curtis (2005), mendapati bahawa permainan budaya berhubungkait dengan kecerdasan bahasa dan kecerdasan natural. Setyowati (2009),

telah menjalankan kajiannya tentang permainan budaya di tadika dengan menggunakan kaedah kuantitatif, dan mendapati bahawa permainan budaya congkak dapat meningkatkan kognitif kanak-kanak dalam mengenal konsep bilangan. Sementara kajian Junariah (2015), mendapati bahawa permainan budaya mempunyai hubungan yang signifikan dalam meningkatkan kecerdasan logik matematik kanak-kanak prasekolah.

Kajian Trimulyani (2013), menunjukkan bahawa terjadi peningkatan kecerdasan muzikal melalui gerak dan lagu yang menggunakan lagu dolanan tradisional Jawa, dengan menggunakan kaedah kuantitatif di pendidikan awal kanak-kanak prasekolah. Permainan budaya digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran dapat membuat siswa merasa tertarik dan menghilangkan kebosanan dalam belajar bahasa Indonesia. Menurut Cahyani, Kristiantari, dan Manuaba (2014), penemuannya bahawa permainan budaya merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya sehingga dapat diguna pakai sebagai media pembelajaran di dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Indonesia kepada pelajar sekolah menengah.

Berdasarkan kajian lepas tentang permainan budaya yang dihubungkan dengan kepelbagaian kecerdasan, namun belum didapati kajian tentang permainan budaya yang mengambil kira ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Gardner (1983), dan McKenzie (2000).

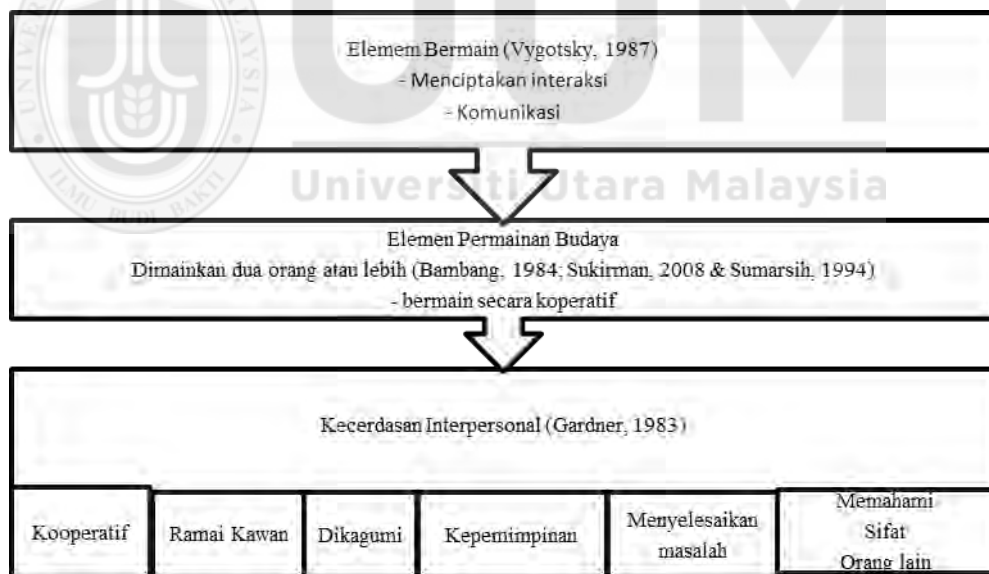
Telah dijelaskan pada bahagian awal bahawa permainan budaya dimainkan oleh dua orang atau lebih, bahkan dimainkan secara kumpulan. Kajian terdahulu telah mendapati pula bahawa kecerdasan interpersonal dapat berkembang bila mana ada interaksi sosial atau ada hubungan antara individu atau kumpulan (Soekanto, 2005;

Gerungan, 2004). Oleh itu, permainan budaya memiliki potensi untuk mengembangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kerana dimainkan lebih dari seorang bahkan dimainkan secara kumpulan sehingga terjadi hubungan antara satu dengan yang lainnya melalui interaksi sosial (Vygotsky, 1978).

Penyelidik (Max, 1970; Sitorus, 2001; Gerungan, 2004), menyatakan bahawa suatu kerjasama atau interaksi sosial tidak akan mungkin terjadi apabila tidak memenuhi dua syarat iaitu adanya hubungan sosial dan komunikasi. Berhubung kait dengan interaksi sosial Vygotsky (1978), dan Fauziah et. al (2010), mengemukakan teori tentang perkembangan kognitif melalui interaksi dan seorang kanak-kanak tidak terjadi semata-mata kerana hubungannya dengan objek permainan, namun juga dalam hubungannya dengan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih berpengetahuan melalui komunikasi. Melalui permainan budaya kanak-kanak prasekolah dapat berinteraksi dan bekerjasama sehingga dapat memberangsangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dimilikinya. Maka wujud perkaitan yang relevan antara permainan budaya dan kecerdasan interpersonal, sehingga penyelidik menarik minat untuk memahami sejauh mana permainan budaya menyumbang terhadap perkembangan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Oleh itu, dengan adanya kajian tentang permainan budaya menerusi ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang berteraskan kepada teori kepelbagaian kecerdasan Gardner (1983), dapat membantu guru melaksanakan program pengayaan yang lebih bermakna terhadap kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah.

## 2.9 Kerangka Teori dan Konsep Kajian

Tujuan aktiviti bermain permainan budaya adalah untuk mengenalpasti ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah, juga sebagai alternatif bahan pembelajaran terancang yang disusun untuk memudahkan guru mencapai ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Aktiviti-aktiviti setiap permainan budaya yang diperkenalkan adalah aktiviti yang berasaskan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal (Gardner, 1983; McKenzie, 2000). Aktiviti pengayaan interpersonal memerlukan kanak-kanak prasekolah untuk berkooperatif, berempati, ramai kawan, dikagumi, kepemimpinan, menyelesaikan masalah, serta memahami orang lain. Kesemua elemen-elemen tersebut diterapkan melalui kaedah pelaksanaan aktiviti permainan budaya.

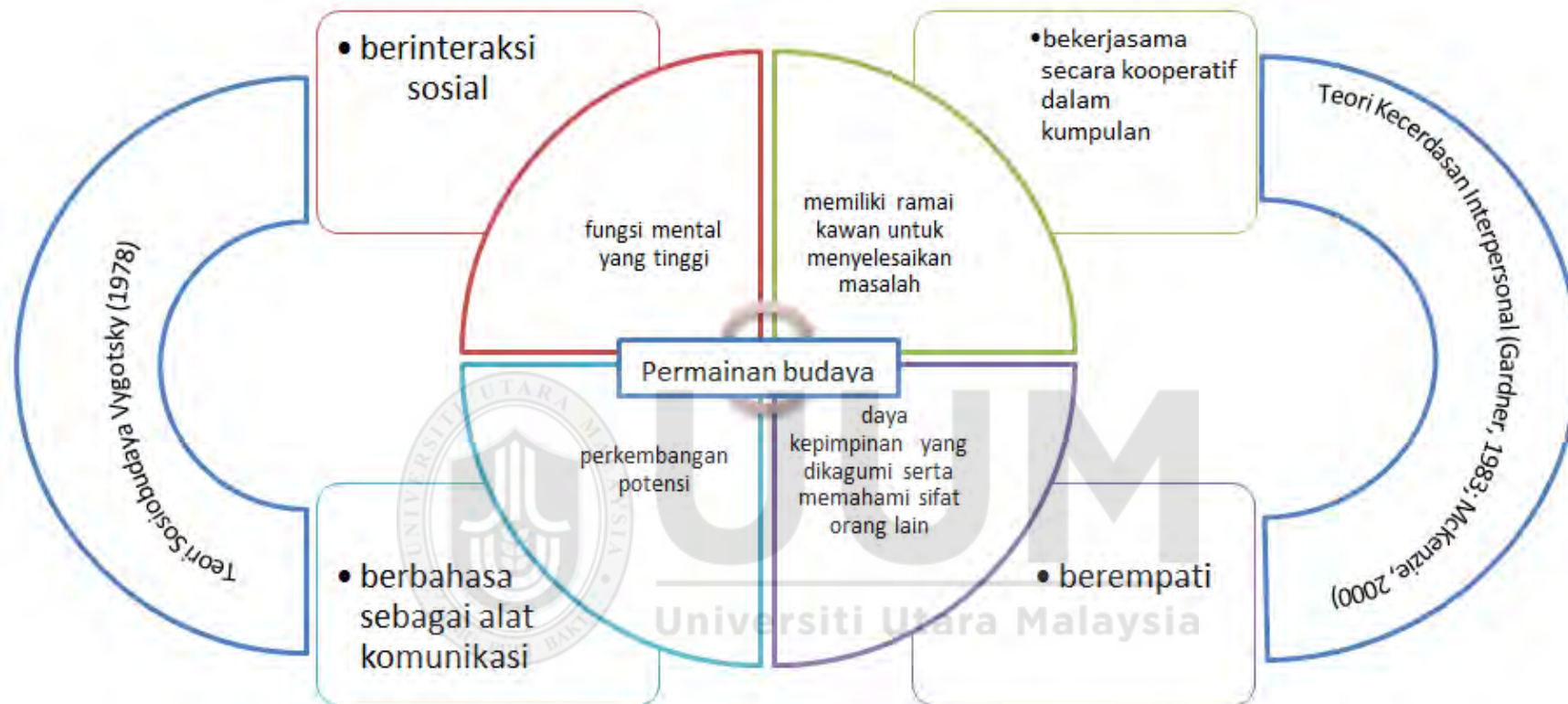


Rajah 2.10. Kerangka Konseptual Kajian

Pembentukan kerangka teori kajian adalah hasil gabungan teori yang mendasari kajian ini yang terdiri daripada teori kepelbagaian kecerdasan Gardner (1983), dan teori sosio budaya Vygotsky (1978). Rajah 2.3 di bawah menunjukkan teori yang

mendasari kajian ini. Kedua-dua teori ini telah dibincangkan pada awal bab 2. Didapati bahawa kedua-dua teori ini telah digunakan secara meluas dalam kajian-kajian yang berhubung kait dengan aktiviti pengajaran dan pembelajaran di sekolah.





Rajah 2.11. Kerangka Teori dan Konsep Permainan Budaya dan Kecerdasan Interpersonal

## 2.10 Rumusan Bab

Bermain bagi kanak-kanak prasekolah sangatlah penting bagi perkembangan dan pertumbuhannya termasuk kecerdasan kepelbagaian yang dimilikinya, serta jenis permainan di prasekolah telah diatur dalam kurikulum. Perkembangan teknologi yang begitu pesat sehingga permainan budaya telah diketepikan oleh permainan moden yang kebanyakannya berbentuk elektronik. Telah beberapa kajian tentang permainan budaya kaitannya dengan kepelbagaian kecerdasan (Ashford, 2001; Burnett & Hollander, 2004; Ofele, 2000 & Krasilnikov, 2006). Kajian terdahulu juga telah mengidentifikasi jumlah bilangan permainan budaya (Bambang, 1984; Enoch & Tisna, 1983). Daripada kajian-kajian terdahulu iaitu teori kepelbagaian kecerdasan mampu membantu guru dalam menyediakan kerangka pengajaran yang berkesan (Campbell, 1997). Oleh yang demikian Shore (2004), mencadangkan agar guru menggunakan kepelbagaian kecerdasan supaya dapat menyediakan pengalaman pembelajaran yang relevan kepada pelajar yang berbeza.

Bertolak dari inilah, penyelidik merasa perlu adanya kajian tentang permainan budaya yang dihubungkan dengan kecerdasan interpersonal sebab dicemaskan kecerdasan interpersonal kanak-kanak terbantut akibat permainan moden elektronik, sehingga kajian ini dapat membantu guru mengenalpasti ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak seawal mungkin. Penyelidikan yang telah dijalankan berteraskan teori Gardner (1983), dan McKenzie (2000), tentang kepelbagaian kecerdasan khususnya kecerdasan interpersonal yang mengambil kira lapan jenis permainan budaya, di mana kajian ini belum ada wujud dari kajian-kajian lepas. Selanjutnya, bab 3 akan membincangkan dengan lebih terperinci kaedah yang digunakan oleh penyelidik dalam pengumpulan data kajian ini.

## **BAB 3**

### **METODOLOGI KAJIAN**

#### **3.1 Pengenalan**

Matlamat utama kajian ini ialah untuk memahami permainan budaya dan kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah, dan meneroka ciri-ciri kecerdasan interpersonal sedia ada dalam fasa 1, meneroka ciri-ciri kecerdasan interpersonal apabila permainan budaya diperkenalkan dalam fasa 2, serta meneroka ciri-ciri kecerdasan interpersonal setelah permainan budaya diperkenalkan dalam fasa 3, serta untuk mengetahui usaha dan cabaran guru dalam mengintegrasikan permainan budaya dalam pengajaran dan pembelajaran dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Proses yang dilalui dalam pelaksanaan penyelidikan ini merupakan suatu prosedur pencarian jawapan daripada soalan kajian. Oleh itu, maklumat atau data diperlukan sebagai bukti atau asas kepada jawapan yang dikemukakan.

Oleh yang demikian, sebelum memulakan kajian ini, penyelidik membuat suatu perancangan secara terperinci, ia adalah suatu rangka rujuk yang menggambarkan rancangan secara am tentang kajian yang dijalankan. Data yang dikumpulkan tidak menyimpang dari etika penyelidikan, memberikan maklumat mengenai subjek, objek, tempat, persampelan, dan analisis data (Creswell & Miller, 2000; Sabitha, 2005; Bannet, 2006 ; Miles & Huberman, 1994).

#### **3.2 Etika Penyelidikan**

Etika merupakan isu yang sangat penting dalam penyelidikan pendidikan berikutan penglibatan manusia sebagai subjek penyelidikan. Oleh itu, seorang penyelidik



seringkali dihadapkan pada permasalahan etika dan hubungannya dengan responden (Denzim, 2000). Kaedah kualitatif sebagaimana kaedah-kaedah penyelidikan lainnya diatur dengan etika penyelidikan. Penyelidik berusaha bahawa dalam setiap penyelidikan baik dengan menggunakan kaedah penyelidikan kuantitatif, mahupun kualitatif seorang penyelidik dihadapkan pada dua sikap profesional yang harus terbentuk.

Sikap pertama adalah pengetahuan yang mencukupi untuk memahami teknik-teknik penyelidikan, sikap kedua adalah sensitiviti pada aspek etika dalam melakukan penyelidikan (Babbie, 2004). Etika penyelidikan memiliki akar tradisi yang kuat dalam ilmu sosial sebahagian mana terungkap dalam sifat bebas nilai dari eksperimentalisme (Robson, 2002).

Berdasarkan etika penyelidikan, penyelidik akan menjaga antara lain identiti responden, kerahsiaan, kesukarelaan, keterlibatan dengan para responden, hubungan dengan kekuasaan, serta dalam proses hasil penyelidikan. Dalam hubungan antara penyelidik dengan responden atau realiti yang ditelitinya, penyelidik mengutamakan prinsip keikhlasan responden untuk memberikan data yang diperlukan. Ini selari dengan pendapat Babbie (2004), Donna (2010), Neuman (2003), serta Mays dan Pope (2000), bahawa kesukarelaan ini harus diiringi dengan keharusan penyelidik menjaga privasi, identiti serta kerahsiaan responden.

Selanjutnya dalam penyelidikan ini penyelidik akan mematuhi piawai-piawai kaedah etika penyelidikan. Penyelidik akan mendapatkan data yang cukup untuk dianalisis demi keperluan pembuatan keputusan, kemudian hasil kajian akan dibentangkan dengan tepat bersesuaian fakta yang ada. Sasaran kajian, penyelidik terangkan

dengan jelas dan proses penyelidikan diperincikan dan kekangan dinyatakan tanpa selindung. Penyelidik juga akan memelihara peserta kajian daripada kecederaan fizikal dan psikologikal serta maklumat dari peserta kajian, peserta kajian yang penyelidik maksud dalam hal ini adalah kanak-kanak prasekolah dan guru kanak-kanak prasekolah.

Penyelidikan dalam kajian ini, penyelidik tidak memaksa guru dan kanak-kanak prasekolah untuk memberi keterangan yang berkaitan dengan kajian yang dijalankan. Penyelidik juga akan memastikan guru dan kanak-kanak prasekolah bahawa mereka mengetahui dan faham tentang keterlibatannya dalam kajian ini, kerana kajian ini melibatkan kanak-kanak prasekolah jadi penyelidik akan meminta persetujuan daripada ibu-bapa mereka, serta penyelidik tetap meningkatkan tahap waspada. Penyelidik tidak menyalahgunakan peluang sebagai penyelidik untuk mendapat maklumat selain daripada tujuan penyelidikan. Bila kajian ini sudah selesai maka penyelidik akan memberi penghargaan kepada semua yang membantu atas berjayanya kajian ini. Penyelidik juga tidak menerima pertolongan, tajaan atau lain-lain bentuk bantuan yang mempunyai kepentingan peribadi. Penyelidik tetap menjaga privasi subjek, menghindarkan konflik dan tetap memegang kuat etika penyelidikan agar penyelidikan ini terlaksana dengan lancar seperti yang diharapkan.

### **3.3 Reka bentuk kajian**

Reka bentuk kajian merupakan perancangan untuk menentukan cara penyelidikan dilakukan untuk jawapan kepada soalan kajian yang telah ditetapkan (Denzim, Norman & Lincoln, Yvonna, 1994). Untuk menjawab soalan kajian secara jelas dan

terperinci penyelidik menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sebab kajian yang telah dijalankan disokong peratusan. Jawapan soalan kajian penyelidik mendeskripsikan dengan jelas dari hasil pemerhatian, temu bual, dokumetasi, dan mengalisis data hingga mendapatkan sebuah kesimpulan yang tepat serta sesungguhnya. Kajian ini berdasarkan protokol pemerhatian dan soalan temu bual sehingga menghasilkan data dan menjelaskan secara mendalam. Rasional gabungan kedua-dua pendekatan ini ialah kerana menurut Neuman (2003), kajian yang terbaik adalah kajian yang sering menggabungkan ciri-ciri yang terdapat pada kajian berbentuk kuantitatif dan kualitatif. Penyelidikan dalam dunia sosial termasuk pendidikan penuh dengan cabaran kerana melibatkan manusia sebagai subjek penyelidikan (Bogdan & Biklen, 2003).

Kaedah kajian kuantitatif digunakan untuk mencari peratusan dalam rangka menjawab soalan-soalan kajian tentang kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah sebelum permainan budaya diperkenalkan, saat permainan budaya diperkenalkan, serta setelah permainan budaya diperkenalkan. Deskriptif merujuk kepada kaedah peratusan untuk menerangkan kategori tahap ciri-ciri satu kumpulan sampel (Lewis & Crozier, 2000).

Tujuan kaedah kualitatif dijalankan adalah untuk menjelajah, menerangkan, atau menggambarkan fenomena yang sebenarnya daripada perspektif peserta kajian. Selain itu, kajian kualitatif membolehkan pengkaji memperoleh maklumat yang lebih jelas dan menyeluruh berkenaan dengan sesuatu yang dikaji (Fraenkel & Wallen, 1996; Mason, 1996; Merriam, 1998; Wiersma, 1995).

Gabungan kedua-dua pendekatan yang diambil penyelidik selari pandangan Brewer & Hunter (1989) dan Creswell (2000), bahawa gabungan pendekatan kuantitatif dan kualitatif membolehkan penyelidik membuat penyelidikan dengan lebih tepat melalui perspektif yang luas dengan pandangan metodologi yang berlainan. Oleh kerana itu, penyelidik percaya bahawa data yang diperolehi daripada kedua-dua kaedah kajian ini boleh digunakan untuk mempelbagaikan data yang dikumpulkan, di samping memberi suatu kefahaman yang lebih menyeluruh mengenai permainan budaya dan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

Selari dengan dakwaan Miles dan Huberman (1994), bahawa data kuantitatif dan kualitatif saling memerlukan kerana gabungan perkataan dan angka akan memberikan kefahaman yang lebih menyeluruh mengenai sesuatu kajian. Ia disokong oleh Howe (2010), yang menyatakan bahawa kaedah kualitatif dan kuantitatif adalah seperti kembar yang tidak boleh dipisahkan.

Kajian ini mempunyai latar semula jadi, bersifat deskriptif, yakni menghuraikan keadaan sesuatu yang sedang terjadi pada saat kajian berlangsung, penyelidik lebih menumpukkan kepada proses daripada hasil atau produk, dan penyelidik akan cenderung menganalisis datanya secara induktif iaitu berdasarkan kejadian-kejadian dari hasil pemerhatian dan temu bual yang digunakan sebagai dasar untuk menarik suatu kesimpulan.

Berdasarkan huraian diatas, maka kajian ini dijalankan dengan kaedah kualitatif dan kuantitatif sebab disokong peratusan, dimana penyelidik terlibat secara langsung dalam setiap tindakan mulai dari pemerhatian prilaku kanak-kanak prasekolah, dokumen, temu bual, hingga kepada penglibatan terhadap objek-objek lain yang

berkenaan. Dengan demikian maklumat yang diperolehi akan semakin mendekati keasliannya sehingga memiliki tahap kesahan yang tinggi.

Bermain telah diiktirafkan oleh para ahli psikologi bahawa sangat penting untuk pembelajaran dan perkembangan kanak-kanak. Kajian-kajian lepas seperti Moyles (2005), Bruce (2004), Montessori (2007), Erikson (1997), Papalia, Olds dan Feldman ,(2004), Piaget dan Inhelder (2001), Beaty (2013), Gardner (1983), dan Vygotsky (1987), mendapati bahawa melalui bermain kanak-kanak menjalani proses pembelajaran yang menyokong kepada perkembangan dan pertumbuhan kognitif, afektif, psikomotor, persekitarannya, serta kepelbagaian kecerdasan yang dimilikinya.

Bertolak dari konsep kepentingan bermain, tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Gardner (1983), dan McKenzie (2000), serta lapan jenis permainan budaya terhadap kanak-kanak prasekolah, maka rekabentuk kajian dibentuk sebagai berikut:



Rajah 3.1. Reka Bentuk Kajian

Rekabentuk kajian ini juga dibina berdasarkan teori tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal iaitu kooperatif, empati, ramai kawan, di kagumi, dapat menyelesaikan

masalah, kepemimpinan, serta memahami sifat orang lain (Gardner, 1983; McKenzie, 2000). Proses pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan dalam kajian ini akan memperkenalkan lapan jenis permainan budaya yang dihubungkan dengan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal.

Berdasarkan Rajah 3.1 menunjukkan rekabentuk yang dibina untuk membantu penyelidik mengkaji ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah yang terbentuk dalam proses pengajaran dan pembelajaran melalui permainan budaya yang berlaku sewaktu sesi pengajaran dan pembelajaran dalam tiga fasa iaitu 1) sedia ada sebelum permainan budaya diperkenalkan, 2) apabila permainan budaya diperkenalkan dan 3) selepas permainan budaya diperkenalkan.

Dalam fasa pertama penyelidik akan menjalankan pemerhatian ke atas kanak-kanak di kedua-dua buah prasekolah yang dipilih dengan mengambilkira aktiviti pengajaran dan pembelajaran sedia ada berdasarkan kurikulum PAUD (2010) dan temubual bersama guru-guru yang terlibat dalam kajian mengenai amalan sedia ada dalam pengajaran dan pembelajaran. Dalam fasa kedua hanya pemerhatian sahaja yang dijalankan semasa permainan budaya diperkenalkan. Sementara fasa ketiga selain daripada pemerhatian, penyelidik juga menemubual guru tentang permainan budaya setelah ia diperkenalkan dan usaha serta cabaran guru dalam mengintegrasikan permainan budaya semasa pengajaran dan pembelajaran dalam kalangan kanak-kanak prasekolah di sekolah. Dalam ketiga-tiga fasa tersebut penyelidik akan mengenalpasti tahap kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah sebelum, apabila dan setelah permainan budaya diperkenalkan.

### **3.4 Kajian Kes**

Kajian ini dijalankan berdasarkan yang menggunakan data kajian kes kualitatif dan kuantitatif kerana penyelidik ingin memahami permainan budaya dan kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah dalam pengajaran dan pembelajaran. Terdapat banyak penulisan terdahulu (Yin, 2003; Lincoln dan Guba, 1985; Campbell, 1997), yang menyebutkan bahawa kajian kes adalah kajian yang memperlihatkan situasi yang sebenar dan semula jadi dan melihat kepada teori kemudian memahami cerita dan masalah yang timbul.

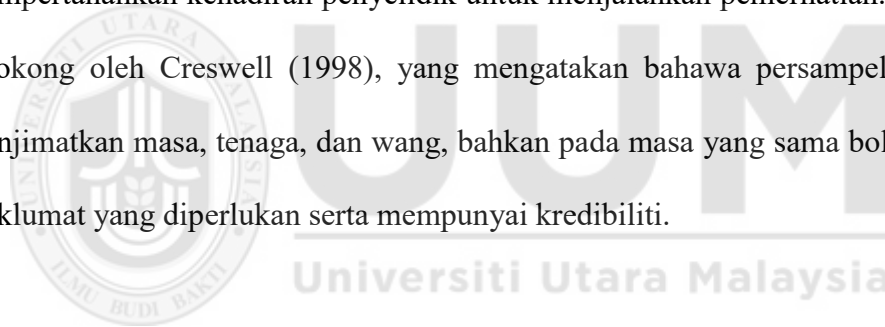
Hal ini disokong oleh Bogdan dan Biklen (2003), serta Yin (2003), yang menyebut bahawa kajian kes adalah bertujuan untuk mendalami sesuatu teori atau model pemikiran berkaitan proses yang hendak dikaji serta mempunyai ciri-ciri untuk menerangkan keadaan dengan mendalam dalam bentuk data deskriptif, dan tidak bertujuan mengkaji hipotesis, maka kaedah kualitatif adalah yang paling tepat. Pendekatan sebegini juga pernah diungkapkan oleh Creswell, Vicki, dan Plano, (2007), Denzini, Norman, dan Lincoln, Yvonna (1994).

### **3.5 Lokasi Kajian**

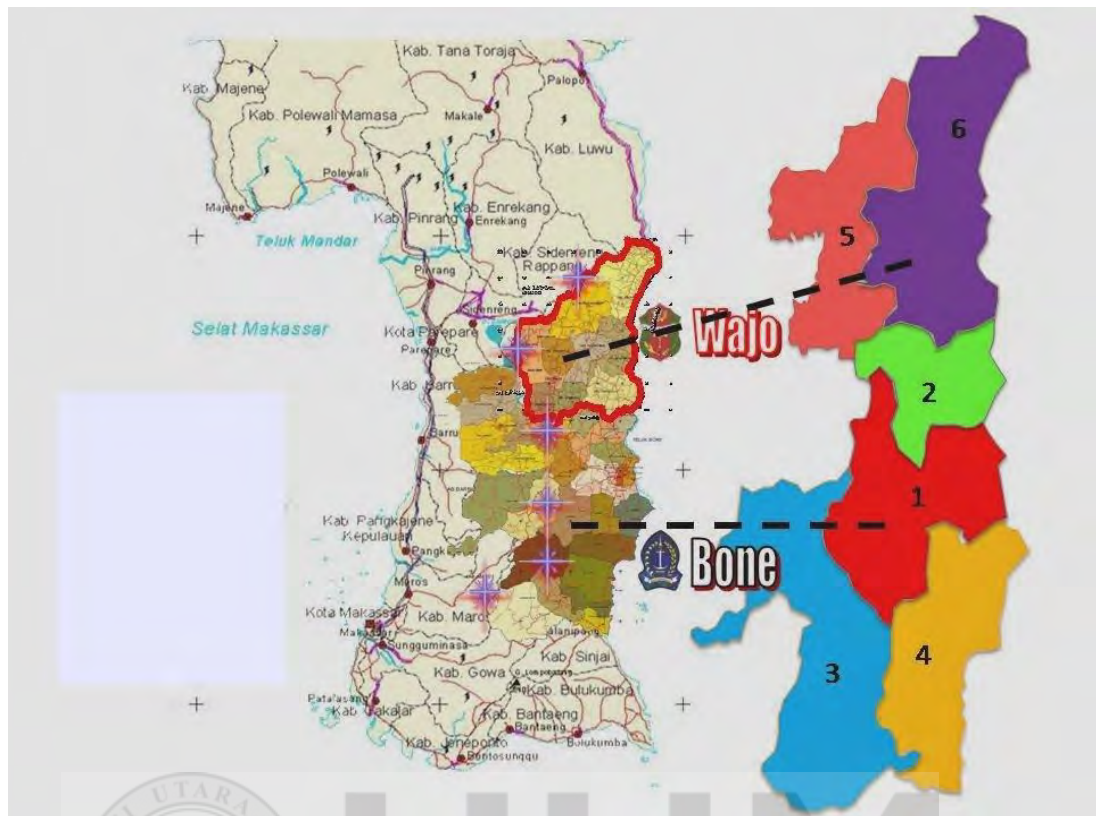
Lokasi kajian yang akan penyelidik jalankan tentang permainan budaya dan kecerdasan interpersonal di kalangan kanak-kanak prasekolah iaitu di Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo Provinsi Sulawesi Selatan Indonesia. Penyelidik menjalankan kajian di lokasi ini kerana penyelidik meyakini dapat mewakili populasi yang ada, sebab kurikulum di prasekolah yang ada di wilayah ini sama iaitu berpandu kepada kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2010), serta juga potensi

yang dimiliki kanak-kanak yang ada di prasekolah ini sama ada dengan kanak-kanak di tempat yang lain (Gardner, 1983).

Penyelidik menetapkan lokasi ini juga dengan beberapa pertimbangan antara lain, persekitaran sosial budaya di sekolah ini hampir sama, dua sekolah ini mempunyai jawatan kuasa yang sama untuk memantau aktiviti kegiatan pelaksanaan pembelajaran dan pengajaran, secara khusus lokasi kajian ini sangat memungkinkan bagi penyelidik untuk mengkaji secara mendalam dan berterusan kerana secara lingkup kerja merupakan bahagian dari pantauan penyelidik. Lokasi yang dipilih memungkinkan penyelidik memainkan peranan yang berterusan dan mempertahankan kehadiran penyelidik untuk menjalankan pemerhatian. Hal ini turut disokong oleh Creswell (1998), yang mengatakan bahawa persampelan bertujuan menjimatkan masa, tenaga, dan wang, bahkan pada masa yang sama boleh mendapat maklumat yang diperlukan serta mempunyai kredibiliti.







Rajah 3.2. Peta Daerah Wajo Indonesia

Daerah Wajo adalah salah satu Bandar Tingkat II di provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia, Ibu kota kabupaten ini terletak di Sengkang. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 2.056,19 km<sup>2</sup> dan berpenduduk sebanyak kurang lebih 400,000 jiwa (Wajo dalam angka, 2012).

### 3.6 Populasi dan Sampel

Melihat dari sudut bilangan sampel Patton (1990), tidak memberikan jumlah kes yang tepat untuk digunakan dalam penyelidikan secara kualitatif. Namun begitu, beliau mencadangkan sampel dipilih secara bertujuan, di mana sampel kajian adalah sumber mendapatkan data (Fraenkel & Wallen, 2007). Maka kajian ini menggunakan

persampelan bertujuan di mana penyelidik memilih sampel dari satu populasi mengikut tujuan kajian.

Sampel yang penyelidik pilih berdasarkan pengetahuan, pertimbangan penyelidik bersesuaian dengan tujuan kajian. Setiap individu dalam populasi ini dirujuk sebagai elemen. Sampel yang penyelidik tetapkan hanya sebahagian daripada populasi yang dipilih untuk dikaji, sebab data yang penyelidik perolehi telah dan dapat memenuhi kualiti yang diperlukan untuk pembinaan tema-tema. Persampelan dalam kajian kualitatif bertujuan untuk mewakili populasi juga proses pengumpulan data yang berterusan hingga ke tahap tepu (Creswell, Vicki, & Plano, 2007; Sabitha, 2005). Secara amnya, penyelidikan ini tidak menyelidiki sebarang orang tetapi memilih sampel yang akan memberi data berasaskan pengetahuan yang dimiliki, dapat menjelaskan dapatan penyelidik iaitu kejutuan pendapat tentang sejauh mana sampel itu mewakili populasi yang penyelidik selidiki.

Bogdan dan Biklen (2003), seterusnya telah menyebutkan bahawa lazimnya bilangan sampel bagi kajian yang menggunakan kaedah kualitatif ini adalah kecil. Bagi kajian dalam bidang pendidikan adalah hampir mustahil untuk mengkaji keseluruhan populasi (Borg & Gall, 1989). Lebih ditegaskan Borg dan Gall (1989), telah menyatakan bahawa, keputusan adalah terletak pada penyelidik sendiri untuk mempertahankan kesesuaian sampel saiz yang kecil bagi kajian dalam pendidikan.

Persampelan merupakan suatu proses pemilihan objek penyelidikan daripada suatu kumpulan yang mewakili kumpulan besar yang dipilih. Persampelan yang dimaksud dalam kajian ini iaitu pemilihan suatu kumpulan kanak-kanak prasekolah, sekolah,

dan tempat fenomena yang ingin diselidiki oleh penyelidik. Oleh itu, dari jumlah 26 buah prasekolah yang ada di Kecamatan Tempe, Kabupaten Wajo Provinsi Sulawesi Selatan Indonesia penyelidik memilih dua prasekolah iaitu prasekolah pertiwi (PRTW) milik kerajaan dan prasekolah anakita (ANKT) milik swasta.

Rasional pemilihan dua buah prasekolah adalah;

1. Pelajarnya terdiri daripada lelaki dan perempuan.
2. Kedua-dua prasekolah ini terletak dalam bandar yang sama.
3. Persekitaran sosio budaya kedua-dua prasekolah ini adalah hampir sama.
4. Kedua-dua prasekolah ini menjalankan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang berpandukan daripada kurikulum (2010), yang sama.
5. Kedua-dua prasekolah ini mempunyai jawatankuasa yang memantau aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang sama.
6. Kedua-dua prasekolah telah berusia di atas dua puluh tahun.
7. Pelajar daripada kedua-dua prasekolah ini lebih ramai dibanding dengan prasekolah yang lainnya.
8. Kedua-dua prasekolah ini memiliki pelajar dari pelbagai suku.
9. Pelbagai pekerjaan ibu bapak pelajar daripada kedua-dua prasekolah ini

Teknik persampelan yang digunakan dalam kajian ini adalah persampelan bertujuan yang telah penyelidik jelaskan sebelumnya. Dalam persampelan ini, penyelidik menggunakan pertimbangan sendiri untuk melibatkan peserta kajian yang paling sesuai dengan tujuan kajian ini (Sabitha, 2005). Peserta kajian dalam kajian ini adalah kanak-kanak prasekolah dan guru kanak-kanak prasekolah. Jumlah sampel kanak-kanak yang dipilih dari pada dua buah prasekolah iaitu Prasekolah Pertiwi (PRTW), dan Prasekolah Anakita (ANKT), seramai 20 orang kanak-kanak. Setiap

prasekolah seramai 10 orang kanak-kanak dan tidak mempengaruhi kumpulan yang lainnya. Persampelan perlu dilakukan kerana penyelidik tidak dapat mengkaji tingkah laku semua kanak-kanak yang ada dipersekitaran lokasi kajian (Miles & Huberman, 1994; Creswell, 1998).

Rasional penyelidik memilih sampel kajian seramai 20 orang kanak-kanak prasekolah dalam dua kumpulan selari dengan pendapat Ary (2002), serta Fraenkel dan Wallen (2007), di mana mereka mencadangkan sampel minimum antara 12 hingga 15 orang. Penyelidik menentukan kriteria kanak-kanak tersebut, (1) usia lima tahun hingga enam tahun, (2) rajin ke sekolah dengan purata kehadiran 23 hari dalam sebulan, (3) jarak rumah kanak-kanak dengan sekolah 1 km hingga 3 km. Penyelidik tetapkan ciri-ciri tersebut untuk melancarkan dan mempermudah jalannya penyelidikan terhadap kanak-kanak prasekolah dan dapat dijalankan secara berterusan hingga akhir penyelidikan ini.

Berdasarkan kepatuhan terhadap etika penyelidikan, penyelidik merahsiakan identiti kanak-kanak dengan melabelkan nama mereka mengikut nombor kod. Nombor kod yang digunakan mengikut singkatan nama prasekolah PRTW disusuli dengan tanda sempang dan seterusnya dengan angka. Hasilnya adalah seperti berikut: PRTW-01, PRTW-02, PRTW-03, PRTW-04, PRTW-05, PRTW-06, PRTW-07, PRTW-08, PRTW-09, dan PRTW-10. Selanjutnya nombor kod yang digunakan adalah mengikut singkatan nama prasekolah ANKT disusuli dengan tanda sempang dan seterusnya dengan angka. Dengan demikian urutannya adalah: ANKT-01, ANKT-02, ANKT-03, ANKT-04, ANKT-05, ANKT-06, ANKT-07, ANKT-08, ANKT-09, DAN ANKT-10.

Jadual 3.1

*Sampel Kanak-Kanak Prasekolah*

No	Kanak-kanak prasekolah	Nama	Jantina	Umur	Kehadiran disekolah	Jarak rumah kesekolah
1	PRTW	PRTW-01	L	6 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		PRTW-02	L	6 tahun	24 hari/sebulan	3 km
		PRTW-03	L	5 tahun	23 hari/sebulan	3 km
		PRTW-04	L	6 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		PRTW-05	L	6 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		PRTW-06	P	5 tahun	23 hari/sebulan	1 km
		PRTW-07	P	5 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		PRTW-08	P	6 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		PRTW-09	P	6 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		PRTW-10	P	6 tahun	23 hari/sebulan	2 km
2	ANKT	ANKT-01	L	6 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		ANKT-02	L	6 tahun	23 hari/sebulan	3 km
		ANKT-03	L	6 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		ANKT-04	L	5 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		ANKT-05	L	6 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		ANKT-06	P	6 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		ANKT-07	P	6 tahun	23 hari/sebulan	3 km
		ANKT-08	P	6 tahun	23 hari/sebulan	2 km
		ANKT-09	P	6 tahun	23 hari/sebulan	3 km
		ANKT-10	P	6 tahun	23 hari/sebulan	2 Km

### 3.6.1 Pemilihan Sampel Guru

Pemilihan sampel guru juga dipilih berdasarkan kaedah persampelan bertujuan. Dalam kajian ini pemberi maklumat utama dengan kaedah temu bual iaitu terdiri dari lapan orang guru yang masing-masing empat orang guru PRTW dan empat orang guru ANKT, yang berlatar belakang umur 30 tahun keatas, berpendidikan diploma atau ijazah sarjana muda dengan pengalaman mengajar sepuluh tahun ke atas (rujuk jadual 3.2). Denzin, Norman, Lincoln, dan Yvonna (1994), menyebutkan bahawa kajian kualitatif walaupun disokong data kuantitatif memiliki sifat yang terbuka, oleh sebab itu tidak ada peraturan yang tetap dalam jumlah sampel yang harus diambil untuk penyelidikan kaedah campuran, jumlah sampel sangat bergantung pada apa

yang dianggap bermanfaat dan dapat memberikan data yang menjawab perkara-perkara yang tidak mungkin dapat dijawab menerusi penyelidikan kuantitatif.

Jadual 3.2

*Profil Guru*

No	Guru	Nama	Jantina	Umur	Kelulusan akademik	Pengalaman mengajar
1	PRTW	G1	P	35 tahun	Sarjana muda	11 tahun
		G2	P	40 tahun	Sarjana muda	15 tahun
		G3	P	40 tahun	Sarjana muda	15 tahun
		G4	P	45 tahun	Sarjana muda	17 tahun
2	ANKT	G1	P	40 tahun	Sarjana muda	14 tahun
		G2	P	50 tahun	Sarjana	25 tahun
		G3	P	45 tahun	Sarjana muda	17 tahun
		G4	P	40 tahun	Sarjana muda	16 tahun

Penyelidik melakukan temu bual separa berstruktur (rujuk lampiran C), temu bual yang penyelidik jalankan akan memperolehi data yang luas dan mendalam, tetapi masih terarah dan terbimbing pada perkara-perkara yang diselidiki. Walau bagaimanapun, urutan soalan, cara soalan diaju, dan bentuk soalan boleh berubah-ubah bergantung kepada reaksi dan tindak balas yang diberi oleh peserta kajian. Penyelidik juga boleh mengabaikan soalan yang dirasakan tidak sesuai atau menambah soalan mengikut keperluan. Penyelidik tetap berpandukan kepada kepatuhan terhadap etika penyelidikan, iaitu penyelidik merahsiakan identiti guru-guru dengan melabelkan singkatan guru mengikut angka.

### 3.7 Prosedur Kajian

Langkah pertama dalam penyelidikan ini sebelum menuju ke lapangan untuk mengumpulkan data ialah memohon kelulusan dari Kantor Dinas Pendidikan

Kabupaten Wajo bagi menjalankan kajian. Penyelidik menghubungi pula guru besar sekolah yang dipilih untuk mendapat kebenaran dan mempersetujui masa yang sesuai untuk berkunjung ke sekolahnya. Pada hari pertama berada di sekolah yang menjadi sampel kajian, penyelidik berusaha menjalin hubungan baik sama ada dengan guru besar, guru-guru, dan juga murid-murid. Hubungan baik antara penyelidik dengan pihak sekolah, adalah melicinkan usaha penyelidikan untuk mendapat maklumat terperinci daripada peserta kajian bagi tujuan pengumpulan data (Babbie, 2004).

### **3.7.1 Kebenaran Menjalankan Kajian**

Kajian ini dimulakan dengan mendapatkan kebenaran menjalankan penyelidikan daripada UUM College Of Arts And Sciences, intitusi kerajaan, hingga ke sekolah-sekolah hingga selesainya kajian ini di jalankan.

### **3.7.2 Sesi Penerangan**

Sebelum memulakan kajian ini, penyelidik meminta izin dari pengetua sekolah untuk mengadakan pertemuan bersama guru-guru bagi menjelaskan maksud dan tujuan kehadiran penyelidik di sekolah mereka. Pertemuan itu, juga penyelidik lakukan agar hubungan keharmonian terjalin antara penyelidik dengan guru-guru serta kanak-kanak prasekolah sebagai peserta kajian. Penyelidik juga menjelaskan kepada guru-guru tentang prinsip keikhlasan peserta kajian untuk memberikan data yang diperlukan oleh penyelidik. Data yang penyelidik dapati dari peserta kajian, penyelidik menjaga privasi, identiti, serta kerahsiaan peserta kajian. Selari pendapat Donna (2010), Neuman dan Copple, (2004), Mays dan Pope (2000), bahawa

kesukarelaan peserta kajian diiringi dengan keharusan penyelidik menjaga privasi, identiti serta kerahsiaan responden.

Penerangan ini bertujuan memberi maklumat dan menjelaskan perjalanan kajian ini nanti. Bagi memudahkan guru untuk memberikan pemerhatian kepada kanak-kanak dalam proses pengajaran dan pembelajaran sedia ada sebelum permainan budaya diperkenalkan (fasa1), saat permainan budaya diperkenalkan (fasa 2), serta setelah permainan budaya diperkenalkan (fasa 3). Jangka masa 4 hingga 5 jam diperuntukkan bagi guru adalah memadai. Hal ini selepas diberi taklimat, masing-masing setiap guru diberi peluang untuk meneliti dan berbincang secara bersemuka dengan penyelidik berkaitan protokol pemerhatian yang digunakan dalam proses penyelidikan. Soalan daripada guru juga dijawab terus oleh penyelidik.

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT yang diperolehi akan ditunjukkan hasil peratusan daripada fasa 1, fasa 2, dan fasa 3. Hasil peratusan yang ditunjukkan daripada setiap fasa akan memperlihatkan tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah melalui permainan budaya.

### **3.7.3 Alat-Alat Permainan Budaya**

Sebelum penyelidikan dimulakan penyelidik akan mempersiapkan alat-alat permainan budaya yang akan digunakan. Penyelidik menghadapi cabaran untuk menyediakan alat-alat permainan budaya yang digunakan dalam pelaksanaan permainan budaya. Faktor penyebab tidak tersedianya alat-alat tersebut di tempat kajian kerana jarang dimainkan permainan budaya di prasekolah, sehingga



penyelidik harus berusaha sendiri untuk mendapatkan alat-alat permainan budaya yang diperlukan untuk menjalankan kajian tersebut. Alat-alat permainan budaya yang penyelidik perlukan dalam kajian ini adalah karung guni, getah atau karet yang lebih dikenali di Indonesia, terompah panjang, sawah congkak. Kesemua alat-alat permainan budaya ini penyelidik dapati meskipun mengalami cabaran, terutamanya mendapatkan karung guni sebab sudah susah didapati baik di rumah-rumah mahupun di kedai-kedai, yang siap di kedai hanya karung plastik.

#### 3.7.4 Perancangan Pemerhatian Aktiviti Permainan Budaya oleh PRTW dan ANKT

Persiapan penyelidikan, penyelidik juga membuat sebuah rancangan yang matang dan terprogram bila fasa 1, fasa 2, mahupun fasa 3 dijalankan. Adapun rancangan jadual pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT sebagai berikut:

Jadual 3.3

##### *Rancangan Pelaksanaan Pemerhatian*

No	Prasekolah/Fasa	Tarikh	Masa	Tajuk aktiviti	Tempat aktiviti
1	PRTW/Fasa 1	Isnin, 8-7-2013 hingga Sabtu, 20-7-2013	08.00-10.00	Pemerhatian sebelum intervensi permainan budaya	Prasekolah PRTW
2	PRTW/Fasa2	Isnin, 22-7-2013 hingga Rabu, 24-7-2013	08.00-10.00	Permainan Engklek	Prasekolah PRTW
		Kamis, 25-7- 2013 hingga Sabtu, 27-7-2013	08.00-10.00	Permainan galah panjang	Prasekolah PRTW
		Isnin, 29-7-2013 hingga Rabu, 31-7-2013	08.00-10.00	Permainan bakiak	Prasekolah PRTW
		Kamis, 1-8-2013		Permainan	Prasekolah PRTW

		hingga Sabtu, 3-8-2013	08.00-10.00	congkak	
		Isnin, 5-8-2013 Hingga Rabu, 7-8-2013	08.00-10.00	Permainan ular naga	Prasekolah PRTW
		Kamis, 8-8-2013 hingga Sabtu, 10-8-2013	08.00-10.00	Permainan lari karung	Prasekolah PRTW
		Isnin, 12-8-2013 hingga Rabu, 14-8-2013	08.00-10.00	Permainan kas-kus	Prasekolah PRTW
		Kamis, 15-8-2013 hingga Isnin, 19-8-2013	08.00-10.00	Permainan petak umpet	Prasekolah PRTW
3	<b>PRTW/Fasa 3</b>	Isnin, 26-8-2013 hingga Sabtu, 7-9-2013	08.00-10.00	Pemerhatian selepas intervensi permainan budaya	Prasekolah PRTW
4	<b>ANKT/Fasa 1</b>	Isnin, 23-9-2013 hingga Sabtu, 5-10-2013	08.00-10.00	Pemerhatian sebelum intervensi permainan budaya	Prasekolah ANKT
5	<b>ANKT/Fasa 2</b>	Isnin, 7-10-2013 hingga Rabu, 9-10-2013	08.00-10.00	Permainan engklek	Prasekolah ANKT
		Kamis, 10-10-2013 hingga Sabtu, 12-10-2013	08.00-10.00	Permainan galah panjang	Prasekolah ANKT
		Isnin, 14-10-2013 hingga Rabu, 16-10-2013	08.00-10.00	Permainan bakiak	Prasekolah ANKT
		Kamis, 17-10-2013 hingga Sabtu, 19-10-2013	08.00-10.00	Permainan congkak	Prasekolah ANKT
		Isnin, 21-10-2013 hingga Rabu, 23-10-2013	08.00-10.00	Permainan ular naga	Prasekolah ANKT
		Kamis, 24-10-2013 hingga Sabtu, 26-10-2013	08.00-10.00	Permainan lari karung	Prasekolah ANKT
		Isnin, 28-10-2013 hingga Rabu, 30-10-2013	08.00-10.00	Permainan kas-kus	Prasekolah ANKT
		Kamis, 31-10-2013 hingga Sabtu, 2-11-2013	08.00-10.00	Permainan petak umpet	Prasekolah ANKT
				Isnin, 11-11-2013 hingga Sabtu, 25-11-2013	08.00-10.00

Adapun rancangan temu bual bersemuka sebagai berikut:

Jadual 3.4

### *Rancangan Pelaksanaan Temu Bual Guru*

Guru	Nama	Tarikh		Masa	Tajuk aktiviti	Tempat
		Sebelum intervensi	Selepas intervensi			
PRTW	G1	snin, 1-7-2013	Rabu, 11-9-2013	08.00 hingga selesai	Temu bual bersemuka	Disekolah PRTW
	G2	Isnin, 1-7-2013	Rabu, 11-9-2013	09.00 hingga selesai	Temu bual bersemuka	Disekolah PRTW
	G3	Selasa, 4-7-2013	Kamis, 12-9-2013	08.00 hingga selesai	Temu bual bersemuka	Disekolah PRTW
	G4	Selasa, 4-7-2013	Kamis, 12-9-2013	09.00 hingga selesai	Temu bual bersemuka	Disekolah PRTW
ANKT	G1	Isnin, 16-9-2013	Isnin, 2-12-2013	08.00 hingga selesai	Temu bual bersemuka	Disekolah ANKT
	G2	Isnin, 16-9-2013	Isnin, 2-12-2013	09.00 hingga selesai	Temu bual bersemuka	Disekolah ANKT
	G3	Selasa, 17-9-2013	Selasa, 3-12-2013	08.00 hingga selesai	Temu bual bersemuka	Disekolah ANKT
	G4	Selasa, 17-9-2013	Selasa, 3-12-2013	09.00 hingga selesai	Temu bual bersemuka	Disekolah ANKT

### **3.8 Pemerhatian**

Tujuan kajian kualitatif dijalankan adalah untuk memahami, menerangkan, atau menggabungkan fenomena tertentu daripada peserta kajian. Selain itu, kajian kualitatif membolehkan penyelidik memperoleh maklumat yang lebih jelas dan menyeluruh berkenaan sesuatu yang dikaji (Fraenkel & Wallen, 2007; Mason, 1996; Merriam, 1990). Data kualitatif dalam kajian ini diperoleh menerusi kaedah pemerhatian. Telah dijelaskan sebelumnya bahawa bermain bagi kanak-kanak merupakan semula jadi untuk berinteraksi dengan dunia persekitaran mereka, maka wajarlah dalam kajian ini untuk memahami perkembangan kanak-kanak prasekolah saat sedang bermain melalui pemerhatian. Selari di dakwakan oleh Linder, Holm dan Walsh (1999), bahawa dengan bermain telah lama digunakan untuk pemerhatian perilaku kanak-kanak, dan haruslah pemerhatian yang bersesuaian dengan perilaku

kanak-kanak. Beaty (2008), dan Bentzen (2005), menyatakan bahawa kaedah pemerhatian merupakan satu kaedah penyelidikan yang digunakan untuk mengukur pemboleh ubah penyelidikan. Di mana penyelidik sendiri turun ke lapangan untuk melakukan pemerhatian terhadap perilaku dan aktiviti kanak-kanak prasekolah.

Penyelidik menggunakan pengumpulan data dengan cara pemerhatian, kerana objek pemerhatian yang dilakukan adalah tingkah laku ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah sedia ada, apabila bermain permainan budaya diperkenalkan, serta setelah permainan budaya diperkenalkan. Selari pendapat Grieshaber (2006), bahawa pemerhatian adalah suatu cara yang paling tepat untuk mendapatkan informasi mengenai gejala-gejala sosial.

Seefeldt (1998), juga mendalilkan bahawa pemerhatian adalah salah satu cara terbaik untuk menilai kanak-kanak, sebab kenyataannya kanak-kanak belum dapat berekspresi dengan kata-kata, jadi dengan pemerhatian sering kali menghasilkan informasi yang jelas dan sebenarnya. Pemerhatian yang penyelidik jalankan dalam keadaan semula jadi (*natural setting*) agar maklumat yang penyelidik perolehi mencerminkan realiti yang sesungguhnya dalam pelaksanaan permainan budaya dan kecerdasan interpersonal di kalangan kanak-kanak prasekolah.

Pemerhatian yang dilakukan penyelidik secara langsung, berterusan, dan terlibat sepenuh waktu tentang keadaan yang terjadi di lapangan, baik yang berupa keadaan fizikal mahupun perilaku yang terjadi selama berlangsungnya penyelidikan. Dengan cara ini maka penyelidik mendapati segala perilaku, tindakan, ucapan, yang muncul yang berlangsung secara wajar dan alamiah tanpa dibuat atau direka oleh penyelidik.

Mooney (2000), menghujahkan bahawa pemerhatian yang cermat terhadap kanak-kanak dianggap mempunyai kesahan seperti skor mereka bila melalui sebuah ujian, sebab perilaku dan kekuatan, serta kelemahan kanak-kanak berlangsung secara semula jadi tanpa dibuat-buat. Dilanjutkan pula oleh Seefeldt (1998), bahawa pemerhatian merupakan salah satu cara terbaik untuk menilai kanak-kanak sebab kanak-kanak belum sepenuhnya dapat mengungkapkan sesuatu tentang dirinya dengan kata-kata, tetapi mereka mengekspresikan diri dengan perilaku.

Pemerhatian dijalankan oleh penyelidik bersama seorang guru pada setiap jenis permainan budaya, dan setiap permainan budaya dimainkan selama tiga kali. Pemerhatian dijalankan hingga titik jenuh, ertinya penyelidik bersama guru memberikan pemerhatian kepada kanak-kanak prasekolah pada setiap fasa selama tiga kali, dan setiap kali pemerhatian menggunakan masa selama dua jam. Apapun hasil pemerhatian daripada penyelidik dan guru selama tiga kali, penyelidik akan menghentikan pemerhatian, selanjutnya hasil pemerhatian dianalisis, di koding menurut tema-tema, dan disimpulkan.

Sementara Beaty (2013), mendapati bahawa pemerhatian tidak perlu masa yang lama, hanya menggunakan masa 5 hingga 10 minit sahaja dalam sehari akan menghasilkan limpahan informasi tentang seorang kanak-kanak, sebab kanak-kanak tidak dapat menyembunyikan perasaan, adie, serta emosi mereka dengan perilaku yang ditampilkan. Oleh itu, dengan mengumpulkan data melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah penyelidik akan mendapatkan dan menghasilkan data yang tepat.

Pemerhatian dijalankan secara sistematik dengan menyertakan panduan protokol pemerhatian, alat perakam, serta kamera. Cara sistematik yang penyelidik maksudkan adalah memberikan pemerhatian sepenuhnya serta mendalam terhadap setiap kanak-kanak prasekolah yang menjadi kumpulan rawatan yang berfokus kepada apa yang dilakukan serta apa yang kanak-kanak tidak lakukan tentang ciri-ciri kecerdasan interpersonal sesuai dengan protokol pemerhatian.

Oleh yang demikian, penyelidikan yang telah dijalankan, penyelidik menggunakan protokol pemerhatian berupa senarai semak kerana penyelidik akan menentukan adakah atau tiada penambahbaikan yang ditunjukkan sesuai dengan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah sedia ada, semasa permainan budaya diperkenalkan, demikian pula selepas permainan budaya diperkenalkan. Penyelidik juga merasa efektif dan efisien untuk memberi pemerhatian kepada sepuluh kanak-kanak setiap prasekolah dalam satu masa yang bersamaan dengan menggunakan senarai semak. Namun, kelemahan penggunaan senarai semak sifatnya tertutup, ertinya pemerhatian yang dijalankan terbatas pada perilaku tertentu sahaja sesuai protokol pemerhatian sedia ada.

Penyelidik juga menggunakan catatan anekdot yang sifatnya terbuka, sehingga penyelidik menggabungkan antara senarai semak dan catatan anekdot, ertinya penyelidik juga mencatat bukti sesuai perilaku yang ditunjukkan kanak-kanak prasekolah walaupun tingkahlaku kanak-kanak di luar protokol pemerhatian.

Penyelidik menggunakan item pemerhatian sebanyak dua puluh butir yang merujuk kepada tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal Gardner (1983), dan McKenzie

(2000). Tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal tersebut iaitu (1) kooperatif, (2) empati, (3) ramai kawan, (4) dikagumi, (5) kepemimpinan, (6) menyelesaikan masalah, (7) memahami sifat orang lain. Creswell (2013), mendalilkan bahawa dalam menjalankan pemerhatian sepatutnya penyelidik menggunakan protokol pemerhatian.

### **3.8.1 Pemerhatian Sewaktu Sesi Pengajaran dan Pembelajaran**

Data didapati melalui pemerhatian yang berfokus kepada perilaku kanak-kanak pada fasa 1, fasa 2, serta fasa 3. Selanjutnya hasil pemerhatian yang telah terkumpul kemudian dikoding sesuai tema-tema, selanjutnya dapatlah dikategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT. Adapun fasa-fasa yang akan dijalankan sebagai berikut:

#### *1. Pemerhatian Sedia Ada Sebelum Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 1)*

Pemerhatian yang penyelidik telah jalankan adalah untuk mendapatkan data guna menjawab soalan kajian. Penyelidik menggunakan protokol pemerhatian sebanyak dua puluh item yang merujuk kepada tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Hasil pemerhatian tentang ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak sedia ada dalam fasa 1, penyelidik mengolah secara sistematik untuk mengkategorikan tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW, dan kanak-kanak prasekolah ANKT.

#### *2. Pemerhatian Apabila Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 2)*

Pemerhatian yang penyelidik jalankan di fasa 2 dengan tujuan untuk memahami ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak

prasekolah ANKT yang berlaku apabila permainan budaya diperkenalkan. Protokol pemerhatian yang digunakan sama ada di fasa 1. Pemerhatian dalam fasa 2, penyelidik memperkenalkan lapan jenis permainan budaya, seterusnya hasil pemerhatian daripada setiap jenis permainan budaya akan dihubungkan dengan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Selanjutnya data yang diperolehi akan dikumpul secara sistematik untuk mengkategorikan tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Lapan permainan budaya yang dimaksudkan adalah:

- a. Permainan budaya engklek atau makkaden-deng.
- b. Permainan budaya galah panjang atau massallo.
- c. Permainan budaya terompah panjang.
- d. Permainan budaya congklak atau maggalaceng.
- e. Permainan budaya ular naga.
- f. Permainan budaya lari karung .
- g. Permainan budaya kas-kus atau mayye-ye.
- h. Permainan budaya petak umpet atau macubbu-cubbu

### *3. Pemerhatian Setelah Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 3)*

Manakala fasa ke 3 setelah permainan budaya diperkenalkan protokol pemerhatian yang digunakan sama ada di fasa 1 dan fasa 2. Pemerhatian dalam fasa 3 penyelidik memberikan pemerhatian saat kanak-kanak bermain permainan budaya, serta pemerhatian pada saat kanak-kanak beraktiviti di luar permainan budaya. Hasil yang didapati dengan proses sama ada daripada fasa 1 dan fasa 2, penyelidik akan menunjukkan dapatan ciri-ciri kecerdasan interpersonal fasa 1, fasa 2, serta fasa 3.



Pemerhatian yang dijalankan untuk menjawab soalan kajian. Data yang telah diperolehi dengan lapan jenis permainan budaya akan dianalisis mengikut proses secara sistematik berdasarkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal oleh Gardner (1983), dan McKenzie (2000). Dalam kajian ini di samping penyelidik menggunakan protokol pemerhatian juga menggunakan bantuan alat perakam dan kamera. Hasil pemerhatian yang telah diperolehi lebih tinggi kesahannya dan ini akan menyumbang kepada ketepatan maklumat yang dikumpul, dan maklumat yang tepat akan menyumbang kepada keputusan yang lebih tepat.

Hasil pemerhatian sebelum, semasa, serta selepas permainan budaya diperkenalkan adalah untuk melihat perubahan perkembangan kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Walau bagaimanapun berdasarkan interaksi kanak-kanak sewaktu bermain, penyelidik menganalisa data dengan frekuensi untuk tujuan memudahkan pembaca memahami perubahan berasaskan data yang banyak.

### **3.9 Temu Bual**

Creswell (2013), menyatakan bahawa temu bual adalah merupakan teknik pengumpulan data untuk mendapatkan maklumat dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pemberi maklumat. Bakker (2004), pula menyatakan temu bual adalah salah satu interaksi sosial antara orang yang bertanya dengan orang yang memberi jawapan.

Temu bual merupakan kaedah yang akan digunakan dalam penyelidikan ini, yang melibatkan lapan orang guru yang telah dipilih sebagai sampel iaitu empat orang guru PRTW dan empat orang guru ANKT sebagai peserta kajian. Penyelidik menyoal peserta kajian untuk mendapatkan maklumat tentang usaha dan cabaran

mereka dalam mengintegrasikan permainan budaya dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Menghuraikan kaedah temu bual sebagai satu kaedah yang membolehkan penyelidik mengakses persepsi peserta kajian, makna atau pemahaman yang dibina oleh peserta kajian (Robson, 2002).

Bagi mencapai tujuan asal kajian, pelbagai kaedah telah digunakan oleh penyelidik, kaedah-kaedah tersebut ialah melalui pemerhatian secara langsung serta temu bual bersemuka. Ia juga adalah suatu bentuk triangulasi yang merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kebolehpercayaan suatu kajian (Lincoln & Guba 1985).

Setiap temu bual dengan guru telah dirakam dan dipindahkan ke bentuk tulisan secara transkripsi. Kesemua guru yang ditemu bual telah dimaklumkan bahawa perbualan mereka dengan penyelidik adalah tidak diketahui oleh orang lain. Melalui temu bual penyelidik dapat berbincang dengan guru untuk mendapatkan data yang mencakup komponen-komponen sebagai berikut:

- a) Pemahaman guru tentang kecerdasan interpersonal
- b) Usaha guru untuk mengembangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah.
- c) Usaha dan cabaran guru dalam mengintegrasikan permainan budaya

Temu bual yang telah dijalankan penyelidik terlebih dahulu membuat janji dengan para peserta kajian. Pelaksanaan temu bual sesuai dengan temu janji yang telah disepakati dilaksanakan di tempat kajian, iaitu guru PRTW di prasekolah PRTW dan guru ANKT di prasekolah ANKT. Temu bual yang penyelidik jalankan adalah temu bual separa berstruktur, yakni soalan yang hendak diajukan akan digubal terlebih dahulu. Walau bagaimanapun, urutan soalan, cara soalan diajukan, dan bentuk soalan

boleh berubah-ubah, bergantung kepada reaksi dan tindak balas yang diberikan oleh peserta kajian. Temu bual yang dijalankan dengan menggunakan protokol temu bual dan merakam jawapan-jawapan temu bual adalah kaedah yang praktikal (Creswell, 2013).

### **3.10 Dokumentasi**

Data pemerhatian dan temu bual baik nota yang dicatat dalam nota lapangan penyelidik akan didokumentasikan. Penyelidik juga menggunakan pengumpulan data melalui teknik dokumentasi yang bertujuan untuk melengkapi data yang diperoleh dari hasil pemerhatian dan temu bual, dengan analisis dokumen ini data yang diperlukan menjadi benar-benar sah. Selari dapatan Ratcliff dan De Boeck (2001), bahawa sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi, yang berbentuk surat-surat, catatan harian, cendera mata, laporan, gambar-gambar. Sifat utama data ini tak terbatas pada ruang dan waktu sehingga memberi peluang kepada penyelidik untuk mengetahui hal-hal yang pernah terjadi diwaktu silam secara terperinci.

Menurut Russel, Gregory, Ploeg, DiCenso, dan Guyatt (2005), teknik dokumentasi merangkumi mencari data mengenai hal atau pemboleh ubah yang berbentuk catatan, transkrip, buku, surat khabar, majalah, inskripsi, agenda dan sebagainya. Dokumentasi iaitu instrumen yang digunakan mengumpul data yang berkaitan dengan fokus penyelidikan berupa (1) surat, (2) buku-buku, (3) filem, (4) gambar-gambar, (5) jurnal, dan lain-lain (Bungin, 2007).

Dokumentasi merupakan catatan yang sudah berlalu, boleh berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya dari seseorang (Sugiyono, 2007). Dalam penyelidikan ini penyelidik mengambil gambar secara nyata pada saat kegiatan kanak-kanak dalam proses pengajaran dan pembelajaran fasa 1, fasa 2, fasa 3, serta memperkuat data yang telah diperolehi. Gambar kanak-kanak berfungsi sebagai bahan bagi penyelidik untuk mengingatkan dan membantu untuk menafsirkan perilaku kanak-kanak. Menurut McMillan dan Schumacher (1984), bahawa dokumen individu menerangkan tentang tindakannya, pengalaman dan pemikiran individu tersebut.

Pengumpulan data melalui teknik ini adalah bertujuan untuk melengkapi data yang diperolehi melalui pemerhatian dan temu bual. Dengan analisis dokumen ini data yang diperlukan menjadi benar-benar sah. Dokumen yang digunakan dalam kajian ini adalah dokumen rasmi yang dipedomani oleh guru-guru prasekolah dalam pengajaran dan pembelajaran di prasekolah. Dokumen yang dimaksud iaitu kurikulum, rancangan pengajaran dan pembelajaran guru.

### **3.11 Instrumen Kajian**

Protokol pemerhatian dan temu bual dalam kajian ini merupakan panduan dalam melakukan pemerhatian dan temu bual terhadap kanak-kanak dan guru-guru tentang permainan budaya dan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Terdapat dua cara untuk mendapati instrumen dalam penyelidikan, iaitu perolehan instrumen yang pernah digunakan, atau instrumen baru yang dibina oleh penyelidik sendiri atau orang lain (Gay, 1996). Kajian yang dijalankan, penyelidik memilih instrumen sedia ada iaitu instrument yang dicadangkan oleh McKenzie (2000), kerana instrumen sebegini merupakan hasil pakar yang mempunyai

kemahiran tertentu. Selain itu, instrumen sedia ada juga tidak memakan masa yang lama. Walaubagaimanapun penyelidik memilih instrumen yang sesuai untuk penyelidikan yang akan dijalankan serta telah diubah suai sesuai keperluan, serta menguji keesahan kandungan instrumen (Ary, 2002; Creswell, Vicki, & Plano, 2007).

Instrumen ini merujuk kepada ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dikemukakan Gardner (1983), dan McKenzie (2000). Adapun ciri-ciri kecerdasan interpersonal (Gardner, 1983) adalah:

1. Menikmati permainan kooperatif.
2. Empati terhadap orang lain.
3. Memiliki ramai kawan.
4. Dikagumi oleh rakan-rakan.
5. Memiliki ketrampilan kepemimpinan.
6. Mampu menyelesaikan masalah dalam kumpulan.
7. Memahami sifat orang lain

Ciri-ciri dan item kecerdasan interpersonal dalam kajian yang telah dijalankan, adalah dipetik dari ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang telah diguna pakai dalam kajian Mohamad Zaini Alief (2010), Nurul Wahida (2005), Borhannudin (2001), dan Nurul Wahida (2011), yang mempunyai kebolehpercayaan tinggi bernilai 0.80. Menurut George dan Mallery (2003), nilai kebolehpercayaan 80 adalah tinggi dan boleh diterima pakai dalam kajian. Berdasarkan instrumen terdahulu telah dibangun protokol pemerhatian dan temu bual dalam kajian ini yang telah diubah suai (Rujuk lampiran B).

Seberapa besar peringkat kepercayaan terhadap data kajian sangat bergantung kepada kesahan protokol pemetik data kajian, oleh itu sebelum protokol diguna pakai untuk memetik data kajian hendaklah diyakinkan bahawa protokol yang digunakan memiliki kesahan yang kuat (Creswell, Vicki, & Plano, 2007). Protokol pemerhatian yang akan digunakan adalah merangkumi ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang menjadi fokus kajian melalui pemerhatian secara mendalam, guna mengetahui ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Jadi dalam kajian ini penyelidik menggunakan panduan pemerhatian untuk mengetahui ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah melalui permainan budaya (Rujuk lampiran A).

### **3.12 Kajian Rintis**

Pelaksanaan kajian rintis bertujuan mendapatkan keesahan dan kebolehpercayaan protokol pemerhatian dan soalan temu bual yang digunakan dalam kajian ini. Kesahan kandungan merujuk kepada sejauhmana suatu alat pengukuran itu mempunyai set dimensi dan elemen yang cukup untuk mewakili dan mengukur dengan baik sesuatu konsep yang diukur. Panduan protokol yang digunakan penyelidik meminta pertimbangan dan pendapat pakar. Selari pernyataan Ary, Jacob, dan Rozavieh (2002), bahawa kajian rintis bertujuan untuk membuat “pengitlakan” atau mengesahkan penggunaannya dengan memfokuskan kepada kejelasan soalan atau item, format atau skala yang digunakan.

Menurut Wiersma (2000), kajian rintis mampu memberi peluang kepada responden untuk memberi komen terhadap kekurangan, kekeliruan dan kekaburan bahasa

protokol yang digunakan. Kajian rintis perlu dilakukan ke atas soal selidik sebelum kajian sebenar dijalankan (Sprinthall, Schmutte, & Sirois, 1991). Protokol temu bual dan protokol pemerhatian sebelum diguna pakai sebagai alat pemetik data, terlebih dahulu penyelidik melakukan uji keesahan dengan meminta respon kepada pakar tentang soalan yang diajukan dalam protokol temu bual dan protokol pemerhatian.

Jadual 3.5

*Profil Para Pakar Bagi Proses Kajian Rintis*

<b>Nama</b>	<b>Bidang kepakaran</b>	<b>Disiplin Ilmu</b>	<b>Pengalaman dalam penyelidikan/pengurusan penyelidikan</b>
AAHMD	Pengurusan dibidang Bahasa	Doktor di Fakulti Bahasa, UNM	Pensyarah di Bidang Pengajaran Bahasa, UNM
KHR	Metod Kajian dan Pendidikan	Doktor di Fakulti Pendidikan	Pensyarah di Bidang Metod Kajian dan Pendidikan, UNM
MHRRM	Kanak-Kanak Prasekolah	Prof. Madya di Fakulti Pendidikan Anak Kanak-kanak prasekolah, UNM	Pensyarah di bidang PAUD, UNM.
ARB	Metod Kajian Pendidikan	Prof. Madya di Fakulti Pendidikan, UIR	Pernah menjabat sebagai Timbalan di UIR
UABD	Metod Kajian Pendidikan	Prof. Madya di Fakulti Pendidikan, UIR	Pernah menjabat sebagai Timbalan di UIR

Pada mulanya, panduan protokol temu bual dan protokol pemerhatian diajukan kepada 5 orang pensyarah atau pakar yang mahu dijumpai untuk memberikan kesahan dalaman.

AAHMD seorang pensyarah yang pakar dalam bidang pengajaran bahasa. Setelah protokol temu bual dan protokol pemerhatian diajukan, AAHMD memberikan

saranan agar bahasa yang digunakan hendaklah diterjemahkan ke dalam bahasa tempatan. Hal ini bagi mengatasi masalah perbezaan maksud apabila sesuatu perkara diterjemahkan ke bahasa lain. Lagipun, peserta kajian yang kurang mahir dalam sesuatu bahasa yang digunakan dalam temu bual sudah pastinya tidak dapat memberi maklum balas yang sempurna mengikut harapan.

Selepas istilah khas diperbaiki, penyelidik memberikan lagi protokol penyelidikan kepada pensyarah lain iaitu KHR seorang pensyarah dalam kepakaran bidang metod kajian dan pendidikan. Setelah protokol temu bual dan protokol pemerhatian diajukan, KHR memberikan masukan agar protokol pemerhatian dituliskan teori yang digunakan dan indikatornya untuk mengetahui hasrat yang ingin dicapai sesuai soalan kajian. Selepas mendapat respon dari KHR disusuli dengan menemui pensyarah lainnya iaitu MHRRM seorang pensyarah yang pakar dalam bidang kanak-kanak prasekolah, penyelidik memberi protokol temu bual dan protokol pemerhatian dan hasilnya direspon sesuai harapan penyelidik, ertinya protokol pemerhatian dan protokol temu bual sudah bersedia untuk diberikan kepada peserta kajian.

Untuk lebih meyakini agar soalan tidak memberi tafsiran yang kabur, penyelidik meminta sokongan dari pensyarah lain iaitu ARB. Dari hasil respon terhadap soalan yang penyelidik ajukan semua dapat difahami dan dijawab dengan betul sesuai maksud dan tujuan penyelidik. Penyokong berikutnya iaitu UABD juga pensyarah, penyelidik meminta beliau memberikan respon kepada soalan yang penyelidik ajukan. Hasilnya boleh juga dijawab dengan baik dan sesuai dengan soalan yang diajukan oleh penyelidik. Dengan demikian penyelidik berkesimpulan bahawa



protokol temu bual dan protokol pemerhatian sudah memiliki peringkat kesahan dalaman dan dapat di guna pakai oleh penyelidik dalam menjalankan kajian ini.

Temu bual selama lebih kurang dua jam telah dijalankan bersama setiap pakar-pakar tersebut bagi menilai perkara-perkara berikut dalam draf protokol kajian:

- a) Adakah item dalam protokol itu jelas?
- b) Adakah item dalam protokol itu bersesuaian?
- c) Adakah item yang dinyatakan secara keseluruhan mencerminkan dimensi yang diukur?
- d) Adakah dimensi yang dibina dapat menggambarkan isu-isu penyelidikan, kecerdasan interpersonal kanak-kanak secara menyeluruh?

Dari segi penilaian keseluruhan dimensi, pendapat pakar yang diperolehi semasa temu bual bahawa dimensi protokol yang digunakan adalah memadai dan mencukupi untuk menerangkan isu pengurusan penyelidikan. Berdasarkan komen-komen tersebut, pembetulan dan penambahbaikan pada bahagian-bahagian telah dilakukan sepertimana yang dicadangkan oleh pakar.

### **3.13 Teknik Kebolehpercayaan Data**

Bagi memastikan maklumat yang telah diperolehi lebih tepat dan sah, serta boleh dipercayai daripada sumber maklumat yang berlainan. Proses menentusahkan melalui sumber yang berlainan ini, dikenali sebagai proses triangulasi. Bagi mengukuh teknik kebolehpercayaan data dalam kajian ini, penyelidik menggunakan teknik triangulasi.

McMillan dan Schumacher (1984), menyatakan bahawa triangulasi adalah satu kaedah yang merangsang kredibiliti dalam penyelidikan kualitatif. Triangulasi juga adalah mendapatkan data daripada orang lain (different samples) atau masa yang lain atau tempat lain, triangulasi merupakan salah satu kaedah yang boleh meningkatkan kebolehpercayaan sesuatu penyelidikan kualitatif (Merriam, 1990).

Kebolehpercayaan data dalam penyelidikan kualitatif boleh dilaksanakan melalui triangulasi, triangulasi adalah teknik pemeriksaan kesahihan data untuk keperluan kesahihan data (Creswell, 1998; Patton, 1990; Miles & Huberman, 1994), menunjukkan bahawa triangulasi sering kali digunakan untuk meningkatkan kebolehpercayaan data dalam penyelidikan kualitatif. Walaupun terdapat beberapa triangulasi, namun kaedah yang digunakan penyelidik dalam penyelidikan ini adalah triangulasi sumber, dan triangulasi kaedah.

1. Triangulasi sumber iaitu data yang akan diperolehi bersumber dari kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT, serta bersumber dari guru-guru kanak-kanak prasekolah PRTW dan guru kanak-kanak prasekolah PRTW.
2. Triangulasi kaedah iaitu dilakukan dengan cara pemerhatian, dan temu bual. Data yang telah penyelidik perolehi baik melalui pemerhatian mahupun melalui temu bual secara bersemuka diproses dengan cara triangulasi sebagai berikut (1) menunjukkan data hasil pemerhatian sebelum intervensi, semasa intervensi, dan selepas intervensi permainan budaya daripada kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT. Seterusnya (2) data yang penyelidik perolehi melalui tehnik temu bual disilang periksa dengan data yang penyelidik

dapati melalui pemerhatian. Penyelidik merasa penting untuk menjalankan proses ini bagi memastikan data yang penyelidik perolehi dapat menghasilkan penjelasan yang lebih menyeluruh.

Penyelidik telah melaksanakan penyelidikan bagi tujuan pengesahan maklumat dari pelbagai sumber. Selain itu, penyelidik telah menggunakan triangulasi kaedah di mana penyelidik menunjukkan antara hasil pemerhatian dengan hasil temu bual. Penyelidik juga telah melakukan triangulasi sumber dengan menunjukkan sumber maklumat yang berlainan iaitu dua buah prasekolah, guru dan kanak-kanak prasekolah.

### **3.14 Teknik Analisis Data**

Hasil pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT, serta temu bual terhadap lapan orang guru kanak-kanak prasekolah, telah disemak dan dianalisis untuk diketahui secara pasti sama ada data itu benar atau tidak untuk dapat dipercayai secara tepat. Untuk memperoleh data yang tepat penyelidik memeriksa dan mengedit satu persatu, untuk dinilai kemungkinan persamaan-persamaan jawapan daripada peserta kajian. Untuk mengedit data itu dilakukan dengan cara mengkodng data dan mengkategorikan data menurut jenis data dan persoalan kajian.

Semua data baik melalui kaedah pemerhatian mahupun kaedah temu bual telah diedit oleh penyelidik, dianalisis dan ditafsirkan secara logik dan sistematik. Analisis data secara logik bererti cara berfikir yang digunakan penyelidik berurutan, serta tidak berubah dan tiada rekaan didalamnya, sehingga kesimpulan yang dibuat boleh

dipertanggungjawabkan secara rasional. Sistematis maksudnya setiap analisis disusun dengan baik dan saling terkait satu sama lainnya.

Creswell dan Miller (2000), mengemukakan bahawa dalam penyelidikan melibatkan pengumpulan data yang banyak, kerana penyelidik mencuba untuk membangunkan gambaran yang mendalam mengenai sesuatu penyelidikan yang diperlukan agar mendapat analisis yang baik terperinci dari penyelidik. Miles and Huberman (1994), menyatakan bahawa persembahan data terdiri dari beberapa elemen yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya, elemen tersebut iaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan/verifikasi.

Hasil pemerhatian fasa 1, fasa 2, serta fasa 3, kemudian ditentukan peratusan setiap fasa, analisis data dengan menggunakan perhitungan yang sangat sederhana, guna membantu dan memudahkan penyelidik untuk menentukan tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Dalam hal ini, rumus yang digunakan untuk menentukan peratusan setiap fasa adalah rumus yang dicadangkan oleh Ngalim Purwanto (2006), sebagai berikut:

$$NP = \frac{Y}{HM} \times 100$$

**Keterangan ;** **NP** = Nilai peratus yang dicari  
**Y** = Hasil Yes yang diperoleh kanak-kanak  
**HM** = Hasil maksimum dari hasil pemerhatian ( 7 Aspek Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal  $\times$  10 Kanak-Kanak = 70 )  
**100** = Bilangan tetap

Langkah selanjutnya selepas menentukan peratusan, barulah penyelidik menentukan kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak. Penyelidik mengikut tahap seperti yang dicadangkan oleh Lewis dan Crozier (2000). Berdasarkan

kenyataan beliau dalam buku yang berjudul “Test your aptitude and ability” mencadangkan jika pemerhatian keseluruhan adalah 30, maka tahap ukuran yang sesuai adalah seperti berikut:

0-15 (0%-50%)	= mewakili rendah
16-23 (51%-75%)	= mewakili sederhana
24-30 (76%-100%)	= mewakili tinggi

Berdasarkan cadangan Lewis dan Crozier (2000), penyelidik menetapkan tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kajian ini bahawa, bila hasil pemerhatian berdasarkan indikator ciri-ciri kecerdasan interpersonal di bawah lima puluh peratus, maka hasilnya dalam kategori rendah (R), bila hasil pemerhatian berdasarkan indikator ciri-ciri kecerdasan interpersonal di atas lima puluh peratus hingga tujuh puluh lima peratus maka hasilnya dalam kategori sederhana (S), serta bila hasil pemerhatian sesuai indikator ciri-ciri kecerdasan interpersonal di atas tujuh puluh lima peratus maka masuk kategori tinggi (T).

Penyelidikan ini, berpandukan kepada ukuran tersebut di atas, namun penyelidik telah ubah suai sesuai keperluan. Ukuran dalam kajian ini, akan menggunakan ukuran perseorangan dan ukuran keseluruhan kanak-kanak. Kajian ini pula menggunakan bilangan item pemerhatian sebilangan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal, maka tahap ukuran perseorangan dari 7 ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebagai berikut:

Jadual 3.6

*Kategori Tahap Perseorangan Kecerdasan Interpersonal*

No	Dapatan Peratusan	Kategori Tahap Ciri-ciri Kecerdasan
----	-------------------	-------------------------------------

<b>Interpersonal</b>		
1	0-3 (0% - 50%)	Rendah
2	4-5 (51% - 75%)	Sederhana
3	6-7 (76% - 100%)	Tinggi

Sementara ukuran untuk keseluruhan 10 orang kanak-kanak dari ciri-ciri kecerdasan interpersonal seperti jadual berikut:

Jadual 3.7

*Kategori Tahap Keseluruhan Kanak-Kanak*

<b>No</b>	<b>Dapatan Peratusan</b>	<b>Kategori Tahap Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal</b>
1	0-35 (0% - 50%)	Rendah
2	36-53 (51% - 75%)	Sederhana
3	54-70 (76% - 100%)	Tinggi

Peringkat akhir, penyelidik membuat satu tafsiran yang mengaitkan data dengan literatur atau konsep-konsep dalam bab 2. Seterusnya satu rumusan telah dibuat bagi menggambarkan permainan budaya dan kecerdasan interpersonal di kalangan kanak-kanak prasekolah. Berdasarkan kepada kaedah seperti mana di atas, penyelidik akan menemukan persesuaian tentang permainan budaya dan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

Pembahasan dan analisis penyelidikan, akan dibuat kesimpulan sebagai jawapan ke atas persoalan kajian yang direkod dalam dapatan dan perbincangan kajian. Pada akhirnya kajian ini boleh menemukan teori baharu, atau membina teori yang sudah ada. Dengan penemuan itu akan boleh pula diketahui bahawa permainan budaya dan kecerdasan interpersonal di kalangan kanak-kanak prasekolah, layak atau tidak sebagai sesebuah konsep untuk memperkembangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah.

### 3.15 Rumusan Bab

Bab ini telah membincangkan tentang reka bentuk kajian, lokasi kajian, populasi dan sampel, perancangan kerja lapangan, pemerhatian dan temu bual, dokumentasi, instrumen kajian, kesahan kandungan, kebolehpercayaan data, serta analisis data. Persampelan kajian menunjukkan terlalu besar populasi untuk dikaji sekiranya mengambil kesemua subjek yang ada dalam populasi kajian. Teknik dan tata cara pengumpulan data menunjukkan persampelan kajian menggunakan persampelan bertujuan bagi melibatkan peserta kajian dan lokasi kajian yang paling sesuai dengan tujuan kajian. Protokol kajian menunjukkan kadar kesahihan dalaman, dan kebolehpercayaan yang memuaskan, serta boleh di guna pakai. Penyelidik melakukan analisis data yang diperolehi untuk menemukan kesimpulan yang dapat memberi jawapan terhadap persoalan kajian.

Kajian ini bertujuan untuk memahami secara jelas dan mendalam tentang permainan budaya dan kecerdasan interpersonal di kalangan kanak-kanak prasekolah. Penyelidikan menggunakan pendekatan kualitatif disokong peratusan, untuk itu pemerhatian, temu bual, dan dokumen sebagai alat pengumpul data. Peserta kajian atau pemberi maklumat adalah lapan orang guru prasekolah, dan sebagai objek pemerhatian dua puluh orang kanak-kanak prasekolah. Dengan langkah-langkah tersebut, penyelidik sudah melakukan kaedah yang tepat untuk mencapai tujuan penyelidikan.

## **BAB 4**

### **DAPATAN KAJIAN**

#### **4.1 Pengenalan**

Huraian berkaitan metodologi kajian telah dibincangkan secara terperinci dalam bab tiga. Manakala bab empat pula akan menghuraikan tentang dapatan kajian berdasarkan persoalan-persoalan kajian dan juga tema-tema yang berkaitan. Hasil dapatan kajian, juga akan dihuraikan dengan terperinci guna kajian yang telah dijalankan dapat difahami dengan jelas. Dapatan kajian ini bertujuan untuk meneroka ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah sewaktu sesi pengajaran dan pembelajaran sedia ada, apabila permainan budaya diperkenalkan, serta setelah permainan budaya diperkenalkan.

Hasil dapatan kajian melalui pemerhatian pada setiap fasa akan dihubungkan dengan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal menurut Gardner (1983), dan McKenzie (2000). Ciri-ciri kecerdasan tersebut adalah; 1) Kooperatif, 2) Empati, 3) Memiliki ramai kawan, 4) Dikagumi, 5) Memiliki keterampilan kepemimpinan, 6) Menyelesaikan masalah, 7) Memahami sifat orang lain. Bab ini juga menghuraikan dapatan berkaitan usaha dan cabaran guru dalam mengintegrasikan permainan budaya dalam kalangan kanak-kanak prasekolah.

Untuk mendapatkan data ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak melalui pemerhatian sedia ada sebelum permainan budaya diperkenalkan, saat permainan budaya diperkenalkan dan setelah permainan budaya diperkenalkan, penyelidik memperkenalkan lapan jenis permainan budaya yang terdiri daripada (1) Permainan



*engklek* atau *makkaden-deng*; (2) Permainan galah panjang atau *massallo*; (3) Permainan *bakiak* atau terompah panjang; (4) Permainan congkak atau *maggalaceng*; (5) Permainan ular naga; (6) Permainan lari karung atau *balap karung*; (7) Permainan *kas-kus* atau loncat tali; dan (8) Permainan *petak umpet* atau *macubbu-cubbu* (Rujuk bab 2).

Data pemerhatian dikumpulkan dan seterusnya dianalisa. Analisis data pemerhatian dimulakan dengan mentranskripsikan secara verbatim sebagaimana dituturkan oleh peserta kajian. Berikutnya data mentah yang telah ditranskripsikan kemudian dikategorikan berdasarkan tema-tema, dan hasil analisis akan ditetapkan perolehan peratusan, kemudian ditetapkan kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak pada setiap fasa.

Penyelidik menjalankan pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah sedia ada sebagai langkah awal. Hasil yang diperolehi pada akhirnya akan ditunjukkan dengan hasil ciri-ciri kecerdasan interpersonal sedia ada dengan ciri-ciri kecerdasan interpersonal apabila permainan budaya diperkenalkan, serta ditunjukkan pula ciri-ciri kecerdasan interpersonal selepas permainan budaya diperkenalkan.

#### **4.2 Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal Sedia Ada Sebelum Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 1)**

Hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT yang telah didapati, penyelidik menunjukkan berupa gambar dan interaksi kanak-kanak sewaktu sesi pengajaran dan pembelajaran berlangsung untuk mempertajam perolehan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah

sedia ada. Penyelidik memberikan pemerhatian sepenuhnya dan mencatat apa yang penyelidik lihat dan dengar, serta mendokumentasikan kegiatan saat kanak-kanak sedang menjalankan kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan mengambil gambar. Berdasarkan hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal Gardner (1983), dan McKenzie (2000), kanak-kanak prasekolah sedia ada, penyelidik dapati sebagai berikut:

Jadual 4.1

*Kecerdasan Interpersonal Sedia Ada (Fasa 1)*

KECERDASAN INTERPERSONAL	1		2				3				4				5				6				7				Jumlah							
	PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT			
	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N				
Membersihkan Kelas	2	8	2	8	3	7	6	4	3	7	0	10	2	8	5	5	2	8	1	9	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	12	58	14	56
Berbaris sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	2	8	1	9	2	8	4	6	2	8	0	10	1	9	2	8	1	9	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	8	62	7	63
Bermain sewaktu Rehat	1	9	1	9	1	9	2	8	2	8	1	9	0	10	1	9	0	10	0	10	1	9	0	10	0	10	0	10	0	10	5	65	5	65
Menyusun Bongkah	0	10	1	9	0	10	1	9	1	9	1	9	1	9	0	10	1	9	2	8	0	10	1	9	2	8	0	10	5	65	6	64		
Mengambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	2	8	2	8	3	7	6	4	3	7	0	10	2	8	5	5	2	8	1	9	0	10	0	10	0	10	0	10	12	58	14	56		

Jadual 4.1 bermakna bahawa penyelidik menjalankan pemerhatian selama tiga kali dan apabila kanak-kanak menunjukkan tingkahlaku dari ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang berulang-ulang, dua hingga tiga kali ataupun lebih sesuai item pemerhatian, maka penyelidik mengkategorikan bahawa kanak-kanak tersebut memiliki ciri-ciri kecerdasan interpersonal dengan menggunakan kod Y (Yes/menunjukkan). Sebaliknya apabila tingkahlaku kanak-kanak menunjukkan

sekali sahaja atau tidak pernah ada sesuai item pemerhatian, penyelidik mengkategorikan bahawa kanak-kanak tersebut tidak memainkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal dengan menggunakan kod N (No/tidak menunjukkan) (rujuk lampiran D fasa 1).

Berdasarkan hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal sedia ada baik kanak-kanak prasekolah PRTW seramai sepuluh orang, mahupun kanak-kanak prasekolah ANKT juga seramai sepuluh orang bahawa, secara perseorangan mahupun secara keseluruhan kanak-kanak belum menunjukkan tingkah laku tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal secara menyeluruh, namun masih menunjukkan tingkahlaku sebahagian kecil dari tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Kanak-kanak prasekolah PRTW mahupun kanak-kanak prasekolah ANKT hanya menunjukkan satu hingga dua ciri-ciri kecerdasan interpersonal, bahkan ada yang tidak menunjukkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal sesuai protokol pemerhatian. Namun ada pula kanak-kanak yang menunjukkan tiga ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Berdasarkan hasil pemerhatian yang dihubungkan dengan ciri-ciri kecerdasan interpersonal sedia ada penyelidik dapati sebagai berikut:

#### **4.2.1 Kooperatif**

Berdasarkan hasil pemerhatian yang penyelidik dapati ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari aspek kooperatif sedia ada menunjukkan bahawa, kanak-kanak masih kurang bekerjasama seperti membersihkan kelas, mengangkat kursi, membuang sampah saat membersihkan kelas. Manakala ketika kanak-kanak bermain menyusun bongkah (block) mahupun ketika menggambar kurang

menunjukkan kerjasama antara rakan-rakan. Daripada sepuluh orang kanak-kanak prasekolah PRTW hanya dua sahaja yang menunjukkan sikap bekerjasama, sementara sepuluh orang kanak-kanak ANKT juga hanya dua orang sahaja yang menunjukkan ciri-ciri bekerjasama. Berikut hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari sepuluh orang kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT pada aspek kooperatif:

Jadual 4.2

*Aspek Kooperatif Sedia Ada (Fasa 1)*

Ciri Kecerdasan Interpersoanal	Aktiviti	Prasekolah			
		PRTW		ANKT	
		Y	N	Y	N
Kooperatif	Membersihkan kelas	2 (02, 04)	8 (01, 03,05,06,07,08,09,10)	2 (03,08)	8 (01,02,04,05,06,07,09,10)
	Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	2 (02,04)	8 (01, 03,05,06,07,08,09,10)	1 (09)	9 (01,02,03,04,05,06,07,10)
	Bermain Sewaktu Rehat	1 (08)	9 (01,02,03,04,05,06,,07,08,09,10)	1 (08)	9 (01,02,03,04,05,06,07,09,10)
	Menyusun Bongkah	0	10 (01-10)	1 (03)	9 (01,02,04,05,06,07,08,09,10)
	Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	2 (02,03)	8 (01, 03,05,06,07,08,09,10)	2 (05,08)	8 (01,02,04,05,06,07,09,10)

Selanjutnya contoh interaksi kanak-kanak terkait ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang mewakili yes dan no dari aspek kooperatif:

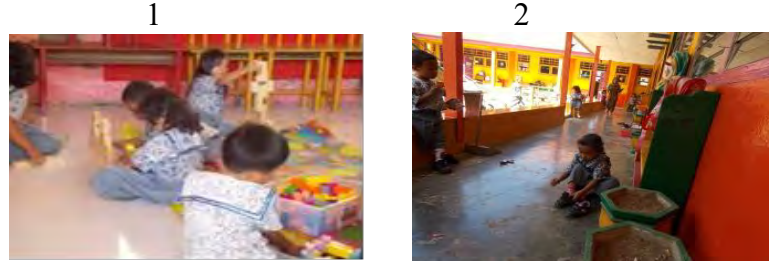
PRTW (Yes)-02 dan 04      Ayo kita sama-sama kerjakan tugas kawan,lepas itu kita main sama-sama lagi.ok.

PRTW (No)-01 dan 07      Hanya diam dan menyendiri sahaja dan menarik tangannya ketika kawannya mengajak untuk kerjasama membersihkan,bermain dan mengerjakan tugas.

ANKT (Yes)-08 dan 09      Ok kawan kita susun bongkah bersama ya, lepas itu kita main yang lain lagi.

ANKT (No)-06 dan 07      Hanya melihat-lihat sahaja kawan yang membersihkan, bermain dan mengerjakan tugas kelas sambil makan kuih.

Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



*Rajah 4.1.* Kurang Kooperatif

Rajah 4.1 (1) menunjukkan, bahawa kanak-kanak bermain menyusun bongkah kurang bekerjasama antara rakan-rakan, bahkan ada kanak-kanak yang tidak beraktiviti. Manakala rajah 2 menunjukkan, bahawa guru sibuk sendiri membersihkan kelas sendirinya, dan kanak-kanak pun mengerjakan aktiviti mereka masing-masing walaupun guru sudah mengajak kanak-kanak untuk bekerjasama membersihkan kelas.

#### **4.2.2 Rasa Empati**

Berdasarkan pemerhatian penyelidik dapati pada saat kanak-kanak bermain menyusun bongkah menunjukkan bahawa, guru membahagi kumpulan kemudian kanak-kanak mencuba menyusun bongkah seperti yang dicontohkan oleh guru. Terlihat ada kanak-kanak ingin meminjam bongkah kawannya, tapi tidak dipinjamkan, ada kanak-kanak meminta air minum kawannya tapi tidak diberikan. Elemen rasa empati salah satu ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari sepuluh orang kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT belum sepenuhnya menunjukkan rasa

empati terhadap rakan-rakannya namun menunjukkan lebih baik daripada aspek kooperatif. Berikut hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari sepuluh orang kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT pada aspek rasa empati:

Jadual 4.3

*Aspek Rasa Empati Sedia Ada (Fasa 1)*

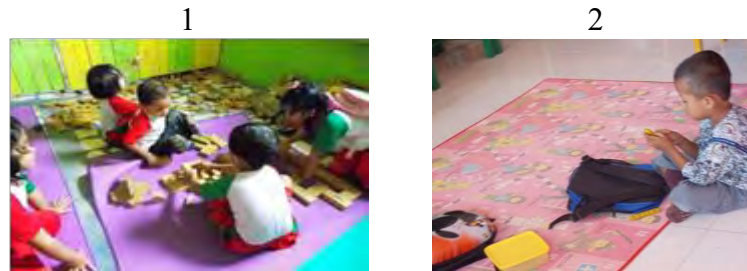
Ciri Kecerdasan Interpersoanal	Aktiviti	Prasekolah			
		PRTW		ANKT	
		Y	N	Y	N
Empati	Membersihkan kelas	3 (02,05,06)	(01,03,04,07,08,09,10)	(01,02,04,05,08,10)	(03,06,07,09)
	Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	2 (02,06)	(01,03,04,05,07,08,09,10)	(02,03,06,10)	(01,04,05,07,08,09)
	Bermain Sewaktu Rehat	1 (08)	(01,02,03,04,05,06,07,09,10)	2 (05,08)	(01,02,03,04,06,07,09,10)
	Menyusun Bongkah	0	10 (1-10)	1 (08)	(01,02,03,04,05,06,07,09,10)
	Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	3 (01,02,06)	(03,04,05,07,08,09,10)	(01,02,04,05,08,10)	(03,06,07,09)

Selanjutnya contoh interaksi kanak-kanak terkait ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang mewakili yes dan no dari aspek rasa empati:

- PRTW (Yes)-02 dan 06      Mari kawan saya bantu menyusun bongkah, sila pakai bongkah saya juga.
- PRTW (No)-03 dan 04      Saya tidak mahu bermain bersama..(sambil memegang mainan bongkahnya)..hanya sibuk dengan bongkah bangkah masing-masing dan tidak peduli dengan kawan lain.
- ANKT (Yes)-05 dan 08      Tak paham ya kawan,mari saya ajarkan menyusun bongkah itu,ok.
- ANKT (No)-07 dan 09      Tidak mempedulikan kawannya yang meminta tolong

saat kesusahan menyusun bongkah, kehausan, menggambar, menempel dan merangkai bunga.

Interaksi tersebut dapat terlihat sesuai gambar berikut:



Rajah 4.2. Kurang Empati

Rajah 4.2 (1) menunjukkan bahawa ketika kanak-kanak bermain menyusun bongkah, kanak-kanak kurang memperdulikan rakan-rakannya seperti tidak meminjamkan bongkah kepada teman bahkan tidak membantu kawannya ketika kawannya meminta bantuan untuk menyusun bongkah. Rajah 4.2 (2) menunjukkan bahawa ada kanak-kanak makan dan minum sendirian walaupun ada kawannya meminta minumannya.

#### 4.2.3 Memiliki Ramai Kawan

Hasil pemerhatian yang penyelidik dapati daripada senarai sedia ada kategori memiliki ramai kawan menunjukkan bahawa, dalam mewarnai gambar kanak-kanak kurang peduli terhadap rakan-rakannya sebab hanya mengerjakan tugasnya secara perseorangan. Penyelidik juga mendapati kanak-kanak sering bergaduh, sehinggalah kanak-kanak kurang berkawan antara rakan-rakannya. Berikut hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari sepuluh orang kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT pada aspek ramai kawan.

Jadual 4.4

*Aspek Ramai Kawan Sedia Ada (Fasa 1)*

Ciri Kecerdasan Interpersoanal	Aktiviti	Prasekolah			
		PRTW		ANKT	
		Y	N	Y	N
Ramai Kawan	Membersihkan kelas	3 (01,03,04)	7 (02,04,05,06,07,08,09,10)	0	10 (01-10)
	Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	2 (03,06)	8 (01,02,04,05,07,08,09,10)	0	10 (01-10)
	Bermain Sewaktu Rehat	2 (06,07)	8 (01,02,03,04,05,08,09,10)	1 (08)	9 (01,02,03,04,05,06,07,09,10)
	Menyusun Bongkah	1 (01)	9 (02,03,04,05,06,07,08,09,10)	1 (04)	9 (01,02,03,05,06,07,08,09,10)
	Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggantung dan Merangkai Bunga	3 (04,05,06)	7 (01,02,03,07,08,09,10)	0	10 (01-10)

Selanjutnya contoh interaksi kanak-kanak terkait ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang mewakili yes dan no dari aspek ramai kawan:

- |                      |  |
|----------------------|--|
| PRTW (Yes)-03 dan 06 | Kita sama-sama menggambar ya kawan, ini guna pensil warna saya.ok.                       |
| PRTW (No)-02 dan 08  | Saling mengejek dan bergaduh dengan kawan lain saat mengambil pensil warna               |
| ANKT (Yes)-04 dan 08 | Mari kawan kita main sama-sama ya,ok.  |
| ANKT (No)-05 dan 10  | Sibuk dengan gambar masing-masing dan tidak peduli kepada kawan yang meminta bantuan dan |



saling bergaduh.

Hal tersebut dapat dilihat sesuai gambar berikut:



*Rajah 4.3. Kurang Memiliki Kawan*

Rajah 4.3 (1) menunjukkan bahawa, kanak-kanak sibuk sendiri dengan mengerjakan gambarnya seorang-seorang tanpa peduli dengan rakan-rakan yang ada dipersekitarannya. Rajah 4.3 (2) menunjukkan kanak-kanak bergaduh dengan kawannya sebab marah saat dikalah dalam permainan, kanak-kanak yang lain hanya melihat dan berdiam diri bahkan ada kanak-kanak tertawa melihat pergaduhan itu. Saat dibimbing oleh guru untuk berdamai kanak-kanak yang mendapati konflik dengan kawannya lebih memilih menghindar untuk diajak berdamai.

#### **4.2.4 Dikagumi**

Berdasarkan hasil pemerhatian yang penyelidik dapati bahawa sebahagian kanak-kanak saat bermain pada waktu rehat, kanak-kanak bermain tidak sesuai aturan misalnya kanak-kanak bermain tidak beraturan, marah-marah bila dikalah dalam permainan akhirnya muncul pergaduhan, sehingga bercakap tidak senonoh terhadap rakan-rakannya. Sifat kurang jujur, bergaduh, serta bercakap kurang sopan adalah sifat kurang dikagumi oleh orang lain. Berikut hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan

interpersonal dari sepuluh orang kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT pada aspek dikagumi

Jadual 4.5

*Aspek Dikagumi Sedia Ada (Fasa 1)*

Ciri Kecerdasan Interpersoanal	Aktiviti	Prasekolah			
		PRTW		ANKT	
		Y	N	Y	N
	Membersihkan kelas	2 (05,10)	(01,02,03,04,06,07,08,09)	(01,02,05,06,07)	(03,04,08,09,10)
	Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	1 (07)	(01,02,03,04,05,06,08,09,10)	2 (03,04)	(01,02,05,06,07,08,09,10)
Dikagumi	Bermain Sewaktu Rehat	0	10 (01-10)	1 (08)	(01,02,03,04,05,06,07,09,10)
	Menyusun Bongkah	1 (02)	(01,03,04,05,06,07,08,09,10)	0	10 (01-10)
	Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	2 (03,07)	(01,02,04,05,06,08,09,10)	(05,06,07,08,10)	(01,02,03,04,09)

Selanjutnya contoh interaksi kanak-kanak terkait ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang mewakili yes dan no dari aspek dikagumi:

- PRTW (Yes)-05 dan 07      Maaf ya kawan saya tak sengaja tabrak kamu, ayo kita main lagi.
- PRTW (No)-01 dan 02      Selanjutnya saya kawan yang main setelah kamu.Tidak..saya pertama, dasar anak bodoh (saling mendahului tanpa beraturan sehingga bergaduh).
- ANKT (Yes)-06 dan 08      Silah kawan kamu yang pertama main ayun sebab kamu awal datang, hati hati ya kawan.
- ANKT (No)-09 dan 03      Bergaduh sebab tak da yang mahu mengalah untuk bermain ayunan sehingga ada yang menangis.

Interaksi tersebut dapat dilihat sesuai gambar berikut:

1

2



Rajah 4.4. Kurang Dikagumi

Rajah 4.4, 1 dan 2 menunjukkan kanak-kanak bermain kurang jujur kerana permainannya tidak ada aturan yang mengikat sehingga kanak-kanak berkata yang kurang sopan akhirnya muncul pergaduhan.

#### 4.2.5 Kepemimpinan

Hasil pemerhatian yang penyelidik dapati kategori keterampilan kepemimpinan sedia ada menunjukkan bahawa kanak-kanak tidak mahu memimpin doa ataupun memimpin kumpulan kecuali diarahkan oleh guru, kurang menunjukkan bekerja secara berpasukan ketika membersihkan kelas ataupun semasa bermain. Berikut hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari sepuluh orang kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT pada aspek kepemimpinan:

Jadual 4.6

*Aspek Kepemimpinan Sedia Ada (Fasa 1)*

Ciri Kecerdasan Interpersoanal	Aktiviti	Prasekolah			
		Y	PRTW N	Y	ANKT N
Kepemimpinan	Membersihkan kelas	2 (04,07)	8 (01,02,03,05,06,08,09,10)	1 (10)	9 (01-09)
	Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	1 (10)	9 (01,02,03,04,05,06,07,08,09)	0	10 (01-10)
	Bermain Sewaktu Rehat	0	10 (01-10)	0	10 (01-10)

Menyusun Bongkah	1 (06)	(01,02,03,04,05,07,08,09,10)	9 2 (02,05)	8 (01,03,04,06,07,08,09,10)
Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	2 (06,08)	(01,02,03,04,05,07,09,10)	8 1 (02)	9 (01,03,04,05,06,07,08,09,10)

Selanjutnya contoh interaksi kanak-kanak terkait ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang mewakili yes dan no dari aspek kepemimpinan:

PRTW (Yes)-06 dan 08    Saya sahaja yang pimpin doa bu guru.

PRTW (No)-05 dan 09    Hanya diam dan tak mahu memimpin doa sebelum belajar.

ANKT (Yes)-02 dan 05    Hari ini saya mahu pimpin doa bu guru.

ANKT (No)-01 dan 06    Tak ada yang ingin memimpin doa sebelum belajar.

Selanjutnya penyelidik menunjukkan berupa gambar berikut:



Rajah 4.5. Kurang Kepemimpinan

Rajah 4.5 menunjukkan seorang kanak-kanak mengangkat tangan untuk memimpin doa sebelum belajar dan yang lainnya hanya berdiam diri bahkan tidak mahu dan malu memimpin doa.

#### 4.2.6 Menyelesaikan Masalah

Penyelidik juga dapati bahawa kanak-kanak ada yang menangis kerana bergaduh dengan kawannya, sayangnya kanak-kanak yang lain hanya melihat dan diam bahkan

ada yang tertawa. Saat dibimbing untuk berdamai, kanak-kanak yang mendapati konflik dengan kawannya lebih memilih menghindar untuk diajak berdamai. Sepuluh orang kanak-kanak prasekolah PRTW dan sepuluh orang kanak-kanak prasekolah ANKT masih kurang menunjukkan aspek menyelesaikan masalah.

Jadual 4.7

*Aspek Menyelesaikan Masalah Sedia Ada (Fasa 1)*

Ciri Kecerdasan Interpersoanal	Aktiviti	Prasekolah			
		PRTW		ANKT	
		Y	N	Y	N
	Membersihkan kelas	0	10 (01-10)	0	10 (01-10)
	Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	0	10 (01-10)	0	10 (01-10)
	Bermain Sewaktu Rehat	1 (01)	9 (02,10)	0	10 (01-10)
Menyelesaikan Masalah	Menyusun Bongkah	0	10 (01-10)	1 (01)	9 (02-10)
	Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	0	10 (01-10)	0	10 (01-10)

Selanjutnya contoh interaksi kanak-kanak terkait ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang mewakili yes dan no dari aspek menyelesaikan masalah:

- PRTW (Yes)-01                      Tidak usah bergaduh kawan kita main lagi sahaja.
- PRTW (No)-05 dan 06            Ini milikku..ahh..ini punyaku..akhirnya kanak-kanak bergaduh, saling mengejek dan tak ada yang mahu mengalah saat mengambil pensil warna.
- ANKT (Yes)-01                     Sudah jangan bergaduh, mari kita sama-sama menyusun bongkah.ok.
- ANKT (No)-02 dan 03            Kanak-kanak saling berebut pensil warna sehingga saling memarahi satu sama lain.

Berikut penyelidik menunjukkan berupa gambar seperti berikut:



Rajah 4.6. Kurang Menyelesaikan Masalah

Rajah 4.6 menunjukkan bahawa kanak-kanak bergaduh saat mengambil pensil warna dan bermain, namun tak seorangpun yang dapat melerainya bahkan menjadi sebuah tontonan bagi yang lainnya.

#### 4.2.7 Memahami Sifat Orang Lain

Penyelidik dapati bahawa terdapat kanak-kanak yang berkomunikasi pada kawan dekatnya sahaja atau kawan yang disukai, ada juga kanak-kanak tidak mahu dipisahkan dengan teman dekatnya. Diperolehi juga kanak-kanak tidak memahami bila ditegur oleh guru. Berikut hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari 10 orang kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT pada aspek memahami sifat orang lain:

Jadual 4.8

##### *Aspek Memahami Sifat Orang Lain Sedia Ada (Fasa 1)*

Ciri Kecerdasan Interpersoanal	Aktiviti	Prasekolah			
		PRTW		ANKT	
		Y	N	Y	N
Memahami Sifat Orang Lain	Membersihkan kelas	0	10 (01-10)	0	10 (01-10)
	Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	0	10 (01-10)	0	10 (01-10)
	Bermain Sewaktu Rehat	0	10 (01-10)	0	10 (01-10)
	Menyusun Bongkah	2 (02,06)	8 (01,03,04,05,07,08,09,10)	0	10 (01-10)
		0	10 (01-10)	0	10 (01-10)

Selanjutnya contoh interaksi kanak-kanak terkait ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang mewakili yes dan no dari aspek memahami sifat orang lain:

- PRTW (Yes)-02 dan 06      Tak usah pedulikan dia kawan, sebab dia nakal, kita sama-sama sahaja ya kawan susun bongkah itu, ok.
- PRTW (No)-01 dan 02      Anak-anak jangan buat gaduh dan mengganggu kawan ya (ibu guru melarang kanak-kanak untuk saling ganggu, tapi kanak-kanak saling mengganggu saat menggunting sehingga bergaduh dengan kawan lainnya).
- ANKT (No)-03 dan 04      Tidak mahu..saya juga tidak mahu..(saat bernyanyi dan menari sebahagian kanak-kanak tidak ingin berdekatan, sebab ada yang saling bermusuhan).

Hasil pemerhatian dapat ditunjukkan berupa gambar berikut:



*Rajah 4.7. Kurang Memahami Sifat Orang Lain*

Rajah 4.7 (1) menunjukkan kanak-kanak masih belum mamahami sifat di antara mereka, oleh kerana itu kanak-kanak tidak mahu bekerjasama dengan rakan-rakannya yang lain. Sementara rajah 4.7 (2) menunjukkan kanak-kanak saling mengganggu sewaktu sesi pengajaran dan pembelajaran meskipun sudah beberapa kali ditegur oleh guru.

Hasil pemerhatian yang penyelidik perolehi dari ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT kemudian dihitung untuk diketahui peratusan, selanjutnya penyelidik menetapkan kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Hasil peratusan dan kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah ANKT sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } NP = \frac{Y}{HM} \times 100$$

Jadual 4.9

*Nilai Peratusan Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Sedia Ada (Fasa 1)*

Aktiviti Lain	Hasil Yes (Y)		Hasil Maksimum (HM)	Bilangan Tetap	Nilai Peratusan (NP)		Tahap	
	PRTW	ANKT			PRTW	ANKT	PRTW	ANKT
Menebersihkan Kelas	12	14	70	100	17 %	20 %	Rendah	Rendah
Berbaris sebelum Masuk Kelas dan Berdoa sebelum Belajar	8	7	70	100	11 %	10 %	Rendah	Rendah
Bermain Sewaktu Rehat	5	5	70	100	7 %	7 %	Rendah	Rendah
Mrenyusun Bongkah	5	6	70	100	7 %	8 %	Rendah	Rendah
Menggambar, Mewarnai, Menggunting dan Merangkai Bunga	12	14	70	100	17 %	20 %	Rendah	Rendah

Jadual 4.9 menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW sedia ada memperoleh hasil 17%, sedangkan kanak-kanak ANKT memperoleh hasil 20%. Oleh yang demikian, ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT sedia ada masih dalam



kategori tahap rendah, dengan perincian setiap kanak-kanak memperolehi kecerdasan interpersonal di bawah 50%.

### 4.3 Usaha Dan Cabaran Guru Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Sebelum Permainan Budaya Diperkenalkan

Sesi temu bual sebelum diperkenalkan permainan budaya penyelidik mengajukan soalan kepada lapan orang guru masing-masing empat orang guru kanak-kanak PRTW, dan empat orang guru kanak-kanak ANKT. Secara amnya temu bual dalam penyelidikan ini adalah untuk memperolehi data tentang pengetahuan guru tentang kecerdasan interpersonal, serta usaha dan cabaran guru dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Hasil temu bual menunjukkan sebagai berikut:

#### 4.3.1 Pengetahuan Guru Tentang Kecerdasan Interpersonal

Hasil temu bual yang dilakukan penyelidik terkait pengetahuan guru di prasekolah PRTW dan ANKT menunjukkan berupa jadual sebagai berikut :

Jadual 4.10

*Pengetahuan Guru Tentang Kecerdasan Interpersonal*

No	Guru Sekolah	Kooperatif	Empati	Ramai kawan	Dikagumi	Memahami sifat orang lain
1	PRTW	G1 dan G2	G1 dan G3	G2, G3 dan G4	G1, G2, G3 dan G4	G1 dan G4
2	ANKT	G1, G2 dan G3	G1, G2, G3 dan G4	G1 dan G4	G1, G2, G3 dan G4	G2 dan G3

Jadual 4.10 menunjukkan bahawa lima orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G2 (PRTW) dan G1, G2, G3 (ANKT) menyatakan bahawa kecerdasan interpersonal

adalah tingkah laku kanak-kanak yang mengandungi elemen kooperatif. Berikut contoh temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili elemen kooperatif:

G1- PRTW Kecerdasan interpersonal itu apabila seseorang **dapat bekerjasama dengan orang lain** dan dapat membantu menolong dan saling menghargai.

G2- ANKT Apabila seseorang dapat berinteraksi **dan bekerjasama yang baik terhadap orang lain** dan dapat menjadi contoh terhadap lingkungannya.

Enam orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G3 (PRTW), dan G1, G2, G3, G4 (ANKT) menyatakan bahawa kecerdasan interpersonal adalah tingkah laku kanak-kanak yang mengandungi elemen empati. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili elemen empati:

G3-PRTW Kecerdasan interpersonal itu apabila seseorang dapat bekerjasama dengan orang lain dan **dapat membantu, menolong** dan saling menghargai.

G4-ANKT Kecerdasan interpersonal adalah orang yang selalu menjalin hubungan baik terhadap sesama, **suka membantu dan menolong** sehingga orang tersebut menjadi panutan, disukai dan tidak memiliki musuh.

Lima orang daripada lapan peserta kajian iaitu G2, G3, G4 (PRTW) dan G1, G4 berkomen bahawa kecerdasan interpersonal adalah tingkah laku kanak-kanak yang mengandungi elemen ramai kawan. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili elemen ramai kawan:

G2- PRTW Apabila seseorang **dapat berinteraksi dengan baik, maka dia akan dapat berkawan dengan sesiapa sahaja** dan dapat menjadi contoh terhadap lingkungannya.

G4- ANKT Kecerdasan interpersonal adalah **orang yang selalu menjalin hubungan baik terhadap sesama**, sehingga orang tersebut menjadi panutan, **disukai dan tidak memiliki musuh**.

Keseluruhan daripada peserta kajian iaitu G1, G2, G3, G4 (PRTW), dan G1, G2, G3, G4 (ANKT) menjawab bahawa kecerdasan interpersonal adalah tingkah laku kanak-kanak yang mengandungi elemen dikagumi. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili elemen dikagumi:

G3- PRTW      Kecerdasan interpersonal itu apabila seseorang dapat bekerjasama dengan orang lain dan dapat membantu menolong dan **saling menghargai**.

G1- ANKT      Apabila seseorang dapat berinteraksi dengan baik terhadap orang lain dan **dapat menjadi contoh terhadap lingkungannya**, seperti bercakap lemah lembut dengan mengucapkan terimakasih.

Empat orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G4 (PRTW) dan G2, G3 berkomen bahawa kecerdasan interpersonal adalah tingkah laku kanak-kanak yang mengandungi elemen memahami sifat orang lain. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili elemen memahami sifat orang lain:

G1- PRTW      Orang yang dapat **berinteraksi dengan baik itu membuat orang lebih memahami sifat orang lain**.

G2- ANKT      Melalui **interaksi sosial dengan orang yang ada disekitarnya akan membuat orang dapat saling memahami dan saling mengerti**.

#### **4.3.2 Usaha Guru Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-kanak Prasekolah**

Hasil temu bual bersemuka, guru mendedahkan bahawa usaha untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah adalah dengan cara bermain. Guru juga menyebut contoh permainan yang dapat memajukan kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Hal tersebut dapat dilihat sesuai jadual berikut:

Jadual 4.11

*Usaha Guru Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal*

No	Guru Sekolah	Bermain	Simbolik	Menggambar mewarnai, menyusun bongkah, mengunting, menempel dll.	Sukan, bernyanyi sambil menari
1	PRTW	G1, G2, G3 dan G4	G1, G2, G3, dan G4	G1, G2, G3 dan G4	G1 dan G4
2	ANKT	G1, G2, G3 dan G4	G1, G2 dan G4	G1 dan G3	G1 dan G3

Jadual 4.11 menunjukkan keseluruhan peserta kajian iaitu G1, G2, G3, G4 (PRTW), dan G1, G2, G3, G4 (ANKT) menyatakan bahawa untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak dengan cara bermain. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili :

G1-PRTW Usaha saya dengan cara **bermain** contohnya menyusun bongkah, melempar bola, main drama drama dan olahraga.

G1-ANKT Dengan cara belajar sambil **bermain** karena di sekolah kanak-kanak prinsipnya belajar sambil bermain. Contohnya permainan simbolik, menggunting, menempel secara kelompok.

Tujuh orang daripada lapan peserta kajian G1, G2, G3, G4 (PRTW), dan G1, G2, G4 (ANKT) yang menyatakan bahawa untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak dengan cara bermain simbolik. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili :

G2-PRTW Usaha saya dengan cara **bermain** contohnya menyusun bongkah, melempar bola, **main drama drama atau simbolik** dan olahraga

G3-ANKT Dengan cara belajar sambil **bermain** karena di sekolah kanak-kanak prinsipnya belajar sambil bermain. Contohnya **permainan simbolik**, menggunting, menempel secara kelompok.

Enam orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G2, G3, G4 (PRTW), dan G1, G3 (ANKT) menyatakan bahawa untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal

kanak-kanak dengan cara bermain seperti menggambar dan mewarnai, menyusun bongkah, menggantung dan menempel. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili :

G-PRTW Usaha saya dengan cara **bermain** contohnya **menyusun bongkah, melempar bola,** main drama drama atau simbolik dan olahraga

G-ANKT Dengan cara belajar sambil **bermain** karena di sekolah kanak-kanak prinsipnya belajar sambil bermain. Contohnya permainan simbolik, **menggantung, menempel secara kelompok.**

Empat orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G4 (PRTW), dan G1, G3 (ANKT) menyatakan bahawa untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak dengan cara bermain seperti sukan dan menari sambil bernyanyi. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili:

G1- PRTW Usaha saya dengan cara **bermain** contohnya menyusun bongkah, melempar bola, main drama drama dan **olahraga.**

G3- ANKT Dengan bermain,. seperti **bernyanyi sambil menari bersama, olah raga bersama,** menyusun bongkah dan yang penting dikerjakan secara ramai-ramai.

#### **4.3.3 Cabaran Guru Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-kanak Prasekolah**

Hasil temu bual guru memberi komen bahawa cabaran yang dihadapi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah iaitu kanak-kanak cepat merasa bosan terhadap suatu permainan, serta kanak-kanak sudah mengenal permainan game elektronik. Hal tersebut dapat dilihat dalam jadual berikut:

Jadual 4.12

*Cabaran Guru Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal*

No	Guru Sekolah	Kanak-Kanak Merasa Bosan	Suka Bermain Game	Kanak-kanak Susah Diatur dan Alat permainan terbatas	Waktu terbatas
1	PRTW	G1, G2 dan G4	G1, G2, G3, dan G4	G1 dan G3	-
2	ANKT	G1, G2 dan G3	G1,G2 dan G4	-	G2 dan G3

Jadual 4.12 menunjukkan bahawa enam orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1,G2, G4 (PRTW), dan G1, G2, G3 (ANKT) menyatakan bahawa cabaran guru memperkembangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak iaitu kanak-kanak cepat merasa bosan. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili :

G2-PRTW **Kanak-kanak biasa merasa bosan, malas** dan susah diatur sehingga berkelahi, kanak-kanak juga sekarang lebih suka bermain game.

G3-ANKT Kanak-kanak kurang tertarik dengan permainan yang dimainkan setiap hari sehingga dia **merasa bosan dan malas**, kerana kanak-kanak suka main game dan game itu diikutkan ke sekolah.

Tujuh orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G2, G3, G4 (PRTW), dan G1, G2, G4 (ANKT) menyatakan bahawa cabaran guru memperkembangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak kerana kanak-kanak lebih suka main game. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili :

G2- PRTW Kanak-kanak biasa merasa bosan dan malas dan susah diatur sehingga berkelahi, dan saya lihat **sekarang kanak-kanak lebih suka main game**, sementara game itu kanak-kanak bawa ke sekolah.

G4-ANKT Kanak-kanak kurang tertarik dengan permainan yang dimainkan setiap hari sehingga dia merasa bosan dan malas, kerana **kanak-kanak suka main game** dan game itu diikutkan ke sekolah.

Dua orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1 dan G3 (PRTW) menyatakan bahawa cabaran guru memperkembangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak kerana kanak-kanak susah diatur. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili :

G3-PRTW      **Kanak-kanak susah diatur**, biasa berebut permainan sebab alat permainan yang digunakan terbatas juga kanak-kanak lebih suka main game yang dibawa dari rumah ke sekolah.

Dua orang daripada lapan peserta kajian iaitu G2 dan G3 (ANKT) menyatakan bahawa cabaran guru memperkembangkan kecerdasan interpersonal kerana waktu yang terbatas. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang mewakili :

G2-ANKT      **Hal itu kerana waktu belajar yang terbatas** dan kanak-kanak yang lebih suka bermain games.

#### **4.4 Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Ketika Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 2)**

Pelaksanaan permainan budaya semasa diperkenalkan, penyelidik memberikan pemerhatian sepenuhnya, mencatat dan mendokumentasikan kegiatan kanak-kanak prasekolah, ketika sedang menjalankan lapan jenis permainan budaya dengan cara menangkap gambar. Tugas guru yakni melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan rencana kegiatan harian (RKH) yang telah disusun bersama penyelidik (rujuk bab 3).

Lapan jenis permainan budaya telah dijalankan sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh guru dan penyelidik. Mulai dari permainan *engklek*, *galah panjang*, *bakiak*, *congkak*, *ular naga*, *lari karung*, *kas-kus*, *hingga petak umpet*. Seterusnya penyelidik jalankan pemerhatian tiga kali setiap jenis permainan budaya. Berikut

penyelidik menunjukkan berupa jadual hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT ketika permainan budaya diperkenalkan:

Jadual 4.13

*Hasil Pemerhatian Saat Permainan Budaya Diperkenalkan*

Kecerdasan Interpersonal	1		2		3		4		5		6		7		Jumlah																		
	PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT														
	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N											
Engklek	10	0	10	0	10	0	10	0	6	4	6	4	7	3	6	4	6	4	6	4	5	5	7	3	8	2	52	18	51	19			
Galah Panjang	10	0	10	0	10	0	10	0	5	5	6	4	6	4	6	4	5	5	6	5	5	5	5	7	3	8	2	50	20	50	20		
Bakiak	10	0	10	0	10	0	10	0	5	5	6	4	5	5	6	4	7	3	5	5	5	5	5	5	7	3	8	2	49	21	50	20	
Congkak	-	-	-	-	10	0	10	0	8	2	6	4	7	3	6	4	-	-	-	-	7	3	7	3	7	3	8	2	39	31	37	33	
Ular Naga	10	0	10	0	10	0	10	0	7	3	6	4	5	5	6	4	6	4	6	4	5	5	5	5	7	3	8	2	50	20	51	19	
Lari Karung	-	-	-	-	10	0	10	0	10	0	10	0	7	3	10	0	-	-	-	-	8	2	9	1	9	1	9	1	44	26	48	22	
Kas-Kus	10	0	10	0	10	0	10	0	4	6	6	4	5	5	6	4	6	4	6	4	5	5	5	5	7	3	9	1	47	23	52	18	
Petak Umpet	10	0	10	0	10	0	10	0	5	5	6	4	5	5	6	4	8	2	5	5	5	5	5	5	5	7	3	8	2	50	20	50	20

Hasil pemerhatian setiap jenis permainan budaya penyelidik menghubungkan dengan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Berdasarkan hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal secara perseorangan mahupun kesemua kanak-kanak menunjukkan adanya penambah baikan daripada tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal secara menyeluruh, bahkan ada aspek yang menunjukkan semua kanak-kanak memiliki ciri-ciri kecerdasan interpersonal tersebut sesuai protokol pemerhatian (rujuk lampiran E fasa 2).

Walaupun ada dua jenis permainan budaya yang tidak merangkumi secara keseluruhan elemen ciri-ciri kecerdasan interpersonal namun menunjukkan bahawa, permainan tersebut masih dapat menambah baik ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Dua jenis permainan budaya tersebut adalah permainan



congkak dan permainan lari karung. Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW mahupun kanak-kanak prasekolah ANKT menunjukkan bahawa tingkahlaku mereka lebih merangkumi tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal ketika permainan budaya diperkenalkan daripada ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak sedia ada. Berdasarkan hasil pemerhatian lapan jenis permainan budaya yang dihubungkan dengan ciri-ciri kecerdasan interpersonal apabila permainan budaya diperkenalkan sebagai berikut:

#### 4.4.1 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Engklek / Makkadendeng

Hasil pemerhatian menunjukkan permainan engklek daripada kanak-kanan PRTW dan kanak-kanak ANKT yang mengambil kira tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebagai berikut:

##### 4.4.1.1 Kooperatif

Berikut jadual hasil pemerhatian saat permainan budaya engklek diperkenalkan dari aspek kooperatif :

Jadual 4.14

##### *Aspek Kooperatif Permainan Engklek (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Kooperatif	PRTW	10 (01-10)	0
	ANKT	10 (01-10)	0

Aspek kooperatif sedia ada daripada fasa 1 kanak-kanak menunjukkan kurang bekerjasama antara rakan-rakannya, namun ketika permainan budaya engklek diperkenalkan menunjukkan bahawa keseluruhan kanak-kanak dapat bekerjasama

dalam kumpulan untuk memenangkan permainan. Permainan budaya engklek dimainkan oleh 2 hingga 4 orang secara kumpulan. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek kooperatif:

PRTW (Yes)-02 dan 03      Sekarang kita yang main kawan, jangan sampai salah lempar gacuknya...sip, sekarang saya yang main kawan. Kita jangan kalah kawan sama lawan kita..ayo kawan kita pasti menang, jangan terlalu keras lempar gacuknya. Kita pakai gacuk ini sahaja kawan, ingat lempar gacuknya jauh jauh...ok kawan saya akan lompat ke petak atas...baik kawan sekarang giliran saya.ok.

ANKT (Yes)-04 dan 05      Ayo kawan, kita buktikan kita pasti menang...biar saya yang lompat pertama dikumpulan kita kawan.. baik lah kawan saya akan lompat dengan hati hati.  
Ok waktunya kita bekerja sama kawan, ingat jangan terburu buru kawan...ok kawan saatnya giliran saya...baik kawan saya akan hati hati juga.

#### 4.4.1.2 Rasa Empati

Hasil pemerhatian dari aspek rasa empati penyelidik tunjukkan berupa jadual berikut:

Jadual 4.15

*Aspek Empati Permainan Engklek (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Yes	No
Empati	PRTW	10 (01-10)	0
	ANKT	10 (01-10)	0

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak pada kategori rasa empati mengalami kemajuan. Kanak-kanak yang tidak menunjukkan rasa empati seperti menolong, membantu, memberi, dan menghibur pada fasa 1, namun semasa diperkenalkan permainan budaya engklek menunjukkan kanak-kanak berempati antara rakan-rakannya seperti, kanak-kanak yang terjatuh, kanak-kanak lainnyapun menolong, kanak-kanak kehausan selepas bermain, kawannyapun memberi air minum, ada yang tidak memiliki alat permainan, yang

lainnyapun meminjamkan alat permainan, serta ada yang sedih kerana kalah dalam belumba ada yang menghibur hati mereka. Berikut contoh yang mewakili yes aspek dari empati:

- PRTW (Yes)-06 dan 08      Lelah ya kawan, ini air saya kawan.. silah di minum...ayo kawan semangat kita main lagi, kita jangan kalah sama lawan kita. Hati hati kawan, mari saya bantu...istirahat dulu kawan, ini minum air saya kawan..semangat kawan, ayo kita main lagi.
- ANKT (Yes)-01 dan 03      Kasihan, mari saya bantu kawan, ayo berdiri...jangan kalah kawan, semangat. Ayo kawan berdiri, mari saya tolong...semangat kawan, ayo ayo semangat

#### 4.4.1.3 Memiliki Ramai Kawan

Penyelidik menunjukkan hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya engklek dari aspek ramai kawan berupa jadual berikut:

Jadual 4.16

*Aspek Ramai Kawan Permainan Engklek (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Yes	No
Ramai Kawan	PRTW	6 (01,02,03,04,07,08)	4 (05,06,09,10)
	ANKT	6 (01,03,06,08,09,10)	4 (02,04,05,07)

Kanak-kanak yang kurang menunjukkan ramai kawan sedia ada di fasa 1, semasa diperkenalkan permainan budaya engklek menunjukkan bahawa kanak-kanak sudah memiliki ramai kawan, sebab saat dilaksanakan permainan budaya kanak-kanak bermain secara beramai-ramai, sehingga kanak-kanak berkawan satu sama lainnya tanpa pergaduhan. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek ramai kawan:

- PRTW (Yes)-01 dan 04      Ayo kawan kawan kita main engklek sama sama, kamu jangan buat gaduh ya kawan, mari kawan kita bagi kumpulan ya. Hore, kita main engklek, ayo kawan semua kita main, kamu tak boleh buat gaduh lagi ya kawan, sila kawan kita hom pim pang.

- PRTW (No)-05 dan 06 Hanya diam bersendiri dan tak mahu main dengan kawan lain.
- ANKT (Yes)-03 dan 06 Mari mari kita main sama sama kawan, hehehe...jangan lagi ada yang buat gaduh ya kawan.ok. Saya mau main engklek juga kawan, saya ikut main ya, kita ajak kawan semua ya, hehehe...kalau kamu mau main kamu jangan buat gaduh ya kawan.ok
- ANKT (No)-02 dan 04 Tak ikut bermain sambil makan kuih sendiri.

#### 4.4.1.4 Dikagumi

Hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya engklek dari aspek dikagumi, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual berikut:

Jadual 4.17

##### *Aspek Dikagumi Permainan Engklek (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Dikagumi	PRTW	7 (01, 03,04, 05,07, 09, 10)	3 (02, 06, 08)
	ANKT	6 (01,02 03,05,07,10)	4 (04, 06, 08, 09)

Permainan budaya engklek sesuai hasil pemerhatian memiliki aturan permainan, sehingga kanak-kanak bermain secara jujur, dan beraturan. Seterusnya diperolehi juga kanak-kanak saling memberi semangat antara rakan-rakan semasa berlumba, serta berterima kasih atau saling memaafkan ketika bermain. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek dikagumi:

- PRTW (Yes)-01 dan 04 Kita hom pim pang dulu kawan sebelum kita main,ok. Kumpulan kami yang pertama main kawan, sebab kami yang menang hom pim pang...hati hati ya kawan, mari saya bantu. Maaf ya kawan saya injak garis.
- PRTW (No)-06 dan 08 Dasar Bodoh, begitu saja tidak tahu, uhh hahahaha.
- ANKT (Yes)-02 dan 07 Kita bagi kumpulan dengan hom pim pang kawan..Kamu salah kawan sebab kamu injak garis petak, ok....kita

duduk dulu ya. Sekarang kumpulan kami yang main pertama awan, lalu kumpulan kamu,ok.

ANKT (No)-03 dan 07      Saya harus main pertama (sambil mendorong kawannya)

#### 4.4.1.5 Kepemimpinan

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam permainan budaya engklek melalui pemerhatian dari aspek kepemimpinan, penyelidik menunjukkan berupa jadual berikut:

Jadual 4.18

##### *Aspek Kepemimpinan Permainan Engklek (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Kepemimpinan	PRTW	6 (01,02,04,07,09,10)	4 (03,05,06,08)
	ANKT	6 (01,03,04,07,08,10)	4 (02,05,06,08)

Permainan budaya engklek dimainkan lebih dari 2 orang bahkan dimainkan secara kumpulan, sehingga dalam bermain secara kumpulan perlu adanya ketua kumpulan. Semasa diperkenalkan permainan budaya engklek menunjukkan bahawa, kanak-kanak bekerja secara berpasukan untuk menjadi juara, juga didapati ketua kumpulan memimpin pasukannya dengan cemerlang. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek kepemimpinan:

PRTW (Yes)-07 dan 09      Sekarang kumpulan kita yang main, jangan lompat ke petak lawan, biar kita yang menang...kita jangan lompat terburu buru kawan. Jangan sampai gacuk kumpulan kita masuk ke kotak lawan,ok..ayo kawan kita siap siap sekarang untuk lompat.

PRTW (No)-05 dan 06      Saya tidak mahu jadi pemimpin kelompok, saya berhenti main sahaja.

ANKT (Yes)-03 dan 08      Tidak usah terlalu jauh melempar gacuk kawan, lempar yang pelan sahaja biar masuk ke petak,ok....pelan pelan kawan lempar gacuknya...kalau melompat hati hati juga

kawan jangan sampai injak garis..biar kumpulan kita yang juara.

ANKT (No)-04 dan 07      Kamu sahaja yang main, saya malas lebih baik saya duduk sahaja.

#### 4.4.1.6 Menyelesaikan Masalah

Hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya engklek dari aspek menyelesaikan masalah, penyelidik menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.19

*Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Engklek (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Menyelesaikan Masalah	PRTW	6 (02,03,04,06,07,09)	4 (01,05,08,10)
	ANKT	5 (01,04,07,08, 10)	5 (02,03,05,06, 09)

Penyelidik mendapati bahawa semasa kanak-kanak bermain permainan budaya engklek ada masalah yang muncul seperti kurang jujur dalam bermain, namun diselesaikan dengan baik seperti mengulangi permainan tanpa pergaduhan. ada kanak-kanak yang tidak memiliki alat permainan misalnya tidak memiliki gacuk, ini juga merupakan masalah tapi kanak-kanak dapat menyelesaikannya dengan meminjamkan gacuk sehingga kanak-kanak dapat bermain bersama-sama. Semasa permainan budaya diperkenalkan menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat menyelesaikan masalah. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek menyelesaikan masalah:

PRTW (Yes)-04 dan 07      Memang betul kata kawan lain kalau gacuk kamu tidak tepat masuk petak, jadi kamu harus di ganti oleh kawan lain lagi ya...tak usah ribut kawan mari kita hom ping dan mulai main engklek.

- PRTW (No)-01 dan 05 Hahaha pukul terus, tumbuk sahaja dia kawan.
- ANKT (Yes)-01 dan 10 Begini sahaja kawan, dari pada kita ribut, lebih baik kita ulang sahaja permainannya...ok kawan tak perlu bergaduh lagi kita mulai sahaja permainannya ya.ok.
- ANKT (No)-02 dan 03 Ayo kawan tumbuk sahaja dia, jangan kalah sama anak itu, hahaha.

#### 4.4.1.7 Memahami Sifat Orang Lain

Selanjutnya hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya engklek dari aspek menyelesaikan masalah, penyelidik menunjukkan berupa jadual berikut:

Jadual 4.20

*Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Engklek (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Memahami Sifat Orang Lain	PRTW	7 (02,05,06,07,08,09,10)	3 (01, 03, 04)
	ANKT	8 (01,03,04,06,07,08,09,10)	2 (02, 05)

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya engklek, kanak-kanak bermain dengan sesiapa sahaja dan menerima kawannya dengan sifat seadanya. Walaupun kanak-kanak terkadang ada yang suka mengganggu atau bergaduh, namun rakan-rakannya lebih memilih untuk berdiam diri tanpa melayani. Juga kanak-kanak sudah dapat memahami bila ditegur oleh guru. Sifat seperti ini menunjukkan kanak-kanak memahami sifat orang lain. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek memahami sifat orang lain:

- PRTW (Yes)-02 dan 07 Jangan mengganggu kawan lain sebab nanti bu guru tegur kita.
- PRTW (No)-01 dan 03 Kamu bodoh, saya tidak mahu satu tim dengan kamu.
- ANKT (Yes)-06 dan 08 Boleh sahaja kita main engklek sama sama tapi jangan

buat gaduh lagi ya kawan, tidak boleh nakal dan ganggu kawan lain.ok.

ANKT (No)-02 dan 05      Kamu tidak boleh di tim kami, sebab tim kami sudah cukup pemain (sambil mendorong kawannya).

Berikut penyidik tunjukkan permainan budaya engklek berupa gambar yang merangkumi aspek ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebagai berikut:



Rajah 4.8. Kanak-kanak Bermain Engklek

Rajah 4.8 menunjukkan kanak-kanak bekerjasama dalam memenangkan permainan, berempati seperti meminjamkan gacuknya, saling memahami sehingga memiliki ramai kawan, bermain sesuai aturan sehingga memunculkan kejujuran dan dikagumi, dapat memimpin pasukannya, dan dapat menyelesaikan masalah apabila telah memenangkan permainan.

#### 4.4.2 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Galah Panjang

Hasil pemerhatian permainan budaya galah panjang pada kanak-kanak PRTW dan kanak-kanak ANKT, yang mengambil kira tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebagai berikut:



#### 4.4.2.1 Kooperatif

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya galah panjang dari aspek kooperatif, penyelidik tunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.21

##### *Aspek Kooperatif Permainan Galah Panjang (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Kooperatif	PRTW	10 (01-10)	0
	ANKT	10 (01-10)	0

Aspek kooperatif kanak-kanak sedia ada, menunjukkan masih kurang bekerjasama antara rakan-rakannya, namun semasa diperkenalkan permainan budaya galah panjang menunjukkan bahawa kanak-kanak bekerjasama dalam kumpulan untuk memenangkan permainan. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek kooperatif:

PRTW (Yes)-07 dan 09

Sekarang kita yang main kawan, jangan sampai lawan kita lepas...ayo kawan tahan mereka... saya akan tahan mereka dari kiri. Kita jangan kalah kawan sama lawan kita..ayo kawan kita pasti menang, jangan biarkan mereka lolos..ayo tahan mereka. Tahan mereka kawan, jangan sampai lepas...lari lari tangkap dia...ayo perkuat penjagaan kita kawan.

ANKT (Yes)-05 dan 10

Ayo kawan kita pasti menang...biar saya yang jaga di depan kawan...tahan mereka kawan jangan biarkan mereka melewati kita.ok. Saat kita yang main, jangan buat lawan lepas ya kawan...ayo lari terus tangkap lawan itu... tahan mereka jangan sampai lolos.

#### 4.4.2.2 Empati

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya galah panjang dari aspek empati, penyelidik menunjukkan berupa jadual berikut:

#### Jadual 4.22

##### *Aspek Empati Permainan Galah Panjang (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Empati	PRTW	10 (PRTW 01-10)	0
	ANKT	10 (PRTW 01-10)	0

Permainan budaya galah panjang menggalakkan kanak-kanak memiliki rasa empati antara rakan-rakannya. Kanak-kanak yang kurang menunjukkan rasa empati seperti menolong, membantu, memberi, dan menghibur sedia ada, semasa di intervensikan permainan budaya menunjukkan kanak-kanak berempati antara rakan-rakannya. Saat dilaksanakan permainan budaya galah panjang ada kanak-kanak yang terjatuh dan ada yang menolong, ada kanak-kanak kehausan selepas bermain ada yang memberi air minum, serta ada yang sedih kerana kalah dalam permainan dan ada yang menghibur. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek empati:

PRTW (Yes)-01 dan 02

Ayo kawan bangun, pegang tangan saya, istirahat dulu kawan, ini air saya kawan silah di minum...ayo kawan semangat kita main lagi, kita jangan kalah sama lawan kita.

ANKT (Yes)-03 dan 04

Saya ada air minum kawan, haus ya, minumlah air saya kawan, hehehe...jangan sedih kawan sekarang kita kalah esok kita yang menang, hehehe...semangat kawan kita pasti jadi pemenang.

#### **4.4.2.3 Ramai Kawan**

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal saat permainan budaya galah panjang diperkenalkan dari aspek ramai kawan, penyelidik tunjukkan berupa jadual berikut :

#### Jadual 4.23

##### *Aspek Ramai Kawan Permainan Galah Panjang*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
---------------------------------	-------------------	------------	-----------

Ramai Kawan	PRTW	5 (PRTW01,02,04,07,08)	5 (PRTW03,05,06,09,10)
	ANKT	6 (ANKT01,03,06,08,09,10)	4 (ANKT 02,04,05,07)

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya galah panjang menggalakkan kanak-kanak memiliki ramai kawan. Kanak-kanak yang tidak menunjukkan ramai kawan sedia ada, semasa diberikan intervensi permainan budaya menunjukkan kanak-kanak memiliki ramai kawan, sebab saat dilaksanakan permainan budaya galah panjang kanak-kanak bermain secara beramai-ramai, sehingga kanak-kanak berkawan satu sama lainnya tanpa pergaduhan. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek ramai kawan:

PRTW (Yes)-02 dan 04	Ayo kawan kita main lagi...jangan ada yang bergaduh ya kawan...sila kawan kita hom pimpang.
PRTW (No)-03 dan 05	Kamu sahaja yang main, saya tak mahu main.
ANKT (Yes)-06 dan 08	Ayo kawan kita ajak kawan lain ikut main biar ramai,hehehe...taka da yang boleh buat gaduh ya kawan.
ANKT (No)-05 dan 07	Hanya diam saat kawan yang lain mengajak untuk bermain.

#### 4.4.2.4 Dikagumi

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya galah panjang dari aspek dikagumi, akan di tunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.24

#### *Aspek Dikagumi Permainan Galah Panjang*

Kecerdasan	Prasekolah	Yes	No
------------	------------	-----	----

<b>Interpersonal</b>			
Dikagumi	PRTW	6 (PRTW 01,03,04,05,09,10)	4 (PRTW 02,06,07,08)
	ANKT	6 (ANKT 01,02,03,05,07,10)	4 (ANKT 04,06,08,09)

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya galah panjang menggalakkan kanak-kanak dikagumi orang lain. Permainan budaya galah panjang mempunyai aturan, sehingga kanak-kanak bermain secara jujur dan bertolak ansur bila bermain, kanak-kanak saling memberi semangat antara rakan-rakan saat berlumba, serta berterima kasih atau saling memaafkan saat bermain. Sifat tersebut dikagumi orang lain. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek dikagumi:

PRTW (Yes)-05 dan 09 Kita hom pim pang kawan sebelum kita main...hati hati kawan, ini sila minum dulu...maaf ya kawan sekarang kumpulan kami yang main.

PRTW (No)-06 dan 08 Kamu tidak tahu ya kalau saya lagi yang harus main (sambil marah).

ANKT (No)-03 dan 07 Iya kita hom pim pang biar tahu kawan kumpulan kita, ayo kawan, hehehe... terimakasih air minum dan kue nya kawan, hehehe.

ANKT (No)-04 dan 06 Saya mahu kelompok kita yang main awal, sebab kalau tidak saya tidak mahu main lagi.

#### 4.4.2.5 Kepemimpinan

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya galah panjang dari aspek kepemimpinan, penyelidik tunjukkan berupa jadual berikut:

Jadual 4.25

*Aspek Kepemimpinan Permainan Galah Panjang*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Kepemimpinan	PRTW	6 (PRTW 01,02,04,07,09,10)	4 (PRTW 03,05,06,08)
	ANKT	5 (ANKT 03,04,05,08,10)	5 (ANKT 01,02,06,07,09)

Dapatan pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya galah panjang dimainkan lebih dari 2 orang bahkan dimainkan secara kumpulan, sehingga dalam

permainan budaya engklek secara kumpulan perlu adanya ketua kumpulan. Semasa diberikan intervensi permainan budaya galah panjang menunjukkan bahawa kanak-kanak bekerja secara berpasukan untuk menjadi juara, juga didapati ketua kumpulan memimpin pasukannya dengan cemerlang. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek kepemimpinan:

*PRTW (Yes)-01 dan 02*      *Semua lari untuk tahan mereka jangan sampai ada yang lepas kawan kita, ayo lari tangkap mereka... kita jangan kalah kawan..ayoo ayoo... jangan buat lawan melewati batas..tahan lawan kita ya kawan.*

*PRTW (No)-05 dan 06*      *Kamu sahaja yang lari tahan lawan, saya tak mahu.*

*ANKT (Yes)-03 dan 04*      *Semua siap ya kawan, ingat jangan biarkan lawan kita lepas melewati batas, tangkap...tahan mereka semua dan lari yang cepat ya kawan.. kita jangan kalah kawan..ayoo ayoo semangat.*

*ANKT (No)-07 dan 09*      *Saya tak mahu jadi penjaga, saya malas, kamu sahaja yang jadi penjaga saya malas (sambil marah)*

#### 4.4.2.6 Menyelesaikan Masalah

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya galah panjang dari aspek menyelesaikan masalah, penyelidik tunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.26

##### *Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Galah Panjang*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Menyelesaikan Masalah	PRTW	6 (PRTW 01,02,03,04,06,09)	4 (PRTW 05,07,08,10)
	ANKT	5 (ANKT 01, 04,07,08,10)	5 (ANKT 02,03,05,06,09)

Penyelidik mendapati bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya galah panjang ada masalah yang muncul seperti kurang jujur dalam bermain, namun

diselesaikan dengan baik seperti mengulangi permainan tanpa pergaduhan. Semasa diperkenalkan permainan budaya galah panjang menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat menyelesaikan masalah. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek menyelesaikan masalah:

PRTW (Yes)-02 dan 09      Kamu jangan curang kawan, kamu sudah tertangkap, jadi yang main sekarang kumpulan kami.Ok...sudah sudah tidak usah ribut, kita ulang sahaja ya biar tidak bergaduh lagi.

PRTW (No)-05 dan 10      Biarkan sahaja mereka bergaduh,hehehe

ANKT (Yes)-04 dan 07      Kawan jangan ribut, kita baru mahu bagi kumpulan, yang disana juga jangan bergaduh sebab bila bergaduh kita tidak akan main. Ayo kawan tak usah ribut kita bagi kumpulan dulu dengan hom pim pang.

ANKT (No)-03 dan 06      Hahaha, ayo pukul dia kawan, biarkan sahaja mereka rebut, kita lihat sahaja mereka, hahaha.

#### 4.4.2.7 Memahami Sifat Orang Lain

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya galah panjang dari aspek memahami sifat orang lain, penyelidik tunjukkan berupa jadual berikut:

Jadual 4.27

##### *Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Galah Panjang*

Kecerdasan Interpersonal		Prasekolah	Yes	No
Memahami Sifat Orang Lain		PRTW	7 (PRTW 02,05,06,07,08,09,10)	3 (PRTW 01,03,04)
		ANKT	8 (ANKT 01,03,04,06,07,08,09,10)	2 (ANKT 02,05)

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya galah panjang kanak-kanak bermain dengan sesiapa sahaja tanpa memilih-

milih kawan. Walaupun terkadang ada pergaduhan diantara mereka, namun akhirnya mereka saling berdamai. Juga kanak-kanak sudah dapat memahami bila ditegur oleh guru. Sifat seperti ini menunjukkan kanak-kanak memahami sifat orang lain. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek memahami sifat orang lain:

PRTW (Yes)-09 dan 10 Hehehe saya satu kumpulan dengan kamu kawan, tapi kamu jangan buat gaduh ya kawan, kita main sesuai aturan ya agar tak ada yang curang,ok.

PRTW (No)-03 dan 04 Yang pasti saya tak akan main lagi kalau saya satu tim dengan dia bu guru.

ANKT (Yes)-01 dan 07 Boleh boleh sahaja kawan kita satu kumpulan tapi kamu tak boleh curang sebab kalau kamu curang tak sesuai aturan kamu akan buat kawan lain marah, jadi kamu jangan curang ya kawan, ayo kita mulai main lagi.ok.

ANKT (No)-02 dan 05 Saya cari tim lain sahaja bu guru, saya tidak suka sama kawan itu bu guru, anaknya bodoh, saya tak mahu main lagi bu guru.

Hasil pemerhatian, penyelidik menunjukkan gambar ketika kanak-kanak bermain galah panjang seperti berikut:



*Rajah 4.9. Kanak-kanak Bermain Galah Panjang*

Rajah 4.9 menunjukkan kanak-kanak sedang bermain galah panjang. Kanak-kanak terlihat seronok dan bekerjasama, bermain secara beramai-ramai sehingga memahami sifat kawan, bermain sesuai aturan, dapat memimpin kumpulannya dengan cemerlang, menolong kawan ketika terjatuh.

### 4.4.3 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Bakiak

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya bakiak pada kanak-kanak PRTW dan kanak-kanak ANKT yang mengambil kira 7 ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebagai berikut:

#### 4.4.3.1 Kooperatif

Hasil pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya bakiak dari aspek kooperatif, penyelidik tunjukkan berupa jadual berikut:

Jadual 4.28

*Aspek Kooperatif Permainan Bakiak (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Kooperatif	PRTW	10 (PRTW 01-10)	0
	ANKT	10 (ANKT 01-10)	0

Aspek kooperatif sedia ada, kanak-kanak menunjukkan kurang bekerjasama antara rakan-rakannya, namun semasa permainan budaya bakiak diperkenalkan menunjukkan bahawa keseluruhan kanak-kanak dapat bekerjasama antara kumpulan saat bermain mahupun dalam berlumba. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek kooperatif:

PRTW (Yes)-01 dan 02

Ayo kawan kita sama sama angkat kaki, di mulai kaki kiri ya, hehehe...ayo kawan kawan kita pasti menang...ayo kawan langkah kan kaki kita lebih cepat. Kita harus cepat melangkah kawan...ayo kawan kita melangkah... kita mulai kaki kiri, ayo mulai 1 2 3.

ANKT (Yes)-03 dan 04

Kalau sudah ada aba aba mulai kita sama sama angkat kaki, di mulai kaki kiri ya, hehehe...ayo kawan kita mulai semangat...jangan kalah kawan. Siap kita mulai kaki kiri, ayo mulai 1 2 3... maju terus kawan, lebih



cepat..ayo kawan terus kita jalan.

#### 4.4.3.2 Empati

Hasil pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya bakiak dari aspek empati, penyelidik tunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.29

##### *Aspek Empati Permainan Bakiak (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Empati	PRTW	10 (PRTW 01-10)	0
	ANKT	10 (PRTW 01-10)	0

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya bakiak menggalakkan kanak-kanak memiliki rasa empati antara rakan-rakannya. Kanak-kanak yang kurang menunjukkan rasa empati seperti menolong, membantu, memberi, dan menghibur sedia ada, semasa diberikan permainan budaya bakiak menunjukkan keseluruhan kanak-kanak dapat berempati antara rakan-rakannya. Saat dilaksanakan permainan budaya bakiak kanak-kanak menunjukkan rasa saling menolong misalnya terjatuh, ataupun saling memberi. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek empati:

- PRTW (Yes)-03 dan 05      Kasian ayo bangun kawan, sini saya bantu...duduk dulu ya, saya ada bawa kue dari rumah, ini sila minum dulu...jangan sedih ya, lukanya tidak apa apa kok, hehehe...semangat ya kawan.
- ANKT (Yes)-06 dan 07      Tidak apa apa kawan, sini saya bantu, heheh...jatuh itu biasa kawan, tapi kita jatuh gara gara tidak samakan langkah kaki, hehehehe..oh ini saya ada kue kita makan sama sama ya kawan..sudah makan kita main lagi ya,kita tetap semangat.

#### 4.4.3.3 Ramai kawan

Hasil pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya bakiak dari aspek ramai kawan, penyelidik tunjukkan berupa jadual berikut:

Jadual 4.30

*Aspek Ramai Kawan Permainan Bakiak (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Ramai Kawan	PRTW	5 (PRTW 01, 02,04,05,07)	5 (PRTW 03,06,08,09,10)
	ANKT	6 (ANKT 01,03,06,08,09,10)	4 (ANKT 02,04,05,07)

Dapatan pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya bakiak menggalakkan kanak-kanak memiliki ramai kawan. Kanak-kanak yang kurang menunjukkan ramai kawan sebelum intervensi permainan budaya bakiak, semasa diberikan intervensi permainan budaya menunjukkan kanak-kanak memiliki ramai kawan, sebab kanak-kanak bermain secara beramai-ramai, sehingga kanak-kanak berkawan satu sama lainnya tanpa memilih-milih kawan. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek ramai kawan:

PRTW (Yes)-05 dan 07	Mari kawan kita main sama-sama kawan, ajak akawan lain juga main...sebelum kita main kita bagi kumpulan dulu dengan hom pim pang ya kawan agar tak ada yang bergaduh.
PRWR (No)-06 dan 08	Hanya diam dan tak ikut main bersama kawannya.
ANKT (Yes)-01 dan 03	Mari mari semua kita main terompah panjang, asyikk...kita bagi kumpulan yuk kawan biar tidak ada yang bergaduh milih kawan,ok
ANKT (No)-02 dan 04	Hanya bersendirian dan tak mempedulikan kawan yang mengajak bermain bersama.

#### 4.4.3.4 Dikagumi

Hasil pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya bakiak dari aspek dikagumi, penyelidik tunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.31

*Aspek Dikagumi Permainan Bakiak (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Dikagumi	PRTW	5 (PRTW 03,04,05,09,10)	5 (PRTW 01,02,06,07,08)
	ANKT	6 (ANKT 01,02,03,05,07,10)	4 (ANKT 04,06,08,09)

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya bakiak mempunyai aturan, sehingga kanak-kanak bermain secara jujur dan beraturan, kanak-kanak saling memberi semangat antara rakan-rakan saat berlumba, serta berterima kasih atau minta maaf saat bermain. Sifat tersebut merupakan sifat yang dikagumi. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek dikagumi:

PRTW (Yes)-09 dan 10	Hati hati ya kawan, mari saya bantu berdiri...maaf ya kawan saya salah angkat kaki. Ini minum dulu kawan..terimakasih sudah bantu saya waktu saya terjatuh.
PRTW (No)-07 dan 08	Saya tak mahu hom pim pang saya mau main pertama.
ANKT (Yes)-05 dan 07	Kita hom pim pang dulu ya kawan biar tahu siapa kawan main kita,ok. Kita main dengan angkat kaki kanan dulu ya kawan secara bersama sama..sebelum main kita minum dulu, ini sila minum air saya.
ANKT (No)-04 dan 06	Pindah kamu dari hadapan saya, kamu menghalangi saya.(sambil mendorong kawannya sampai terjatuh)

#### 4.4.3.5 Kepemimpinan

Hasil pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya bakiak dari aspek kepemimpinan, penyelidik tunjukkan berupa jadual berikut:

Jadual 4.32

*Aspek Kepemimpinan Permainan Bakiak (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Yes	No
Kepemimpinan	PRTW	7 (PRTW 01, 02,03,04,07,09,10)	3 (PRTW 05,06,08)
	ANKT	5 (ANKT 03,06,07,08,10)	5 (ANKT 01,02,05,09,10)

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya bakiak dimainkan lebih dari 3 orang bahkan dimainkan secara kumpulan, sehingga dalam permainan budaya bakiak secara kumpulan perlu ada ketua kumpulan. Semasa diberikan intervensi permainan budaya bakiak menunjukkan bahawa kanak-kanak bekerja secara berpasukan untuk menjadi juara, juga didapati ketua kumpulan memimpin pasukannya dengan cemerlang. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek kepemimpinan:

- PRTW (Yes)-02 dan 03      Dengarkan aba aba ya kawan saat mulai kaki kita harus melangkah secara bersama di mulai kaki kiri ya kawan..ayo semua siap siap kawan..ayo lebih cepat kawan kita pasti bisa menang.
- PRTW (No)-05 dan 08      Saya tak mahu kamu perintah saya, kamu sahaja yang main seorang. (sambil meninggalkan kawan yang lain).
- ANKT (Yes)-06 dan 10      Sekarang kita siap siap kawan, ingat jangan samapai kita terjatuh kawan,hehehe..kita angkat kaki kanan dulu secara bersamaan kawan..semangat kawan ayo, kanan kiri kanan kiri.
- ANKT (No)-01 dan 09      Kamu sahaja yang main, gara gara kamu kita kalah.

#### 4.4.3.6 Menyelesaikan Masalah

Hasil yang diperolehi melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya bakiak dari aspek menyelesaikan masalah, penyelidik tunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.33

*Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Bakiak (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Menyelesaikan Masalah	PRTW	5 (PRTW 02,03,04,06,09)	5 (PRTW 01,05,07,08,10)
	ANKT	5 (ANKT 01, 04,07,08,10)	5 (ANKT 02,03,05,06,09)

Penyelidik mendapati bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya bakiak ada masalah yang muncul seperti kurang jujur namun diselesaikan dengan baik, seperti mengulangi permainan tanpa pergaduhan. Semasa diberikan intervensi permainan budaya bakiak menunjukkan bahawa sepuluh orang kanak-kanak yang terdiri dari lima dari setiap prasekolah dapat menyelesaikan masalah. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek menyelesaikan masalah:

- PRTW (Yes)-02 dan 03      Dari pada bingung dan ribut lebih baik kita ulang sahaja ya kawan..tidak usah ribut terus dan bergaduh kawan, ayo sini tukar anggota sahaja.ok.
- PRTW (No)- 07 dan 08      Diam..kamu tak usah bicara, kamu mahu saya pukul,.
- ANKT (Yes)-01 dan 04      Kalian berdua tidak ada yang mengalah, tidak usah bingung kawan, lebih baik kita ulang sahaja ya mainnya...ayo ayo tidak usah ribut ribut mari kita main sekarang.ok.
- ANKT (No)-03 dan 05      Hahaha, pukul kawan kamu jangan sampai kalah sama dia.

#### 4.4.3.7 Memahami Sifat Orang Lain

Hasil yang diperolehi melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya bakiak dari aspek memahami sifat orang lain, penyelidik akan tunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.34

*Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Bakiak (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Memahami Sifat Orang Lain	PRTW	7(PRTW 02,05,06,07,08,09,10)	3 (PRTW 01,03,04)
	ANKT	8 (ANKT 01,03,04,06,07,08,09,10)	2 (ANKT 02,05)

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa kanak-kanak dalam bermain permainan budaya bakiak, hampir keseluruhan kanak-kanak bermain dengan sesiapa sahaja tanpa ada rasa perbezaan diantara mereka. Sifat seperti ini menunjukkan kanak-kanak memahami sifat orang lain. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek memahami sifat orang lain:

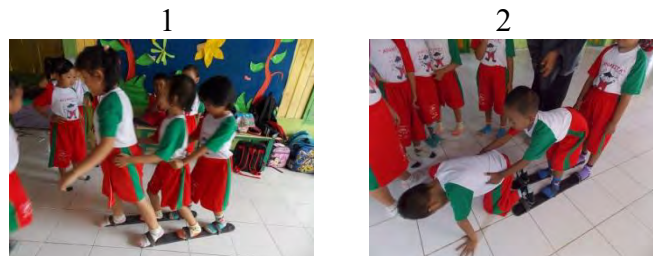
PRTW (Yes)-02 dan 06 Yang menang itu kumpulan kami kawan, sebab kami lebih awal sampai, tak usah marah kawan, ibu guru pun kata kami yang menang, ok. Ayo kita siap siap kawan untuk main.

PRTW (No)-01 dan 03 Saya tidak mahu main lagi bu guru, kawan saya semua bodoh.

ANKT (Yes)- 01 dan 04 Sebenarnya saya tidak mahu satu kumpulan dengan dia sebab suka bergaduh..tapi mau di apa lagi, kita buat sahaja dia untuk paham kalau buat gaduh itu akan ada kawan yang mau berteman dengan kita,ok.

ANKT (No)-02 dan 05 Saya tidak mahu main sama kamu, saya main sorang sahaja (sambil marah dan meninggalkan kawannya).

Hasil pemerhatian yang telah diperolehi, penyelidik tunjukkan sesuai gambar berikut:



*Rajah 4.10. Kanak-kanak Bermain Bakiak*

Rajah 4.10 menunjukkan saat kanak-kanak bermain bakiak. Rajah menunjukkan kerjasama antara pemain sebab kanak-kanak tidak dapat melangkahkan kakinya bila tidak bersamaan, muncul rasa empati ketika kawannya terjatuh, bermain secara kumpulan sehingga saling memahami, kanak-kanak pun bermain secara jujur kerana adanya aturan, serta dapat memecahkan masalah seperti memenangkan permainan.

#### **4.4.4 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Congkak**

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya congkak pada kanak-kanak PRTW dan kanak-kanak ANKT yang mengambil kira 7 ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebagai berikut:

##### **4.4.4.1 Kooperatif**

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya congkak kurang menunjukkan kerjasama sebab permainan ini dimainkan secara perseorangan. Permainan congkak atau maggalaceng kanak-kanak PRTW dan ANKT lebih menunjukkan keseriusan dalam berhitung.

#### 4.4.4.2 Empati

Hasil yang diperolehi melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya congkak dari aspek rasa empati, penyelidik akan tunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.35

*Aspek Empati Permainan Congkak (Fasa2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Empati	PRTW	10 (PRTW 01-10)	0
	ANKT	10 (PRTW 01-10)	0

Hasil pemerhatian menunjukkan, permainan budaya congkak menggalakkan kanak-kanak memiliki rasa empati antara rakan-rakannya. Kanak-kanak yang kurang menunjukkan rasa empati sedia ada, namun semasa diberikan intervensi permainan budaya congkak menunjukkan kanak-kanak berempati antara rakan-rakannya. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek empati:

PRTW (Yes)-04 dan 05 Sila pakai biji saya buat main, nanti kalau sudah main boleh balik ke saya lagi...ini minum dulu baru main biar tidak haus, hehehe...jangan sedih kawan ayo kita main sama sama, hehehe...semangat ya kawan jangan sampai kalah, hehehe.

ANKT (Yes)-07 dan 08 Sini saya bantu kawan, caranya hitung baru masukkan bijinya di lubang congkak, pakai biji saya juga boleh, ini pakai sahaja...ini sila munum kawan,haus kan,hehehe...jangan sedih nanti saya ajarkan kawan biar bisa menang, ok...tetap semangat kawan, hehehe

#### 4.4.4.3 Ramai Kawan

Hasil yang diperolehi melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal



permainan budaya congkak dari aspek ramai kawan, penyelidik akan tunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.36

*Aspek Ramai Kawan Permainan Congkak (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Ramai Kawan	PRTW	8 (PRTW 01,02,03,04,06,07,08,09)	2 (PRTW 05,10)
	ANKT	6 (ANKT 01,03,06,08,09,10)	4 (ANKT 02,04,05,07)

Dapatan pemerhatian menunjukkan saat dilaksanakan permainan budaya congkak kanak-kanak bermain bersama-sama, sehingga kanak-kanak berkawan satu sama lainnya tanpa memilih-milih kawan. Kanak-kanak yang kurang menunjukkan ramai kawan sebelum intervensi permainan budaya, semasa diberikan intervensi permainan budaya congkak menunjukkan kanak-kanak bermain dengan sesiapa sahaja. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek ramai kawan:

PRTW (Yes)-04 dan 05

Kita main congkak ya kawan kawan, ayo kita main...Kita tunggu giliran kita sahaja ya kawan, pasti kita juga main, kita tidak boleh mengganggu kawan yang lagi main sebab dia bisa marah kalau diganggu, hehehe... mari sini kita duduk dulu kawan.

PRTW (No)-05 dan 10

Kamu sahaja yang main, tak usah ganggu saya.

ANKT (Yes)-01 dan 03

Ayo kawan kita main main congkak sama sama biar lebih ramai,hehehe...kamu jangan ebut sebab kawan lain lagi berpikir, kalau kamu ebut kawan lain akan marah dan jadi bergaduh,ok...mari kawan kita mulai main congkak.

ANKT (No)-02 dan 04

Hanya diam sahaja saat kawannya mengajak untuk bermain bersama.

#### 4.4.4.4 Dikagumi

Hasil yang diperolehi melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya congkak dari aspek dikagumi, penyelidik akan tunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.37

#### *Aspek Dikagumi Permainan Congkak (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Dikagumi	PRTW	7 (PRTW 03,04,05,06,07,09,10)	3 (PRTW 01,02,08)
	ANKT	6 (PRTW 01,02,03,05,07,10)	4 (PRTW 04,06,08,09)

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya congkak mempunyai aturan, sehingga kanak-kanak bermain secara jujur dan bertolak ansur, serta menerima kasih atau minta maaf saat bermain. Sifat tersebut merupakan sifat yang dikagumi orang lain. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek dikagumi:

PRTW (Yes)-03 dan 07	Tidak ada yang boleh main kalau belum hom pim pang ya kawan...Oh iya kawan boleh sila pakai biji congkak saya... maaf kawan saya boleh duduk sini, buat tunggu giliran saya main, hehehe.
PRTW (No)-01 dan 02	Kamu memang bodoh, begitu sahaja tak tahu, kamu tak usah main.
ANKT (Yes)-05 dan 10	Hom pim pang dulu kawan kalau mau main biar teratur...Baiklah kawan hom pim pang dulu ya biar teratur,ok...Boleh kawan, ini sila minum air saya...terimakasih kawan saya sudah dipinjamkan biji congkak.
ANKT (No)-08 dan 09	Terserah kamu, yang pasti saya tak mahu sama orang jelek seperti kamu.

#### 4.4.4.5 Kepemimpinan

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya congkak kurang menunjukkan unsur kepemimpinan sebab permainan ini dimainkan secara perseorangan dan bukan kumpulan.

#### 4.4.4.6 Menyelesaikan Masalah

Hasil yang diperolehi melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya congkak dari aspek menyelesaikan masalah, penyelidik akan tunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.38

*Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Congkak (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Menyelesaikan Masalah	PRTW	7 (PRTW 02,03,04,06,07,08,09)	3 (PRTW 01,05,10)
	ANKT	7 (ANKT 01,02,03,04,07,08,10)	3 (ANKT 05,06,09)

Penyelidik mendapati bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya congkak ada masalah yang muncul seperti kurang jujur namun diselesaikan dengan baik seperti mengulangi permainan tanpa pergaduhan, ada kanak-kanak tidak memiliki biji congkak, hal ini juga merupakan sebuah masalah tapi kanak-kanak dapat menyelesaikannya dengan baik dengan meminjamkan biji congkak. Semasa bermain permainan budaya congkak kemudian ada masalah yang muncul, kanak-kanak dapat menyelesaikannya. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek menyelesaikan masalah:

- PRTW (Yes)-02 dan 03 Kamu main ke tiga kawan setelah kawan kita ini yang main, sebab kamu kalah saat hom pim pang, ok...sudah lah kawan tidak usah dengarkan dia, ayo duduk dekat saya sambil makan kerupuk, hehehe.
- PRTW (No)-01 dan 10 Biarkan sahaja dia berkelahi, kita lihat sahaja mereka, hahaha
- ANKT (Yes)-04 dan 07 Jangan marah-marah kawan, kamu hom pim pang dulu baru boleh main...sini kawan dekat saya, tidak usah bergaduh, semua kembali ke pasangan lawan masing masing, sila main kembali.
- ANKT (No)-05 dan 06 Saya tak peduli dengan dia, biarkan sahaja dia berkelahi.

#### 4.4.4.7 Memahami Sifat Orang Lain

Hasil yang diperolehi melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya congkak dari aspek memahami sifat orang lain, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.39

*Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Congkak (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Memahami Sifat Orang Lain	PRTW	7 (PRTW 02,05,06,07,08,09,10)	3 (PRTW 01,03,04)
	ANKT	8 (ANKT 01,03,04,06,07,08,09,10)	2 (ANKT 02,05)

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya congkak, kanak-kanak bermain dengan sesiapa sahaja dan menerima kawannya dengan sifat seadanya. Walaupun kanak-kanak terkadang ada yang suka mengganggu atau bergaduh, namun rakan-rakannya lebih memilih diam tanpa

melayani. Sifat seperti ini menunjukkan kanak-kanak memahami sifat orang lain.

Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek memahami sifat orang lain:

PRTW (Yes)-05 dan 07      Saya lawan main kamu, tapi saya kurang suka sebab kamu suka buat gaduh... ya sudah tak apa lah lawan kamu, yang penting saya bisa menang, hehehe.  
Bu guru saya sama kawan saya sahaja, tidak mahu dengan yang lain sebab yang lain biasa ribut, hehehe...saya main dengan kawan lain juga boleh lah bu guru.

PRTW (No)-01 dan 04      Saya tidak mahu main sama kawan yang lain bu guru, saya main seorang sahaja.

ANKT (Yes)-03 dan 09      Dapat lawan main yang suka ribut itu buat saya malas bu guru, saya main dengan kawan lain sahaja bu guru... ya sudah sekarang saya main dengan kawan lain juga boleh, tapi jangan buat ribut ya, hehehe.

ANKT (No)-02 dan 05      Kamu tak paham main congkak ya, sana kamu main sendiri sahaja (sambil mendorong kawannya)

Hasil pemerhatian yang telah didapati, penyelidik akan menunjukkan sesuai gambar dibawah ini:



Rajah 4.11. Kanak-kanak Bermain Congkak

Rajah 4.11 menunjukkan kanak-kanak sedang bermain congkak. Ketika kanak-kanak bermain congkak terlihat bermain secara bertolak ansur sesuai aturan sehingga tidak ada pergaduhan dan saling memahami diantara mereka, juga bercakap lemah lembut, bermain secara beramai-ramai meskipun permainan congkak bukan permainan

secara kumpulan, serta dapat memunculkan rasa empati seperti meminjamkan biji congkak kepada kawannya, atahupun menyelesaikan masalah saat memenangkan permainan.

#### 4.4.5 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Ular Naga

Berikut hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya ular naga pada kanak-kanak PRTW dan kanak-kanak ANKT yang mengambil kira 7 ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebagai berikut:

##### 4.4.5.1 Kooperatif

Hasil yang diperolehi melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya ular naga dari aspek kooperatif, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.40

*Aspek Kooperatif Permainan Ular Naga (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Kooperatif	PRTW	10 (PRTW 01-10)	0
	ANKT	10 (PRTW 01-10)	0

Aspek kooperatif sedia ada kanak-kanak menunjukkan kurang bekerjasama antara rakan-rakannya, namun semasa intervensi permainan budaya ular naga menunjukkan, bahawa keseluruhan kanak-kanak dapat bekerjasama antara kumpulan saat bermain mahupun dalam berlumba. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek kooperatif:

PRTW (Yes)-05 dan 07 Ok kawan, saya akan tarik sekencang kencangnya...saya sudah siap kawan...iya kawan saya tarik ayo ayo. Semangat kawan, tarik yang kencang...jangan berhenti menarik...kita jangan kalah.

ANKT (Yes)-03 dan 04 Ayo kawan kita siap siap menarik... saya sudah pegang tangan kawan disamping saya...saya tarik kawan. Kawan tarik tarik...jangan lepaskan tangan kawan..tarik terus ayo ayo..

#### 4.4.5.2 Empati

Hasil yang diperolehi melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya ular naga dari aspek empati, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.41

*Aspek Empati Permainan Ular Naga (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah		No
		Yes	
Empati	PRTW	10 (PRTW 01-10)	0
	ANKT	10 (PRTW 01-10)	0

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya ular naga menggalakkan kanak-kanak memiliki rasa empati antara rakan-rakannya. Kanak-kanak yang kurang menunjukkan rasa empati seperti menolong, membantu, memberi, dan menghibur sebelum intervensi permainan budaya sedia ada, namun saat permainan budaya diperkenalkan menunjukkan bahawa keseluruhan kanak-kanak berempati antara rakan-rakannya. Saat dilaksanakan permainan budaya ada kanak-kanak yang terjatuh dan ada yang menolong, ada kanak-kanak kehausan selepas bermain ada yang memberi air minum, serta ada yang sedih kerana kalah dalam belumba ada yang menghibur. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek rasa empati:

- PRTW (Yes)-03 dan 06 Ayo kawan, saya bantu...ini minum dulu kawan, kamu haus kan,hehehe...kita kalah ya, nanti kita main lagi dan harus menang, hehehe...semangat ya kawan.
- ANKT (Yes)-05 dan 08 Ayo berdiri kawan, pegang tangan saya... lelah juga ya kawan, ayo kita minum dulu, sila minum air saya.

#### 4.4.5.3 Ramai Kawan

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya ular naga dari aspek ramai kawan, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.42

*Aspek Ramai Kawan Permainan Ular Naga (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Ramai Kawan	PRTW	7 (PRTW 01, 02,03,04,06,07,08)	4 (PRTW 05,09,10)
	ANKT	6 (ANKT 01,03,06,08,09,10)	4 (ANKT 02,04,05,07)

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa kanak-kanak yang kurang menunjukkan ramai kawan sedia ada, saat diberikan intervensi permainan budaya ular naga menunjukkan bahawa hampir keseluruhan kanak-kanak memiliki ramai kawan, sebab saat dilaksanakan permainan budaya ular naga, kanak-kanak bermain secara beramai-ramai sehingga kanak-kanak berkawan satu sama lainnya tanpa memilih-milih kawan. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek ramai kawan:

- PRTW (Yes)-06 dan 07 Ayo kawan kita main ular naga sama sama ya, hehehe...jangan ada yang bergaduh ya kawan...mari kawan kita satu kumpulan lagi, hehehe.



PRTW (No)- 09 dan 10	Hanya diam dan tak peduli dengan kawan yang mengajaknya bermain.
ANKT (Yes)-08 dan 09	Kawan kawan ayo kita main bersama..kamu jangan buat gaduh ya kawan biar kita menang, hehehe...sekarang kita baris dulu ya kawan.
ANKT (No)-05 dan 07	Hanya diam sambil makan kuih sendiri.

#### 4.4.5.4 Dikagumi

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya ular naga dari aspek dikagumi, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.43

*Aspek Dikagumi Permainan Ular Naga (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Yes	No
Dikagumi	PRTW	5 (PRTW 03,04,05,09,10)	5 (PRTW 01,02,06,07,08)
	ANKT	6 (ANKT 01,02,03,05,07,10)	4 (ANKT 04,06,08,09)

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya ular naga mempunyai aturan sehingga kanak-kanak bermain secara jujur, kanak-kanak saling memberi semangat antara rakan-rakan saat tarik menarik, serta berterima kasih atau minta maaf bila diperlukan. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek dikagumi:

PRTW (Yes)-05 dan 09	Kita baris sesuai kumpulan masing masing kawan, dengarkan aba aba bu guru lalu kita bisa tarik menarik,ok. Kamu berpeluh ya kawan,haus ya kawan, sila minum air saya.
PRTW (No)-06 dan 07	Saya mahu yang didepan dan yang pertama, kalau tidak saya akan pukul kamu.

- ANKT (Yes)-02 dan 03      Kumpulan kita sudah siap untuk tarik menarik, sekarang jangan ada yang tarik lawan sebelum ibu gura cakap mulai ya kawan, hehehe...haus ya kawan, sila minum dulu air saya...terimakasih kawan sudah tolong saya waktu jatuh, hehehe.
- ANKT (No)-06 dan 08      Dasar bodoh begitu sahaja tak paham, kamu tak usah main.

#### 4.4.5.5 Kepemimpinan

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya ular naga dari aspek kepemimpinan, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.44

*Aspek Kepemimpinan Permainan Ular Naga (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Kepemimpinan	PRTW	6 (PRTW 01, 02,04,07,09,10)	4 (PRTW 03,05,06,08)
	ANKT	6 (ANKT 03,04,05,06,08,10)	4 (ANKT 01,02,07,09)

Dapatan pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya ular naga dimainkan lebih dari 5 orang bahkan di mainkan secara kumpulan, sehingga permainan ini perlu ketua kumpulan. Saat permainan budaya ular naga diperkenalkan menunjukkan bahawa kanak-kanak bekerja secara berpasukan untuk menjadi juara, juga didapati ketua kumpulan memimpin pasukannya dengan cemerlang. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek kepemimpinan:

- PRTW (Yes)-01 dan 02      Semua siap siap ya kawan jangan sampai kalah,ok...ayo kita tarik bersama sama kawan. Sekarang tarik yang kuat kawan...tarik kawan...ayo ayo semangat kawan.

- PRTW (No)-06 dan 08      Kamu sahaja yang main, saya tak mahu main lagi sebab kita kalah terus.
- ANKT (Yes)-05 dan 06      Ambil posisi yang baik kawan buat tari lawan...ayo kawan kita tarik yang kuat...ayo tarik jangan sampai kita kalah. Semua tarik yang kuat kawan...jangan kalah, semangat, tarik tarik.
- ANKT (No)-02 dan 07      Kamu sahaja yang tarik saya malas, awas kalau kita kalah, saya tak akan satu tim kamu lagi.

#### 4.4.5.6 Menyelesaikan Masalah

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya ular naga dari aspek menyelesaikan masalah, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.45

*Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Ular Naga (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Kecerdasan Interpersonal	
		Yes	No
Menyelesaikan Masalah	PRTW	5 (PRTW 02,03,04,06,09)	5 (PRTW 01,05,07,08,10)
	ANKT	5 (ANKT 01,04,07,08,10)	5 (ANKT 02,03,05,06,09)

Penyelidik mendapati bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya ular naga ada masalah yang muncul seperti kurang jujur namun diselesaikan dengan baik seperti mengulangi permainan tanpa pergaduhan, ada yang marah-marah jika dikalah, tapi diantara mereka ada yang meleraikan. Semasa diberikan intervensi permainan budaya ular naga menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat menyelesaikan masalah. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek menyelesaikan masalah:

PRTW (Yes)-03 dan 04	Tidak usah ribut ribut kawan, lebih baik kita mulai tarik menariknya, dengarkan aba aba dari bu guru, sini kawan dekat saya sahaja tidak usah ribut dengan kawan lain, ayo kita main lagi.ok.
PRTW (No)-05 dan 07	Kamu jangan mahu kalah kawan, pukul dia, hahaha.
ANKT (Yes)-08 dan 10	Jangan bergaduh kawan, sekarang kita hom pim pang sahaja dulu untuk tahu siapa yang akan jadi terowongan,ok...mari kawan kita main lagi, jangan marah marah, yang penting kita ias main lagi,ok.
ANKT (No)-06 dan 09	Saya tak peduli biarlah dia berkelahi, hahaha.

#### 4.4.5.7 Memahami Sifat Orang Lain

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya ular naga dari aspek memahami sifat orang lain, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.46

*Aspek Memahami sifat Orang Lain Permainan Ular Naga (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Yes	No
Memahami Sifat Orang Lain	PRTW	7 (PRTW 02,05,06,07,08,09,10)	3 (PRTW 01,03,04)
	ANKT	8 (ANKT 01,03,04,06,07,08,09,10)	2 (ANKT 02,05)

Hasil pemerhatian menunjukkan menunjukkan bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya ular naga, kanak-kanak bermain dengan sesiapa sahaja dan menerima kawannya dengan sifat seadanya. Walaupun kanak-kanak terkadang ada yang suka mengganggu atau bergaduh tetapi rakan-rakannya tidak memberikan maklum balas terhadap mereka. Juga kanak-kanak sudah dapat memahami bila kawannya marah atau seronok. Sifat seperti ini menunjukkan kanak-kanak

memahami sifat orang lain. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek memahami sifat orang lain:

- PRTW (Yes)-07 dan 08      Kamu sih suka buat gaduh, jadi saya tidak suka kamu, saya mau pindah sahaja cari kawan lain...ok kita sama sama main lagi, tapi jangan bergaduh lagi ya dengan kawan yang lain ya.ok...
- PRTW (No)-03 dan 04      Yang pasti saya tak mahu main sama kamu, saya mahu main sorang sahaja.
- ANKT (Yes)-09 dan 10      Kamu jangan nakal kawan, saya tak mau berkawan dengan anak nakal...kita boleh main sama sama tapi kamu jangan nakal ya kawan.ok.
- ANKT (No)-02 dan 05      Kamu main sahaja sendiri, tak ada yang mahu main sama kamu, saya tak suka sama kamu.

Selanjutnya hasil pemerhatian yang telah diperolehi, penyelidik menunjukkan berupa gamabar dibawah ini:



Rajah 4.12. Kanak-kanak Bermain Ular Naga

Rajah 4.12 menunjukkan kanak-kanak sedang bermain ular naga. Kanak-kanak semasa bermain ular naga terlihat bekerjasama ketika saling tarik menarik untuk memenangkan permainan, bermain secara beramai-ramai sehingga ramai kawan dan saling memahami, ketua kumpulan berusaha memimpin pasukannya dengan cemerlang, kanak-kanak pun bermain sesuai aturan sehingga kurang pergaduhan diantara mereka, merekapun dapat memecahkan masalah ketika memenangkan permainan.

#### 4.4.6 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Lari Karung

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya lari karung pada kanak-kanak PRTW dan kanak-kanak ANKT yang mengambil kira 7 ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebagai berikut:

##### 4.4.6.1 Kooperatif

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya lari karung, kurang menunjukkan kerjasama sebab permainan ini dimainkan secara perseorangan dan bukan secara kumpulan.

##### 4.4.6.2 Empati

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya lari karung dari aspek empati, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.47

*Aspek Empati Permainan Lari Karung (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Empati	PRTW	10 (PRTW 01-10)	0
	ANKT	10 (ANKT 01-10)	0

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya lari karung menggalakkan kanak-kanak memiliki rasa empati antara rakan-rakannya. Kanak-kanak yang kurang menunjukkan rasa empati seperti menolong, membantu, memberi, dan menghibur sedia ada, semasa diberikan intervensi permainan budaya

lari karung menunjukkan keseluruhan kanak-kanak berempati sesama mereka. Saat dilaksanakan permainan budaya lari karung ada kanak-kanak yang terjatuh dan ada yang menolong, saling berbagi makanan, serta ada yang sedih kerana kalah dalam belumba ada yang menghibur. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek empati:

- PRTW (Yes)-01 dan 02      Ayo kawan mari saya bantu, ayo bangun (sambil menarik kawannya untuk berdiri)...duduk dulu kawan, haus ya, ini minum dulu...sudah kawan jangan menangis, kita main sama sama ya,hehehe...semangat kawan ayo.
- ANKT (Yes)-04 dan 07      Kesian, ayo kawan sini saya bantu...minum dulu, hauskan, ini sila minum air saya ...ayo semangat lagi kawan, jangan kalah ya...(sambil menepuk-nepuk pundak kawannya).

#### 4.4.6.3 Ramai Kawan

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya lari karung dari aspek ramai kawan, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.48

##### *Aspek Ramai Kawan Permainan Lari Karung (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Ramai Kawan	PRTW	10 (PRTW 01-10)	0
	ANKT	10 (ANKT 01-10)	0

Dapatan pemerhatian menunjukkan bahawa kanak-kanak yang kurang menunjukkan ramai kawan sebelum intervensi permainan budaya, semasa diberikan intervensi permainan budaya lari karung menunjukkan kanak-kanak memiliki ramai kawan meskipun permainan ini dimainkan secara perseorangan. Saat dilaksanakan permainan budaya lari karung kanak-kanak bermain secara beramai-ramai, sehingga

kanak-kanak berkawan satu sama lainnya tanpa pergaduhan dan tanpa memilih-milih kawan. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek ramai kawan:

PRTW (Yes)-03 dan 06      Ayo kita main lari karung kawan, ayo kita main semua...Kita tunggu giliran kita sahaja ya kawan, mari sini kita duduk dulu kawan.

ANKT (Yes)-05 dan 08      Ayo semua kita main sama sama ya, ajak kawan disana juga, mari kawan kita siap siap lari karung.

#### 4.4.6.4 Dikagumi

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya lari karung dari aspek dikagumi, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.49

*Aspek Dikagumi Permainan Lari Karung (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Yes	No
Dikagumi	PRTW	7 (PRTW 02,03,04,05,06,09,10)	3 (PRTW 01,07,08)
	ANKT	10 (ANKT 01-10)	0

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya lari karung mempunyai aturan, sehingga kanak-kanak bermain secara jujur dan beraturan, kanak-kanak saling memberi semangat antara rakan-rakan saat berlumba, serta berterima kasih atau minta maaf bila situasi berkenan. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek dikagumi:

PRTW (Yes)-09 dan 10      Kawan kawan kalau sudah ada aba aba mulai baru boleh kita mulai berlari ya...istirahat dulu kawan,kamu haus,ini minum punya saya,ok...terimakasih ya kawan sudah tolong saya kemarin waktu jatuh,hehehe.



- PRTW (No)-01 dan 07      Kamu sangat bodoh, jadi kamu tak usah main sama saya.
- ANKT (Yes)-05 dan 08    Kamu mau main ya kawan, sila hom pim pang dulu ya agar tahu kamu main keberapa...lelah ya kawan, ini minum dulu...terimakasih ya kawan sudah tolong saya waktu jatuh,hehehe.

#### 4.4.6.5 Kepemimpinan

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya lari karung kurang menunjukkan kerjasama sebab permainan ini dimainkan secara perseorangan dan bukan secara kumpulan.

#### 4.4.6.6 Menyelesaikan Masalah

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya lari karung dari aspek menyelesaikan masalah, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.50

*Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Lari Karung (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Menyelesaikan Masalah	PRTW	8 (PRTW 01,02,03,04,05,06,09,10)	2 (PRTW 07, 08)
	ANKT	9 (ANKT 01,02,04,05,06,07,08,09,10)	1 (ANKT 03)

Penyelidik mendapati bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya lari karung ada masalah yang muncul seperti saling dorong mendorong namun diselesaikan dengan baik seperti minta maaf, ada kanak-kanak yang tidak memiliki karung guni, ini juga merupakan masalah tapi kanak-kanak dapat menyelesaikannya

dengan baik dengan cara bertolak ansur apabila bermain. Semasa diberikan intervensi permainan budaya menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat menyelesaikan masalah. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek menyelesaikan masalah:

- PRTW (Yes)-03 dan 04      Jangan bergaduh kawan, tidak ada yang tabrak kamu, tapi kamu yang jatuh sendiri kawan, kalau begitu kita ulang sahaja ya kawan dari awal... sudah lah kawan ayo kita mulai main lari karung lagi ya.
- PRTW (No)-07 dan 08      Biarlah mereka berkelahi, tak usah perdulikan dia.
- ANKT (Yes)-07 dan 08      Hom pim pang ulang sahaja kawan biar lebih jelas lagi siapa yang main petama...kamu disini aja kawan, tidak usah ebut, kamu siap siap ya main selanjutnya.
- ANKT (No)-03              Ayo pukul dia kawan, dorong dia, hahahaha.

#### 4.4.6.7 Memahami Sifat Orang Lain

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya lari karung dari aspek memahami sifat orang lain, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.51

*Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Lari Karung (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Memahami Sifat Orang Lain	PRTW	9 (PRTW 01,02,03,05,06,07,08,09,10)	1 (PRTW 04)
	ANKT	9 (ANKT 01,03,04,06,07,08,09,10)	1 (ANKT 02)

Hasil pemerhatian menunjukkan menunjukkan bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya lari karung, kanak-kanak bermain dengan sesiapa sahaja dan

menerima kawannya dengan sifat seadanya. Walaupun kanak-kanak terkadang ada yang suka mengganggu atau bergaduh, namun rakan-rakannya lainnya lebih memilih diam tanpa melayani mereka. Juga kanak-kanak sudah dapat memahami bila kawannya marah ataupun seronok. Sifat seperti ini menunjukkan kanak-kanak memahami sifat orang lain. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek memahami sifat orang lain:

PRTW (Yes)-05 dan 06      kamu selalu buat gaduh sih kawan,saya tidak mahu lari karung sama kamu, saya main dengan kawan yang tak suka bergaduh sahaja...saya mau main sama kamu tapi tak boleh buat gaduh ya,ok.

PRTW (No)-04              Kamu cari kawan lain sahaja, saya mahu main sendiri. (sambil mendorong kawannya).

ANKT (Yes)-09 dan 10      Saya sama kamu sahaja kawan, sebab kamu baik, saya tak mahu sama dia sebab dia nakal...ok kawan kita boleh sahaja main tap kamu jangan bergaduh seperti kemarin lagi ya kawan,ok.

ANKT (No)-02              Saya tak mahu main dengan kamu, sebab kamu nakal, pergi kamu (sambil mengejek kawannya)

Data yang telah diperolehi melalui pemerhatian, penyelidik menunjukkan berupa gambar dibawah ini:



Rajah 4.13. Kanak-kanak Bermain Lari Karung

Rajah 4.13 menunjukkan kanak-kanak sedang bermain lari karung. Kanak-kanak menunjukkan bermain secara beramai-ramai meskipun permainan lari karung bukan permainan kumpulan sehingga kanak-kanak saling memahami. Permainan lari

karung ini sifatnya lari sambil melompat sehingga terkadang ada diantara mereka terjatuh dan kanak-kanak yang lainpun menolong, mereka berusaha lebih awal mencapai garis tamat sehingga kanak-kanak belajar dapat menyelesaikan masalah.

#### 4.4.7 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Kas-Kus

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya kas-kus pada kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT yang mengambil kira tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebagai berikut:

##### 4.4.7.1 Kooperatif

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya kas-kus dari aspek kooperatif, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.52

*Aspek Kooperatif Permainan Kas-Kus (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Kooperatif	PRTW	10 (PRTW 01-10)	0
	ANKT	10 (PRTW 01-10)	0

Aspek kooperatif sedia ada dimana kanak-kanak menunjukkan kurang bekerjasama antara rakan-rakannya, namun semasa diperkenalkan permainan budaya kas kus menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat bekerjasama antara kumpulan seperti memegang getah saat giliran kumpulannya kalah, berusaha kumpulannya yang menang. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek kooperatif:

PRTW (Yes)      Lompat yang tinggi kawan, biar tidak injak karet...awas kakinya

kawan jangan sampai salah lompat,hehehe. Biar saya yang lompat lagi kawan..kamu juga harus lompat yang tinggi kawan biar tidak tersangkut...sekarang kamu lagi kawan, ayo semangat.

ANKT (Yes) Sekarang kita lompat karet tingkat bahu, kita pasti bisa...baik kawan sekarang saya yang lompat...ok kawan saya siap lompat, hehehe. Wah tinggi sangat kawan lompat karet tingkat kepala, tapi saya mampu,hehehe,saya berhasil kawan lompat tingkat kepala, kamu juga pasti dapat lompat.

#### 4.4.7.2 Empati

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya kas-kus dari aspek empati, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.53

*Aspek Empati Permainan Kas-Kus (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Empati	PRTW	10 (PRTW 01-10)	0
	ANKT	10 (PRTW 01-10)	0

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa kanak-kanak yang masih kurang menunjukkan rasa empati seperti menolong, membantu, memberi, dan menghibur sedia ada, semasa diberikan intervensi permainan budaya kas-kus menunjukkan kanak-kanak saling berempati seperti menolong kawannya saat terjatuh, saling memberi atau membagi makananya kepada kawan, serta ada yang sedih kerana kalah dalam belumba ada yang menghibur. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek empati:

PRTW (Yes-01 dan 04) Ayo kawan mari saya bantu berdiri...ini minum dulu kawan, lelah ya...tidak apa apa kan kawan, tidak sakit kan, saya pun tadi juga terjatuh dan tak mampu

lompat tinggi sampai kepala, hehehe...kita harus semangat kawan, hehehe.

ANKT (Yes)-02 dan 07 Lelah ya kawan, kita istirahat dulu yuk, kamu haus, sila minum air saya...hehehe kita kalah ya kawan, tapi itu biasa sahaja kawan, nanti kita main lagi dan kita yang menang, hehehehe...ayo kita semangat lagi kawan..

#### 4.4.7.3 Ramai Kawan

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya kas-kus dari aspek ramai kawan, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.54

*Aspek Ramai Kawan Permainan Kas-Kus (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Yes		No	
Ramai Kawan	PRTW	4 (PRTW 01 02,04,07)		6 (PRTW 03,05,06,08,09,10)	
	ANKT	6 (ANKT 01,03,06,08,09,10)		4 (ANKT 02,04,05,07)	

Pemerhatian menunjukkan bahawa kanak-kanak yang kurang menunjukkan ramai kawan sedia ada, saat permainan budaya kas-kus diperkenalkan menunjukkan kanak-kanak memiliki ramai kawan, sebab permainan budaya kas-kus dimainkan secara beramai-ramai sehingga kanak-kanak berkawan satu sama lainnya. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek ramai kawan:

PRTW (Yes)-04 dan 07 Mari kawan kita main kas kus sama sama...jangan buat gaduh lagi ya kawan...silah kawan kamu lompat pertama.

PRTW (No)-08 dan 10 Hanya berdiam diri dan tak mahu ikut bermain bersama kawannya.

ANKT (Yes)-03 dan 06 Ayo kawan kita main kas kus, ajak yang lain juga kawan, selanjutnya kamu kawan kita main sesuai aturan ya.

ANKT (No)-05 dan 07 Saya tak mahu main (menolak ajakan kawannya dengan nada keras)

#### 4.4.7.4 Dikagumi

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya kas-kus dari aspek dikagumi, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.55

*Aspek Dikagumi Permainan Kas-Kus (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Dikagumi	PRTW	5 (PRTW 03,04,05,09,10)	5 (PRTW 01,02,06,07,08)
	ANKT	6 (ANKT 01,02,03,05,07,10)	4 (ANKT 04,06,08,09)

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya kas-kus memiliki aturan, sehingga kanak-kanak bermain secara jujur dan bertolak ansur, kanak-kanak saling memberi semangat antara rakan-rakan saat bermain, serta berterima kasih atau minta maaf. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek dikagumi:

PRTW (Yes)-09 dan 10 Baik lah kawan sekarang kumpulan kalian yang mulai lompat pertama, sebab kami kalah hom pim pang, hehehe...ayo kawan saya bantu berdiri, kasihan...maaf ya kawan kalian lagi yang pegang karet ini dan sekarang giliran kami yang melompat.

PRTW (No)-07 dan 08 Saya tak mahu kalau kamu yang menang, saya mahu saya yang menang (sambil mendorong kawannya).

- ANKT (Yes)-03 dan 05 Sebelum kita main, kita hom pim pang dulu ya kawan...haus ya kawan, sila minum dulu,hehehe. Sekarang kita yang melompat kawan sebab kumpulan kita menang hom pim pang, hehehe...mari kawan kita mulai main kas kus.
- ANKT (No)-06 dan 08 Saya mau saya yang main pertama,saya tak mahu hom pim pang.

#### 4.4.7.5 Kepemimpinan

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya kas-kus dari aspek kepemimpinan, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.56

##### *Aspek Kepemimpinan Permainan Kas-Kus (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Kepemimpinan	PRTW	6 (PRTW 01,02,04,07,09,10)	4 (PRTW 03,05,06,08)
	ANKT	6 (ANKT 03,04,05,06,08,10)	4 (ANKT 01,02,07,09)

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya kas-kus menggalakkan kanak-kanak memiliki keterampilan kepemimpinan. Permainan budaya dimainkan lebih dari 2 orang bahkan di mainkan secara kumpulan. Saat permainan budaya kas-kus diperkenalkan menunjukkan bahawa kanak-kanak bekerja secara berpasukan untuk menjadi juara, juga didapati ketua kumpulan memimpin pasukannya dengan cemerlang. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek kepemimpinan:

- PRTW (Yes)-04 dan 07 Jangan ada yang injak karet kawan, sebab kita akan diganti jika injak karet..ok kawan sekarang kita lompat, jangan terburu buru kawan...ayo kawan jangan sampai kalah, kita yang akan menang.



PRTW (No)-06 dan 08	Kamu sahaja yang main, saya tak mahu main dengan tim kamu.
ANKT (Yes)-03 dan 04	Sekarang kamu yang pertama lompat kawan sebab kamu hebat lompat tinggi.ok...selanjutnya saya yang lompat kawan, ayo kawan kita semangat...jangan injak karet kawan, kita pasti menang, semangat.
ANKT (No)-07 dan 09	Biar sahaja kita kalah saya tak perduli, saya tak mahu main lagi.

#### 4.4.7.6 Menyelesaikan Masalah

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya kas-kus dari aspek menyelesaikan masalah, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.57

*Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Kas-Kus (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Kecerdasan Interpersonal	
		Yes	No
Menyelesaikan Masalah	PRTW	5 (PRTW 02,03,04,06,09)	5 (PRTW 01,05,07,08,10)
	ANKT	5 (ANKT 01, 04,07,08,10)	5 (ANKT 02,03,05,06,09)

Penyelidik mendapati bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya kas-kus ada masalah yang muncul seperti kurang jujur, terkadang ada kanak-kanak marah-marah bila dikalah namun masalah tersebut diselesaikan dengan baik seperti mengulangi permainan tanpa pergaduhan. Semasa diberikan intervensi permainan budaya kas-kus menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat menyelesaikan masalah. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek menyelesaikan masalah:

PRTW (Yes)-03 dan 04 Kumpulan kami yang menang kawan sebab kami bisa

lompat sampai yang paling tinggi, bila tak percaya kita tanya ibu guru...sudah lah kawan jangan bergaduh ayo kita ulang sahaja lompatnya.

PRTW (No)-05 dan 07      Kamu jangan halangi dia berkelahi,minggir kamu, ayo kawan pukul dia,hahaha.

ANKT (Yes)-07 dan 08      Kumpulan yang lompat pertama adalah kumpulan kami sebab kami menang saat hom pim pang bersama kumpulan kamu kawan...dari pada kita bergaduh kita ulang sahaja lagi ya kawan.

ANKT (No)-06 dan 09      Pukul sahaja dia kawan, jangan berhenti, ayo saya bantu pukul dia, hahahaha.

#### 4.4.7.7 Memahami Sifat Orang Lain

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya kas-kus dari aspek memahami sifat orang lain, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.58

*Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Kas-Kus (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Memahami Sifat Orang Lain	PRTW	7 (PRTW 02,05,06,07,08,09,10)	3 (PRTW 01,03,04)
	ANKT	9 (ANKT 01,03,04,05,06,07,08,09,10)	1 (ANKT 02)

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya kas-kus, kanak-kanak bermain dengan sesiapa sahaja dan menerima kawannya dengan sifat seadanya. Walaupun kanak-kanak terkadang ada yang suka mengganggu atau bergaduh, namun rakan-rakannya lebih memilih diam tanpa memberikan umpan balik. Sifat tersebut menunjukkan kanak-kanak memahami sifat

orang lain. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek memahami sifat orang lain:

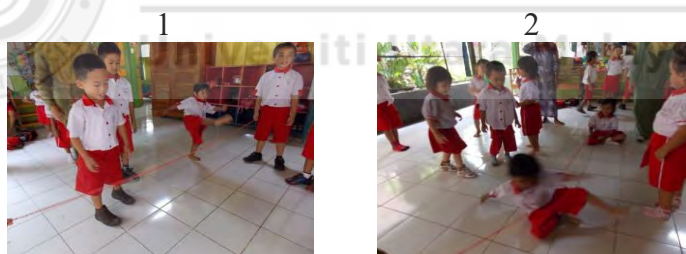
PRTW (Yes)-07 dan 08      Kamu suka bergaduh, saya tak mahu main dengan kamu, saya akan main dengan kawan lain sahaja...ok kawan boleh lah kamu main bersama saya tapi jangan buat gaduh lagi ya kawan.

PRTW (No)-03 dan 04      Kamu tak usah main lagi sebab kamu bodoh, (sambil mendorong kepala kawannya).

ANKT (Yes)-08 dan 09      Kamu jangan begaduh, saya tak mahu main, sebab kamu terus buat gaduh,saya main dengan kumpulan lain sahaja ...ok saya akan main dengan kamu tapi jangan buat gaduh ya.ok.

ANKT (No)-02              Jangan masuk di tim saya, kalau kamu masuk di tim saya saya tak mahu main atau saya laporkan kamu sama bu guru (sambil marh marah dan mendorong kawannya)

Berikut penyelidikan menunjukkan berupa gambar yang diperolehi melalui pemerhatian, gambar tersebut seperti berikut:



*Rajah 4.14.* Kanak-kanak Bermain Kas-Kus

Rajah 4.14 menunjukkan kanak-kanak sedang bermain kas-kus. Rajah menunjukkan pula kanak-kanak bekerjasama dalam kumpulan, ketika kanak-kanak bermain kas-kus ada yang terjatuh dan ada yang menolong, kanak-kanak pun bermain secara beramai-ramai sehingga mereka memiliki ramai kawan dan saling memahami satu dengan yang lainnya. Kanak-kanak sebagai ketua kumpulan juga dapat memimpin

pasukannya dengan cemerlang. Kanak-kanak pun belajar memecahkan masalah ketika memenangkan permainan mahupun ketika ada yang berselisih paham diantara kanak-kanak.

#### 4.4.8 Kecerdasan Interpersonal Dalam Permainan Petak Umpet

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya petak umpet pada kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT yang mengambil kira tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal sebagai berikut:

##### 4.4.8.1 Kooperatif

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya petak umpet dari aspek kooperatif, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.59

*Aspek Kooperatif Permainan Petak Umpet (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Kooperatif	PRTW	10 (PRTW 01-10)	0
	ANKT	10 (ANKT 01-10)	0

Aspek kooperatif sedia ada, kanak-kanak menunjukkan kurang bekerjasama antara rakan-rakannya, namun saat permainan budaya petak umpet menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat bekerjasama antara rakan-rakannya seperti tidak bersuara saat bersembunyi, meskipun satu tempat persembunyian yang ditempati. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek kooperatif:

PRTW (Yes)-01 dan 02 Ayo kawan semua kita sembunyi jangan ada yang sampai terlihat, hehehe. saya sembunyi di bawah meja kawan, hehe...baik kawan kalau saya tak terlihat sama penjaga saya akan lari menyentuh tian penjaga,ok.

ANKT (Yes)-03 dan 04 Biar saya yang sembunyi di belakang pintu lagi kawan..kamu juga harus sembunyi kawan biar tidak terlihat...sekarang...ayo kawan kita sembunyi.

#### 4.4.8.2 Empati

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya petak umpet dari aspek empati, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.60

*Aspek Empati Permainan Petak Umpet (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Yes		No	
Empati	PRTW	10 (PRTW 01-10)		0	
	ANKT	10 (ANKT 01-10)		0	

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya petak umpet menggalakkan kanak-kanak memiliki rasa empati antara rakan-rakannya. Kanak-kanak yang tidak menunjukkan rasa empati seperti menolong, membantu, memberi, dan menghibur sedia ada, semasa diberikan intervensi permainan budaya menunjukkan kanak-kanak berempati antara rakan-rakannya seperti, ada terjatuh ada yang menolong, salin berbagi makanan ataupun minuman. Sifat tersebut merupakan unsur empati. Berikut contoh yang mewakili yes dari aspek empati:

PRTW (Yes)-05 dan 06 Mari kawan saya bantu berdiri...ayo kawan semangat Lelah ya kawan, kita istirahat dulu yuk, kamu haus, sila

minum air saya...hehehe kita terlihat sama penjaga ya, hehehe....ayo kita semangat lagi kawan.

ANKT (Yes)-07 dan 08      Kamu haus ya kawan, ayo kita minum dulu, ini kamu minum air saya sahaja, hehehe...kalah tak jadi masalah kawan, yang penting kita bisa main petak umpet, hehehe... kita main lagi yuk, semangat kawan.

#### 4.4.8.3 Ramai Kawan

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya petak umpet dari aspek ramai kawan, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.61

*Aspek Ramai Kawan Permainan Petak Umpet (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Ramai Kawan	PRTW	5 (PRTW 01, 02,04,06,07)	5 (PRTW 03,05,08,09,10)
	ANKT	6 (ANKT 01,03,06,08,09,10)	4 (ANKT 02,04,05,07)

Dapatan pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya petak umpet menggalakkan kanak-kanak memiliki ramai kawan. Kanak-kanak yang masih kurang menunjukkan ramai kawan sedia ada, saat diberikan permainan budaya petak umpet menunjukkan kanak-kanak memiliki ramai kawan, sebab saat dilaksanakan permainan budaya petak umpet kanak-kanak bermain secara beramai-ramai, sehingga kanak-kanak berkawan satu sama lainnya tanpa memilih-milih kawan.

Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek ramai kawan:

PRTW (Yes)-04 dan 07      Mari kawan kita main petak umpet sama sama...jangan buat gaduh lagi ya kawan...silah kawan kita mulai sahaja.

PRTW (No)-08 dan 09      Saya tak mahu main, saya malas (menolak ajakan

kawannya).

- ANKT (Yes)-06 dan 09 Ayo kawan kita main petak umpet, ajak yang lain juga kawan... Kita tak boleh gaduh ya kawan, kita main sesuai aturan ya...mari kita mulai main kawan.
- ANKT (No)-05 dan 07 Kamu sahaja yang main, jangan ajak ajak saya main (menolak ajakan kawannya).

#### 4.4.8.4 Dikagumi

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya petak umpet dari aspek dikagumi, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.62

*Aspek Dikagumi Permainan Petak Umpet (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Yes	No
Dikagumi	PRTW	5 (PRTW 03,04,05,09,10)	5 (PRTW 01,02,06,07,08)
	ANKT	6 (ANKT 01,02,03,05,07,10)	4 (ANKT 04,06,08,09)

Hasil pemerhatian menunjukkan, bahawa permainan budaya petak umpet mempunyai aturan, sehingga kanak-kanak bermain secara jujur dan bertolak ansur, serta berterima kasih atau minta maaf. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek dikagumi:

- PRTW (Yes)-03 dan 04 Baik lah kawan sekarang kita berbaris ya, maaf kita baris jangan ada yang saling dorong ya,ok. Hati hati kawan, mari saya bantu. Terimakasih kawan kamu juga sudah bantu saya waktu jatuh,hehehe.
- PRTW (No)-01 dan 02 Kamu pindah ke belakang sahaja, jangan dekat saya (sambil mendorong kawannya dan terjatuh).

- ANKT (Yes)-03 dan 05      Sekarang giliran kamu yang hom pim pang kawan,ok....kasihan, mari saya bantu. Kita minum dulu ya kawan, ini sila minum air saya sahaja...maaf ya kawan gara gara saya kamu terlihat.
- ANKT (No)-04 dan 06      Kamu jangan halangi saya bodoh, itu tempat saya (sambil memukul kawannya).

#### 4.4.8.5 Kepemimpinan

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya petak umpet dari aspek kepemimpinan, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.63

*Aspek Kepemimpinan Permainan Petak Umpet (Fasa 2)*

Kecerdasan Interpersonal	Prasekolah	Yes	No
Kepemimpinan	PRTW	8 (PRTW 01,02,04,06,07,08,09,10)	2 (PRTW 03,05)
	ANKT	5 (ANKT 01,02,03,08,10)	5 (ANKT 04,05,06,07,09)

Dapatan pemerhatian menunjukkan bahawa, permainan budaya petak umpet dimainkan lebih dari 5 orang bahkan dimainkan beramai-ramai secara kumpulan, sehingga dalam permainan budaya secara kumpulan perlu adanya ketua kumpulan. Semasa diberikan intervensi permainan budaya petak umpet menunjukkan bahawa kanak-kanak bekerja secara berpasukan untuk menjadi juara, juga didapati ketua



kumpulan memimpin pasukannya dengan cemerlang. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek kepemimpinan:

- PRTW (Yes)-04 dan 06 Semua baris di belakang saya kawa, saya akan sebut angka yang jadi penjaga,ok.Kamu yang jadi penjaga kawan, sebab saya sudah sebut angka urutan kamu kawan.
- PRTW (No)-03 dan 05 Saya tak suka kamu jadi penentu, kamu sahaja yan main, saya tak mahu main lagi (sambil marah-marah).
- ANKT (Yes)-02 dan 03 Yang akan jadi penjaga adalah angka yang saya sebut,ok. Kamu yang jadi penjaga untuk awal kawan sebab angka barisan kamu yang saya sebut.ok.
- ANKT (No)-07 dan 09 Saya tak mahu main lagi sebab saya terus yang jadi penjaga,saya tidak suka.

#### 4.4.8.6 Menyelesaikan Masalah

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya petak umpet dari aspek menyelesaikan masalah, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.64

*Aspek Menyelesaikan Masalah Permainan Petak Umpet (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Menyelesaikan Masalah	PRTW	5 (PRTW 02,03,04,06,09)	5 (PRTW 01,05,07,08,10)
	ANKT	5 (ANKT 01,04,07,08,10)	5 (ANKT 02,03,05,06,09)

Penyelidik mendapati bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya petak umpet ada masalah yang muncul seperti marah-marah bila didapati persembunyiannya dan ada kawan yang melerai, ada yang berhenti sebelum

permainan selesai. Semasa diberikan intervensi permainan budaya petak umpet menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat menyelesaikan masalah. Berikut contoh yang mewakili yes dan no dari aspek menyelesaikan masalah:

- PRTW (Yes)- 02 dan 03      Kamu yang pertama terlihat kawan , jadi kamu yang jadi penjaga selanjutnya,ok...kawan tidak usah ribut ribut kita lanjut sahaja mainnya.ok.
- PRTW (No)-01 dan 05      Saya tak suka kamu sebab kamu selalu mendapati tempat saya sembunyi (sambil mendorong kawannya).
- ANKT (Yes)-04 dan 07      Kamu terlihat kawan saat bersembunyi di bawah meja jadi kamu sudah boleh keluar dari tempat persembunyian kamu...tak boleh curang kawan, ayo kita main lagi.
- ANKT (No)-02 dan 03      Jangan halangi mereka berkelahi, saya ingin lihat siapa yang menang, hahaha.

#### 4.4.8.7 Memahami Sifat Orang Lain

Hasil yang didapati melalui pemerhatian terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan prasekolah ANKT menunjukkan, bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal permainan budaya petak umpet dari aspek memahami sifat orang lain, penyelidik akan menunjukkan berupa jadual:

Jadual 4.65

*Aspek Memahami Sifat Orang Lain Permainan Petak Umpet (Fasa 2)*

<b>Kecerdasan Interpersonal</b>	<b>Prasekolah</b>	<b>Yes</b>	<b>No</b>
Memahami Sifat Orang Lain	PRTW	7 (PRTW 02,05,06,07,08,09,10)	3 (PRTW 01,03,04)
	ANKT	8 (ANKT 01,03,04,06,07,08,09,10)	2 (ANKT 02,05)

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa saat kanak-kanak bermain permainan budaya petak umpet, kanak-kanak bermain dengan sesiapa sahaja dan menerima

kawannya dengan sifat seadanya. Walaupun kanak-kanak terkadang ada yang suka mengganggu atau bergaduh, namun rakan-rakannya lebih memilih diam tanpa melayani mereka. Sifat seperti ini menunjukkan kanak-kanak memahami sifat orang lain. Berikut contoh hasil pemerhatian dari aspek memahami sifat orang lain:

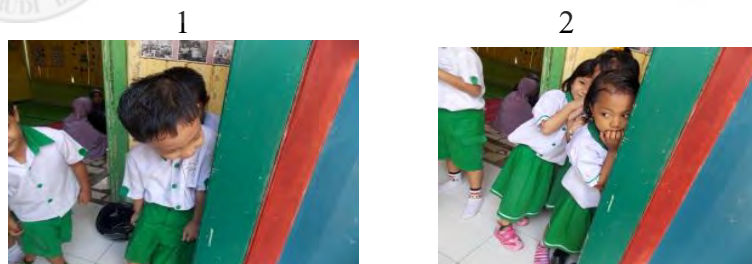
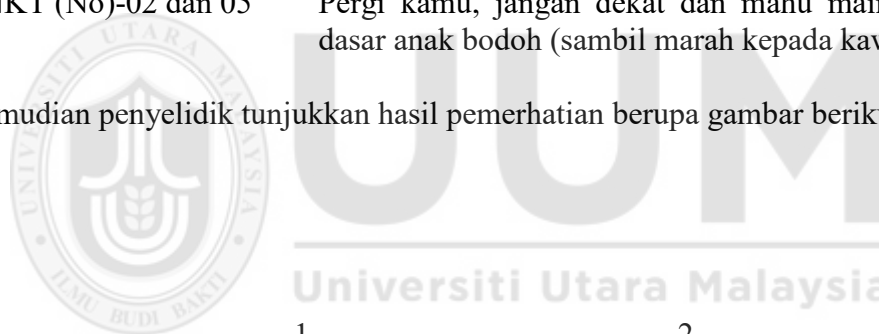
PRTW (Yes)-02 dan 06      Kamu suka bergaduh, saya tak mahu main dengan kamu, saya akan main dengan kawan lain sahaja...ok kawan boleh lah kamu main bersama saya tapi jangan buat gaduh lagi ya kawan.

PRTW (No)-03 dan 04      Memang kamu anak nakal, saya tak mahu main lagi sama kamu (sambil marah).

ANKT (Yes)-06 dan 07      Kamu jangan begaduh, saya main dengan kumpulan lain sahaja ...ok saya akan main dengan kamu tapi jangan buat gaduh ya.ok.

ANKT (No)-02 dan 05      Pergi kamu, jangan dekat dan mahu main sama saya, dasar anak bodoh (sambil marah kepada kawannya).

Kemudian penyelidik tunjukkan hasil pemerhatian berupa gambar berikut:



*Rajah 4.15.* Kanak-kanak Bermain Petak Umpet

Rajah 4.15 menunjukkan kanak-kanak sedang bermain petak umpet. Kanak-kanak terlihat bekerjasama saat bersembunyi sehingga penjaga tiang tidak mendapatinya. Kanak-kanak juga bermain secara bersama-sama sehingga kanak-kanak memiliki

ramai kawan dan saling memahami diantara mereka, bermain sesuai aturan sehingga kurang pergaduhan, dan ketua kumpulan dapat memimpin pasukannya.

Hasil pemerhatian yang penyelidik perolehi dari ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT kemudian dihitung untuk diketahui peratusan, selanjutnya penyelidik menetapkan kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Hasil peratusan dan kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah ANKT sebagai berikut:

Jadual 4.66

*Rincian Nilai Peratusan Permainan Budaya Prasekolah PRTW dan ANKT(Fasa 2)*

Jenis Permainan Budaya	Jumlah Y (Yes)		Hasil Maksimum (HM)	Bilangan Tetap	Nilai Peratusan (NP)		Tahap
	PRTW	ANKT			PRTW	ANKT	
Engklek	52	51	70	100	74 %	72 %	Sederhana
Galah Panjang	50	50	70	100	71 %	71 %	Sederhana
Bakiak	49	50	70	100	70 %	71 %	Sederhana
Congkak	39	37	70	100	55 %	52 %	Sederhana
Ular Naga	50	51	70	100	71 %	72 %	Sederhana
Lari Karung	44	48	70	100	62 %	68 %	Sederhana
Kas-Kus	47	52	70	100	67 %	74 %	Sederhana
Petak Umpet	50	50	70	100	71 %	71 %	Sederhana

#### 4.5 Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Setelah Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 3)

Penyelidik menjalankan pemerhatian setelah permainan budaya diperkenalkan atau dalam fasa 3 sama ada fasa 1, fasa 2 dengan menggunakan protokol pemerhatian yang sama, dalam tempo sebulan dalam dua prasekolah. Hasil pemerhatian yang penyelidik dapati bahawa guru masih melaksanakan permainan budaya kepada kanak-kanak prasekolah sekali dalam seminggu di setiap kelas. Guru memberikan permainan budaya kepada seluruh kelas baik prasekolah PRTW mahupun prasekolah

ANKT, ertinya permainan budaya bukan sahaja kepada kanak-kanak sebagai kumpulan rawatan namun kepada seluruh kanak-kanak yang ada dalam prasekolah tersebut. Hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah dari lapan jenis permainan budaya setelah diperkenalkan (rujuk lampiran F fasa 3). Selanjutnya hasil koding pemerhatian, penyelidik menunjukkan seperti jadual sebagai berikut:

Jadual 4.67

*Aktiviti Permainan Budaya Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3)*

Kecerdasan Interpersonal	1		2		3		4		5		6		7		Jumlah																	
	PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT													
	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N										
Engklek	10	0	10	0	10	0	10	0	7	3	7	3	7	3	7	3	6	4	7	3	6	4	5	5	7	3	9	1	53	17	55	15
Galah Panjang	10	0	10	0	10	0	10	0	7	3	9	1	6	4	6	4	6	4	7	3	6	4	6	4	7	3	8	2	52	18	56	14
Bakiak	10	0	10	0	10	0	10	0	8	2	8	2	7	3	7	3	7	3	5	5	5	5	5	5	7	3	8	2	54	16	53	17
Congkak	-	-	-	-	10	0	10	0	9	1	7	3	9	1	7	3	-	-	-	-	9	1	9	1	9	1	9	1	46	24	42	28
Ular Naga	10	0	10	0	10	0	10	0	9	1	6	4	6	4	6	4	6	4	6	4	7	3	5	5	8	2	8	2	56	14	51	19
Lari Karung	-	-	-	-	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	-	-	-	-	10	0	10	0	10	0	9	1	50	20	49	21
Kas-Kus	10	0	10	0	10	0	10	0	7	3	7	3	5	5	6	4	6	4	6	4	7	3	5	5	7	3	9	1	52	18	53	17
Petak Umpet	10	0	10	0	10	0	10	0	7	3	10	0	8	2	7	3	7	3	5	5	6	4	5	5	7	3	8	2	55	15	55	55

Selanjutnya dalam fasa 3 penyelidik juga memberikan pemerhatian terhadap kanak-kanak diluar permainan budaya atau aktiviti lainnya (rujuk lampiran G). Hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal terhadap kanak-kanak prasekolah diluar permainan budaya atau aktiviti lainnya berupa jadual sebagai berikut:

Jadual 4.68

*Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3)*

Kecerdasan Interpersonal	1		2		3		4		5		6		7		Jumlah																	
	PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT		PRTW		ANKT													
	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N												
Membersihkan Kelas	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	9	1	10	0	10	0	8	2	10	0	9	1	9	1	67	3	68	2
Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	8	2	10	0	10	0	10	0	9	1	9	1	8	2	8	2	65	5	67	3
Bermain Sewaktu Rehat	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0	9	1	10	0	8	2	9	1	8	2	8	2	65	5	65	5		
Menyusun Bongkah	10	0	10	0	10	0	10	0	9	1	9	1	9	1	9	1	8	2	8	2	9	1	9	1	9	1	9	1	64	6	64	6
Menggambar, mewarnai, menempel, menggantung dan merangkai Bunga.	10	0	10	0	10	0	10	0	9	1	9	1	9	1	9	1	9	1	8	2	10	0	9	1	10	0	9	1	67	3	64	6

Hasil pemerhatian lapan jenis permainan budaya setelah diperkenalkan, dan aktiviti kanak-kanak diluar permainan budaya menyelidik menghubungkaitkan dengan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal, dan hasilnya sebagai berikut:

#### 4.5.1 Kooperatif

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT setelah permainan budaya diperkenalkan mahupun aktiviti lainnya dari aspek kooperatif menunjukkan sebagai berikut:

Jadual 4.69

*Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3)*

Ciri Kecerdasan Interpersonal	Jenis Permainan Budaya dan Aktiviti Lainnya	Prasekolah			
		PRTW		ANKT	
		Yes	No	Yes	No
	Egkek	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Galah panjang	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
Kooperatif	Bakiak	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Congkak	-	-	-	-

Ular Naga	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
Lari Karung	-	-	-	-
Kas Kus	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
Petak Umpet	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
Membersihkan kelas	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
Bermain Sewaktu Rehat	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
Menyusun Bongkah	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari aspek kooperatif setelah permainan budaya diperkenalkan mahupun aktiviti lainnya baik kanak-kanak PRTW mahupun kanak-kanak ANKT semakin membaik, bukan sahaja saat kanak-kanak bermain permainan budaya, akan tetapi dalam aktiviti lainnya pun juga bekerjasama. Kerjasama yang ditunjukkan kanak-kanak misalnya saat membersihkan kelas, ada yang menyapu, ada yang membuang sampah, serta bersama-sama mengangkat meja atau kursi serta benda-benda lainnya. Penyelidik juga dapati begitu eloknya dipandang saat kanak-kanak bekerjasama, pekerjaan yang berat menjadi ringan. Kegiatan tersebut dapat ditunjukkan pada gambar berikut:



Rajah 4.16. Kooperatif

Rajah 4.16 (1) menunjukkan kerjasama kanak-kanak saat bermain permainan budaya, rajah 4.16 (2), dan (3) menunjukkan kanak-kanak ketika beraktiviti lainnya iaitu membersihkan kelas. Berikut contoh interaksi kanak-kanak yang mewakili yes dan no dari aspek kooperatif setelah permainan budaya diperkenalkan:

- PRTW (Yes)-01 dan 04      Sekarang kita yang main kawan, jangan sampai kalah...sipp kawan saya sekarang saya yang main kawan...ayo semangat kawan.  
Kita sama sama ya kawan untuk kerjakan tugas ini biar cepat selesai, ayo kita mulai kerja kawan.
- ANKT (Yes)-03 dan 06      Ayo kawan, kita buktikan kita pasti menang...biar saya yang main pertama di kumpulan kita kawan.. baik lah kawan saya akan lompat dengan hati hati.  
Ibu guru sudah bagi kumpulan..ayo kawan kita kerjakan tugas membersihkan kelas secara bersama-sama agar cepat selesi, ok, semangat.

#### 4.5.2 Rasa Empati

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT setelah permainan budaya diperkenalkan mahupun aktiviti lainnya dari aspek rasa empati menunjukkan sebagai berikut:

Jadual 4.70

*Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3)*

Ciri Kecerdasan Interpersonal	Jenis Permainan Budaya dan Aktiviti Lainnya	Prasekolah			
		PRTW		ANKT	
		Yes	No	Yes	No
	Egklek	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Galah panjang	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Bakiak	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0



Empati	Congkak	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Ular Naga	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Lari Karung	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Kas Kus	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Petak Umpet	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Membersihkan kelas	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Bermain Sewaktu Rehat	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Menyusun Bongkah	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0
	Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	10 (01-10)	0	10 (01-10)	0

Hasil pemerhatian menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari aspek rasa empati setelah permainan budaya diperkenalkan mahupun aktiviti lainnya baik kanak-kanak PRTW mahupun kanak-kanak ANKT menunjukkan semakin membaik, bukan sahaja saat kanak-kanak bermain permainan budaya, akan tetapi dalam aktiviti lainnya pun juga muncul rasa empati terhadap rakan-rakannya. Hasil pemerhatian kecerdasan interpersonal dari aspek rasa empati menunjukkan bahawa kanak-kanak PRTW mahupun ANKT saling menolong dan membantu, serta berbuat baik dalam situasi bermain permainan budaya mahupun dalam aktiviti lainnya. Hal tersebut ditunjukkan dalam gambar berikut:



Rajah 4.17. Rasa Empati

Rajah 4.17 menunjukkan bahawa gambar 1 seorang kanak-kanak membantu membaiki res celana kawannya yang terbuka. Rajah 2 menunjukkan bahawa seorang kanak-kanak menolong kawannya yang kakinya terluka, serta gambar 3 menunjukkan bahawa seorang kanak-kanak memberi minuman terhadap kawannya yang kehausan. Berikut contoh interaksi kanak-kanak yang mewakili yes dari aspek empati setelah permainan budaya diperkenalkan:

- PRTW (Yes)-05 dan 08      Ayo sini saya bantu kawan,kasihannya...duduk dulu kawan sila minum air saya sahaja, ayo kita semangat lagi kawan, hati hati ya kawan kalau main lagi, hehehe.
- ANKT (Yes)-07 dan 08      Kita istirahat dulu ya kawan, lelah ya kawan,Ini minum sama makan kerupuk yuk, saya ada bawah kerupuk dari rumah,hehehe...hehehe

### 4.5.3 Ramai Kawan

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT setelah permainan budaya diperkenalkan mahupun aktiviti lainnya dari aspek ramai kawan menunjukkan sebagai berikut:

Jadual 4.71

*Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3)*

Ciri Kecerdasan Interpersonal	Jenis Permainan Budaya dan Aktiviti Lainnya	Prasekolah			
		PRTW		ANKT	
		Yes	No	Yes	No
Ramai Kawan	Egklek	7	3 (03,05,06)	7	3 (02,05,07)
	Galah panjang	7	3 (05,06,10)	9	1 (02)
	Bakiak	8	2 (03,10)	8	2 (02,04)
	Congkak	9	1 (05)	7	3 (02,05,07)
	Ular Naga	9	1 (05)	6	4 (02,04,05,08)
	Lari Karung	10	0	10	0
	Kas Kus	7	3 (03,06,10)	7	3 (04,05,07)
	Petak Umpet	7	3 (02,05,06)	10	0

Membersihkan kelas	10	0	10	0
Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	10	0	10	0
Bermain Sewaktu Rehat	10	0	10	0
Menyusun Bongkah	9	1 (05)	9	1 (05)
Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	9	1 (09)	9	1 (05)

Hasil pemerhatian kecerdasan interpersonal dari aspek ramai kawan selepas permainan budaya diperkenalkan menunjukkan bahawa, kanak-kanak PRTW mahupun ANKT bermain secara bersama-sama tanpa ada jarak satu sama lainnya. Kanak-kanak bermain tanpa memilih-milih kawan baik saat bermain permainan budaya mahupun aktiviti lainnya, sehingga mereka memiliki ramai kawan. Hal tersebut ditunjukkan dalam gambar berikut:



*Rajah 4.18. Ramai Kawan*

Rajah 4.18 (1) menunjukkan kanak-kanak secara bersama-sama sedang bermain congkak, sedangkan rajah 4.18 (2) menunjukkan kakak-kanak sedang beraktiviti lainnya di luar permainan budaya. Berikut contoh interaksi kanak-kanak yang mewakili yes dan no dari aspek ramai kawan setelah permainan budaya diperkenalkan:

PRTW (Yes)-07 dan 08      Hore, kita main permainan budaya lagi, ayo kawan semua kita main...kamu tak boleh buat gaduh lagi ya kawan...sila kawan kita hom pim pang.  
Ayo kita belajar sama sama ya kawan, nanti kita juga

bermain bersama sama, okee...

PRTW (No)-03 dan 05      Kamu yang main sahaja,saya malas.  
Saya tidak mahu belajar bongkah lagi, saya mau makan kuih sahaja.

ANKT (Yes)-01 dan 03      Kita main permainan budaya lagi ya kawan engklek juga kawan, kita ajak kawan kita semua, hore ayo kita main.  
Hore kita sudah mahu selesai kerja tugas sebab kita kerja sama sama, ayo kawan kita kerjakan lagi, hehehe..ayoo..

ANKT (No)-02 dan 05      Jangan ganggu saya kamu sahaja yang kerjakan tugas itu (sambil mendorong kawannya).

#### 4.5.4 Dikagumi

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT setelah permainan budaya diperkenalkan mahupun aktiviti lainnya dari aspek dikagumi menunjukkan sebagai berikut:

Jadual 4.72

*Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3)*

Ciri Kecerdasan Interpersonal	Jenis Permainan Budaya dan Aktiviti Lainnya	Prasekolah			
		PRTW		ANKT	
		Yes	No	Yes	No
Dikagumi	Egklek	7	3 (02,06,08)	7	3 (04,06,08)
	Galah panjang	6	4 (02,06,07,08)	6	4 (04,06,08,09)
	Bakiak	7	3 (01,02,06)	7	3 (04,06,08)
	Congkak	9	1 (02)	7	3 (04,06,08)
	Ular Naga	6	4 (01,02,06,08)	6	4 (04,06,08,09)
	Lari Karung	10	0	10	0
	Kas Kus	5	5 (01,02,06,07,08)	6	4 (04,06,08,09)
	Petak Umpet	8	2 (06,07)	7	3 (04,06,08)
	Membersihkan kelas	10	0	9	1 (08)

Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	8	2 (06,08)	10	0
Bermain Sewaktu Rehat	10	0	10	0
Menyusun Bongkah	9	1 (02)	9	1 (02)
Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	9	1 (01)	9	1 (02)

Hasil pemerhatian kecerdasan interpersonal dari aspek dikagumi selepas permainan budaya diperkenalkan menunjukkan bahawa kanak-kanak PRTW mahupun ANKT kanak-kanak bermain sesuai aturan, memberi semangat terhadap rakan-rakan, saling memaafkan, ataupun berterima kasih. Tingkah laku tersebut terlihat saat bermain permainan budaya mahupun dalam hal lainnya. Sifat tersebut adalah ciri-ciri sifat yang dikagumi. Hal tersebut ditunjukkan dalam gambar berikut:



Rajah 4.19. Dikagumi

Rajah 4.19 menunjukkan, bahawa gambar 1 kanak-kanak sedang mengundi giliran bermain yang bererti kanak-kanak bermain secara jujur. Rajah 2 menunjukkan kanak-kanak memberi semangat kepada kawannya yang sedang berlumba. Serta gambar 3 menunjukkan kanak-kanak merangkai bunga secara bersama-sama sambil berbincang dengan lemah lembut. Berikut contoh interaksi kanak-kanak yang mewakili yes dan no dari aspek dikagumi setelah permainan budaya diperkenalkan:

PRTW (Yes)-09 dan 10      Maaf kawan saya tidak sengaja ayo kawan kita mulai lagi untuk main ,ok. Mari kawan saya bantu kerjakan, saya akan ajarkan juga caranya biar kerja kita cepat selesai,ok..semangat.

- PRTW (No)-02 dan 06 Minggir anak bodoh saya mahu main. Saya juga mahu main tapi saya tak mau hom pim pang sebab saya mau main yang pertama.  
Hom pim pan dulu kawan biar tahu siapa kawan kumpulan kita...silah kawan kamu yang main pertama sahaja, ok.
- ANKT (Yes)-01 dan 03 Mari kawan saya bantu mengerjakannya ya biar cepat selesai...  
Bagus yaa.. rangkaian bungamu..rangkaiannya bungamu juga cantik...hehehe..
- ANKT (N0)-04 dan 06 Kamu mau saya pukul, pindah kamu dari situ, kamu mengganggu saya main dan kerja tugas..

#### 4.5.5 Kepemimpinan

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT setelah permainan budaya diperkenalkan mahupun aktiviti lainnya dari aspek kepemimpinan menunjukkan sebagai berikut:

Jadual 4.73

*Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3)*

Ciri Kecerdasan Interpersonal	Jenis Permainan Budaya dan Aktiviti Lainnya	Prasekolah			
		Yes	No	Yes	No
Interpersonal	Egkek	6	4 (03,05,06,08)	7	3 (05,06,09)
	Galah panjang	6	4 (03,05,06,08)	7	3 (02,06,07)
	Bakiak	7	3 (05,06,08)	5	5 (01,02,04,05,09)
	Congkak	-	-	-	-
	Ular Naga	6	4 (03,05,06,08)	6	4 (01,02,07,09)
Kepemimpinan	Lari Karung	-	-	-	-
	Kas Kus	6	4 (03,05,06,08)	6	4 (01,02,07,09)
	Petak Umpet	7	3 (03,05,06)	5	5 (04,05,06,07,09)
	Membersihkan kelas	10	0	10	0
	Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa	10	0	10	0

Sebelum Belajar				
Bermain Sewaktu Rehat	9	1 (08)	10	0
Menyusun Bongkah	8	2 (03,06)	8	2 (03,06)
Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	9	1 (08)	8	2 (03,06)

Hasil pemerhatian kecerdasan interpersonal dari aspek kepemimpinan setelah permainan budaya diperkenalkan menunjukkan bahawa kanak-kanak PRTW mahupun ANKT kanak-kanak saat bermain, keseluruhan kanak-kanak mahu jadi ketua kumpulan, berusaha kumpulannya menjadi pemenang saat berlumba. Tingkah laku tersebut terlihat saat bermain permainan budaya mahupun dalam aktiviti lainnya. Hal tersebut ditunjukkan dalam gambar berikut:



Rajah 4.20. Kepemimpinan

Rajah 4.20 menunjukkan, bahawa gambar 1 menunjukkan semua kanak-kanak nampak mengangkat tangannya saat guru menawarkan siapa yang mahu memimpin doa, serta rajah 2 menunjukkan kanak-kanak memimpin latihan solat berjamaah. Berikut contoh interaksi kanak-kanak yang mewakili yes dan no dari aspek kepemimpinan setelah permainan budaya diperkenalkan:

- PRTW (Yes)-01 dan 02      Sekarang kumpulan kita yang main kawan, ayo semangat.  
 Saya yang mahu pimpin sholat hari ini kawan, hehehe.
- PRTW (No)-03 dan 08      Kamu jangan berdiri disitu, kita akan kalah kalau kamu seperti itu, kamu keluar sahaja dari tim saya (sambil menarik dan mendorong kawannya).

Saya tak mahu kerja tugas itu, kamu sahaja yang kerjakan, saya malas.

- ANKT (Yes)-08 dan 10 Ayo kawan kita semangat, kita tak boleh kalah dengan kawan lain.  
Tugas bu guru kita kerjakan sama sama ya kawan, nanti saya yang akan pimpin,ok.
- ANKT (No)-05 dan 06 Saya tak mahu kerjasama dengan kamu, saya mau keluar sahaja, sebab kamu bodoh.  
Terserah saya, mahu kerja tugas itu atau tidak, kenapa kamu mau lawan saya (sambil marah)

#### 4.5.6 Menyelesaikan Masalah

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT setelah permainan budaya diperkenalkan mahupun aktiviti lainnya dari aspek menyelesaikan masalah menunjukkan sebagai berikut:

Jadual 4.74

*Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3)*

Ciri Kecerdasan Interpersonal	Jenis Permainan Budaya dan Aktiviti Lainnya	Prasekolah			
		Yes	PRTW No	Yes	ANKT No
Menyelesaikan Masalah	Egklek	6	4 (01,05,08,10)	5	5 (02,03,05,06,09)
	Galah panjang	6	4 (05,07,08,10)	6	4 (02,03,06,09)
	Bakiak	5	5 (01,05,07,08,10)	5	5 (02,03,05,09)
	Congkak	9	1 (01)	9	1 (09)
	Ular Naga	7	3 (01,05,10)	5	5 (02,03,04,05,09)
	Lari Karung	10	0	10	0
	Kas Kus	7	3 (01,05,07)	5	5 (02,03,05,06,09)
	Petak Umpet	6	4 (05,07,08,10)	5	5 (02,03,05,06,09)
	Membersihkan kelas	8	2 (05,10)	10	0
	Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	9	1 (08)	9	1 (03)
Bermain Sewaktu Rehat	8	2 (01,05)	9	1 (03)	



Menyusun Bongkah	9	1 (01)	9	1 (01)
Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	10	0	9	1 (01)

Hasil pemerhatian kecerdasan interpersonal dari aspek menyelesaikan masalah selepas intervensi permainan budaya menunjukkan bahawa kanak-kanak prasekolah PRTW mahupun kanak-kanak prasekolah ANKT saat bermain permainan budaya ada kanak-kanak bermain tidak sesuai aturan hingga bergaduh, kanak-kanak lainnya memisahkan kawannya yang sedang bergaduh, juga seorang kanak-kanak bermasalah mainannya dan kawan lainnya memperbaiki mainan rakannya yang mengalami kerosakan. Tingkah laku tersebut terlihat saat bermain permainan budaya mahupun dalam aktiviti lainnya. Masalah yang muncul, kanak-kanak dapat menyelesaikannya dengan baik. Hal tersebut ditunjukkan dalam gambar berikut:



Rajah 4.21. Menyelesaikan Masalah

Berikut contoh interaksi kanak-kanak yang mewakili yes dan no dari aspek menyelesaikan masalah setelah permainan budaya diperkenalkan:

- |                      |  |
|----------------------|--|
| PRTW (Yes)-02 dan 03 | Tidak boleh seperti itu kawan, lebih baik kita ulang dan mulai lagi sahaja mainnya.Sudah kawan tak perlu bergaduh sekarang kembali ke meja masing masing kerja tugas dari ibu guru,ok. |
| PRTW (No)-08 dan 10  | Biar kan sahaja mereka berkelahi sampai ada yang kalah,hahaha.   |
| ANKT (Yes)-07 dan 10 | Jangan bergaduh kawan, kita ulang hom pim pang lagi biar adil, ok. Tak perlu ribut rebut kawan, kita kerjakan  |

ANKT (No)-06 dan 09 sama sama sahaja biar cepat selesai ya, ok.  
Ayo kawan tak usah perduli mereka pukul, sahaja dia kalau mau melawan, hahaha.

#### 4.5.7 Memahami Sifat Orang Lain

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT setelah permainan budaya diperkenalkan mahupun aktiviti lainnya dari aspek memahami sifat orang lain menunjukkan sebagai berikut:

Jadual 4.75

*Permainan Budaya dan Aktiviti Lain Prasekolah PRTW dan ANKT (Fasa 3)*

Ciri Kecerdasan Interpersonal	Jenis Permainan Budaya dan Aktiviti Lainnya	Prasekolah			
		PRTW		ANKT	
		Yes	No	Yes	No
Memahami Sifat Orang Lain	Egkek	7	3 (01,03,04)	9	1 (02)
	Galah panjang	7	3 (01,03,04)	8	2 (02,05)
	Bakiak	7	3 (01,03,04)	8	2 (02,05)
	Congkak	9	1 (03)	9	1 (05)
	Ular Naga	8	2 (03,04)	8	2 (02,05)
	Lari Karung	10	0	9	1 (02)
	Kas Kus	7	3 (01,03,04)	9	1 (02)
	Petak Umpet	7	3 (01,03,04)	8	2 (02,05)
	Membersihkan kelas	9	1 (04)	9	1 (02)
	Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar	8	2 (03,04)	8	2 (02,05)
	Bermain Sewaktu Rehat	8	2 (01,05)	8	2 (02,05)
	Menyusun Bongkah	9	1 (03)	9	1 (03)
	Menggambar, Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga	10	0	9	1 (03)

Hasil pemerhatian kecerdasan interpersonal dari aspek memahami sifat orang lain pada fasa 3 menunjukkan bahawa kanak-kanak prasekolah PRTW mahupun kanak-kanak prasekolah ANKT memilih kawan, seperti kawan yang tidak suka bergaduh,

membantu kawannya mengangkat beg walaupun kawannya tidak meminta tolong, serta dapat menerima rakan-rakan dengan sifat seadanya. Tingkah laku tersebut terlihat saat bermain permainan budaya mahupun dalam aktiviti lainnya. Hal tersebut terlihat dalam gambar berikut:



*Rajah 4.22. Memahami Sifat Orang Lain*

Berikut contoh interaksi kanak-kanak yang mewakili yes dan no dari aspek memahami sifat orang lain setelah permainan budaya diperkenalkan:

PRTW (Yes)-06 dan 07    Sudahlah kawan jangan sedih, memang kawan kita yang satu itu nakal, tak perlu kita pedulikan dia, ok, hehehe. Mari saya bantu angkat beg kamu yang berat itu, hehehe.

PRTW (No)-01 dan 03    Kamu tak ada tim ya, hahaha... siapa suruh jadi bodoh jadi tak ada kawan yang mahu main sama kamu. (sambil mendorong dan mengejek kawannya).

ANKT (Yes)-08 dan 09    Kamu jangan nakal kawan, kalau kamu nakal tak ada kawan yang mahu berkawan dengan kamu, mari sama saya berkawan tapi tak boleh nakal lagi ya kawan, ok.

ANKT (No)-02 dan 05    Kamu jangan masuk di tim saya, saya tak akan main kalau kamu masuk tim saya, (sambil marah dan mendorong kawannya)

Hasil pemerhatian yang penyelidik perolehi dari ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan ANKT kemudian dihitung untuk diketahui peratusan, selanjutnya penyelidik menetapkan kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Hasil peratusan dan kategori tahap ciri-ciri

kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah ANKT sebagai berikut:

Jadual 4.76

*Rincian Nilai Peratusan Permainan Budaya*

Permainan Budaya	Hasil Yes (Y)		Hasil Maksimum (HM)	Bilangan Tetap	Nilai Peratusan (NP)		Tahap		
	Aktiviti Lain	PRTW			ANKT	PRTW	ANKT	PRTW	ANKT
Engklek		53	55	70	100	75 %	78 %	Sederhana	Tinggi
Galah Panjang		52	56	70	100	74 %	80 %	Sederhana	Tinggi
Bakiak		54	53	70	100	77 %	75 %	Tinggi	Sederhana
Congkak		46	42	70	100	65 %	60 %	Sederhana	Sederhana
Ular Naga		56	51	70	100	80 %	72 %	Tinggi	Sederhana
Lari Karung		50	49	70	100	71 %	70 %	Sederhana	Sederhana
Kas-Kus		52	53	70	100	74 %	75 %	Sederhana	Sederhana
Petak Umpet		55	55	70	100	78 %	78 %	Tinggi	Tinggi
Memebersihkan Kelas Berbaris sebelum Masuk Kelas dan Berdoa sebelum Belajar		67	68	70	100	95 %	97 %	Tinggi	Tinggi
Bermain Sewaktu Rehat		65	67	70	100	92 %	95 %	Tinggi	Tinggi
Menyusun Bongka-bangkah		65	67	70	100	92 %	95 %	Tinggi	Tinggi
Menggambar, Mewarnai, Menggunting dan Merangkai Bunga		64	64	70	100	91 %	91 %	Tinggi	Tinggi
		67	64	70	100	95 %	91 %	Tinggi	Tinggi

#### 4.6 Permainan Budaya Memperkembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah

Secara amnya salah satu objek kajian adalah untuk menerokai permainan budaya dan kecerdasan interpersonal dalam kalangan kanak-kanak prasekolah setelah permainan budaya diperkenalkan. Permainan budaya yang dimaksudkan iaitu (1) Permainan *engklek* atau *makkaden-deng*; (2) Permainan *galah panjang* atau *massallo*; (3) Permainan *bakiak* atau *terompah panjang*; (4) Permainan *congkak* atau *maggalaceng*; (5) Permainan *ular naga*; (6) Permainan *lari karung* atau *balap karung*; (7) Permainan *kas-kus* atau *loncat tali*; dan (8) Permainan *petak umpet* atau *macubbu-cubbu*.

#### 4.6.1 Permainan Budaya Dan Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal

Hasil pemerhatian lapan jenis permainan budaya yang telah diambil kira dalam kajian ini kemudian dihubungkan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal, dapat dilihat berupa jadual berikut :

Jadual 4.77

*Permainan Budaya dan Kecerdasan Interpersonal*

Permainan Budaya	Jumlah pemain	Ciri-Ciri Kecerdasan Interpersonal						
		Kooperatif	Empati	Ramai kawan	Dikagumi	Keterampilan kepimpinan	Menyelesaikan masalah	Memahami sifat orang lain
Engklek atau makkaden-deng	2-4 orang	√	√	√	√	√	√	√
Galah panjang atau masallo	5-10 orang	√	√	√	√	√	√	√
Bakiak atau terompah panjang	3-6 orang	√	√	√	√	√	√	√
Congkak atau maggalaceng	2 orang	-	√	√	√	-	√	√
Ular naga	4-10 orang atau lebih	√	√	√	√	√	√	√
Lari karung atau balap karung	2- 6 orang atau lebih	-	√	√	√	-	√	√
Kas-kus atau mayye-yye	2-4 orang	√	√	√	√	√	√	√
Petak umpet atau macubbu-cubbu	5-10 orang atau lebih	√	√	√	√	√	√	√

Berdasarkan jadual 4.77 menunjukkan bahawa lapan jenis permainan budaya yang telah dijalankan terdapat permainan secara kumpulan dan permainan secara perseorangan. Adapun permainan secara kumpulan iaitu permainan engklek, galah panjang, bakiak, ular naga, kas-kus dan petak umpet. Permainan budaya yang dimainkan secara kumpulan merangkumi elemen-elemen ciri-ciri kecerdasan interpersonal iaitu kooperatif, empati, ramai kawan, dikagumi rakan-rakan, keterampilan kepimpinan, mampu menyelesaikan masalah dan memahami sifat orang lain.

Sedangkan permainan budaya yang dimainkan secara perseorangan iaitu permainan congkak dan lari karung, dua permainan tersebut tidak sepenuhnya merangkumi ciri-ciri kecerdasan interpersonal iaitu kurang koperatif dan kurang keterampilan kepemimpinan, akan tetapi tetap menunjukkan dapat menggalakkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Oleh itu, permainan budaya dapat memberangsangkan kecerdasan interpersonal kanak-kanak disebabkan kerana dalam permainan budaya ada unsur kerjasama, menolong, berkawan dengan sesiapa sahaja, memiliki aturan, adanya ketua kumpulan, serta melatih kanak-kanak menyelesaikan masalah.

Selanjutnya berdasarkan hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT sedia ada fasa 1, saat permainan budaya diperkenalkan fasa 2, serta selepas permainan budaya diperkenalkan fasa 3 menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah dapat terlihat adanya penambahbaikan seperti jadual berikut:

Jadual 4.78

*Hasil Pemerhatian Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal F1, F2, F3*

<b>Aktiviti Lain (F1)</b>	<b>Nilai Peratusan (NP)</b>	
	<b>PRTW</b>	<b>ANKT</b>
Memebersihkan Kelas	17 %	20 %
Berbaris sebelum Masuk Kelas dan Berdoa sebelum Belajar	11 %	10 %
Bermain Sewaktu Rehat	7 %	7 %
Mrenyusun Bongka bangkah	7 %	8 %
Menggambar, Mewarnai, Menggunting dan Merangkai Bunga	17 %	20 %

<b>Jenis Permainan Budaya (F2)</b>	<b>Nilai Peratusan (NP)</b>
------------------------------------	-----------------------------

	<b>PRTW</b>	<b>ANKT</b>
Engklek	74 %	72 %
Galah Panjang	71 %	71 %
Bakiak	70 %	71 %
Congkak	55 %	52 %
Ular Naga	71 %	72 %
Lari Karung	62 %	68 %
Kas-Kus	67 %	74 %
Petak Umpet	71 %	71 %

<b>Permainan Budaya (F3)</b>		<b>Nilai Peratusan (NP)</b>	
<b>Aktiviti Lain (F3)</b>	<b>PRTW</b>	<b>ANKT</b>	
Engklek	75 %	78 %	
Galah Panjang	74 %	80 %	
Bakiak	77 %	75 %	
Congkak	65 %	60 %	
Ular Naga	80 %	72 %	
Lari Karung	71 %	70 %	
Kas-Kus	74 %	75 %	
Petak Umpet	78 %	78 %	
Memebersihkan Kelas	95 %	97 %	
Berbaris sebelum Masuk Kelas dan Berdoa sebelum Belajar	92 %	95 %	
Bermain Sewaktu Rehat	92 %	95 %	
Mrenyusun Bongka bangkah	91 %	91 %	
Menggambar, Mewarnai, Menggunting dan Merangkai Bunga	95 %	91 %	

Jadual 4.78 menunjukkan adanya kemajuan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak dari fasa 1 ke fasa 2, serta dari fasa 2 ke fasa 3. Hasil ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak yang ditunjukkan pada fasa 2 dalam setiap jenis permainan budaya lebih baik daripada fasa 1. Selanjutnya pada fasa 3 menunjukkan lebih baik daripada fasa 2, sebab kanak-kanak telah menunjukkan tingkah laku sesuai ciri-ciri kecerdasan interpersonal baik saat permainan budaya diperkenalkan, selepas bermain permainan budaya diperkenalkan, mahupun dalam aktiviti lainnya.

#### 4.7 Usaha Dan Cabaran Guru Dalam Mengintegrasikan Permainan Budaya

Setelah permainan budaya diperkenalkan terhadap kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT, penyelidik kembali menemu bual untuk kedua kalinya terhadap lapan guru, dengan guru yang sama semasa temu bual yang pertama. Hasil temu bual tersebut sebagai berikut:

##### 4.7.1 Pandangan Guru Tentang Permainan Budaya Dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah

Berdasarkan hasil temu bual bersemuka yang dilakukan penyelidik setelah permainan budaya diperkenalkan mendapati bahawa keseluruhan guru memberi jawapan bahawa permainan budaya dapat menambah baik kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Berikut jadual dan hasil temu bual penyelidik:

Jadual 4.79

*Permainan Budaya Terhadap Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah*

No	Guru Sekolah	Kooperatif	Empati	Ramai kawan	Dikagumi	Kepemimpinan
1	PRTW	G1, G2, G3 dan G4	G1, G2 dan G3	G1 dan G4	G1, G2 dan G4	G2 dan G4
2	ANKT	G2, G3 dan G4	G1, G2 dan G4	G2 dan G3	G2 dan G4	G1 dan G3

Jadual 4.79 menunjukkan bahawa tujuh orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G2, G3, G4 (PRTW), dan G2, G3, G4 (ANKT) menyatakan bahawa permainan budaya dapat memperkembangkan kecerdasan interpersonal pada aspek kooperatif. Berikut contoh temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang berkenaan aspek kooperatif:

G1- PRTW                    **Permainan budaya cocok diberikan untuk memperbaiki kecerdasan interpersonalnya, sebab permainan budaya yang**



**dimainkan secara** kelompok kanak-kanak dapat bekerjasama untuk menang, kanak-kanak saling tolong menolong, tidak ribut, tidak berkelahi, bermain secara aturan juga kanak-kanak selalu mau jadi ketua.

G3- ANKT **Sangat baik untuk diberikan**, kerana permainan budaya ini sudah tidak dimainkan sekarang, kanak-kanak suka bermain game, sementara permainan budaya bagus untuk kecerdasan interpersonalnya, juga kanak-kanak dapat bekerjasama, memiliki rasa kepedulian kemudian dapat saling memotivasi saat bermain.

Enam orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G2, G3 (PRTW), dan G1, G2, G4 (ANKT) menyatakan bahawa permainan budaya memperkembangkan kecerdasan interpersonal pada aspek empati. Berikut contoh temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang berkenaan aspek empati:

G2-PRTW Permainan budaya cocok diberikan untuk memperbaiki kecerdasan interpersonalnya, sebab permainan budaya yang dimainkan secara kelompok kanak-kanak dapat bekerjasama untuk menang, **kanak-kanak saling tolong menolong**, tidak ribut, tidak berkelahi, bermain secara aturan juga kanak-kanak selalu mau jadi ketua.

G4-ANKT Sangat baik untuk diberikan, kerana permainan budaya ini sudah tidak dimainkan sekarang, kanak-kanak suka bermain game, sementara permainan budaya bagus untuk kecerdasan interpersonalnya, juga kanak-kanak dapat bekerjasama, **memiliki rasa kepedulian kemudian dapat saling memotivasi saat bermain**.

Empat orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G4 (PRTW), dan G2, G3 (ANKT) menyatakan bahawa permainan budaya memperkembangkan kecerdasan interpersonal pada aspek ramai kawan. Berikut contoh temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang berkenaan aspek ramai kawan:

G4-PRTW Permainan budaya yang dimainkan kanak-kanak **membuat kanak-kanak jadi banyak kawan atau ramai kawan**, sebab mereka main saling mengajak untuk main sama-sama dan **terlihat tidak suka bergaduh**

G3-ANKT Saat bermain permainan budaya, nampak kanak-kanak saya lihat **jadi ramai kawan atau banyak kawan**, buktinya saat mau

main kanak-kanak saling mengajak, cara dia mengajak kawannya itu jadi sopan, tidak langsung tarik kawannya.

Lima orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G2, G4 (PRTW), dan G2, G4 (ANKT) menyatakan bahawa permainan budaya memperkembangkan kecerdasan interpersonal pada aspek dikagumi. Berikut contoh temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang berkenaan aspek dikagumi:

G4-PRTW Permainan budaya cocok diberikan untuk memperbaiki kecerdasan interpersonalnya, sebab permainan budaya yang dimainkan secara kelompok kanak-kanak dapat bekerjasama untuk menang, kanak-kanak saling tolong menolong, tidak ribut, tidak berkelahi, **bermain secara aturan** juga kanak-kanak selalu mau jadi pemenang.

G2-ANKT Bagus, kerana permainan budaya dimainkan oleh beberapa kanak-kanak secara kelompok sehingga kanak-kanak dapat berinteraksi, bekerjasama, bergerak, dan juga **mengahrgai kawan yang menang** dan semua mau jadi ketua kelompok.

Empat orang daripada lapan peserta kajian iaitu G2, G4 (PRTW) dan G1, G3 (ANKT) menyatakan bahawa permainan budaya memperkembangkan kecerdasan interpersonal pada aspek kepemimpinan. Berikut contoh temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang berkenaan aspek kepemimpinan:

G2 PRTW Permainan budaya cocok diberikan untuk memperbaiki kecerdasan interpersonalnya, sebab permainan budaya yang dimainkan secara kelompok kanak-kanak dapat bekerjasama untuk menang, kanak-kanak saling tolong menolong, tidak ribut, tidak berkelahi, bermain secara aturan juga **kanak-kanak selalu mau jadi ketua.**

G4 PRTW Bagus, kerana permainan budaya dimainkan oleh beberapa kanak-kanak secara kelompok sehingga kanak-kanak dapat berinteraksi, bekerjasama, bergerak, dan juga mengahrgai kawan yang menang dan **semua mau jadi ketua kelompok.**

#### 4.7.2 Usaha Guru Untuk Mengintegrasikan Permainan Budaya Dikalangan Kanak-Kanak Prasekolah

Berdasarkan hasil temu bual bersemuka yang telah dijalankan, penyelidik mendapati bahawa keseluruhan guru mendedahkan bahawa usaha mengintegrasikan permainan budaya adalah permainan budaya dijalankan keatas kanak-kanak prasekolah sekali seminggu dalam mata pelajaran muatan lokal, serta permainan budaya dimasukkan dalam kurikulum prasekolah. Selanjutnya hasil temu bual tersebut penyelidik memperlihatkan berupa jadual seperti berikut:

Jadual 4.80

##### *Usaha Guru Mengintegrasikan Permainan Budaya*

No	Guru Sekolah	Muatan Lokal	Dimasukkan dalam kurikulum
1	PRTW	G1, G2, G3, dan G4	G1 dan G4
2	ANKT	G2, G3 dan G4	G1, G2, G3 dan G4

Jadual 4.80 menunjukkan bahawa tujuh orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G2, G3, G4 (PRTW), dan G2, G3, G4 (ANKT) menyatakan bahawa usaha guru untuk mengintegrasikan permainan budaya dimasukkan kedalam mata pelajaran muatan lokal. Serta enam orang peserta kajian iaitu G1, G4 (PRTW), dan G1, G2, G3, G4 (ANKT) menyatakan untuk mengintegrasikan permainan budaya dimasukkan ke dalam kurikulum. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang berkenaan :

G1-PRTW            Usaha saya yaitu memberikan permainan budaya kepada kanak-kanak prasekolah sekali seminggu **dalam pelajaran muatan lokal** juga dengan cara kalau boleh dimasukkan **dalam kurikulum.**

G4-ANKT            Tentu usaha saya memberikan permainan budaya kepada kanak-kanak setidaknya sekali seminggu **pada pelajaran muatan lokal** kerana saya lihat kanak-kanak merasa senang dengan

permainan baru sehingga perlu **dimasukkan** kedalam **kurikulum**

#### **4.7.3 Cabaran Guru Untuk Mengintegrasikan Permainan Budaya di Prasekolah**

Hasil temu bual bersemuka, penyelidik memperolehi bahawa guru memberi komen bahawa, cabaran yang di hadapinya dalam mengintegrasikan permainan budaya adalah permainan budaya tidak ada dalam kurikulum, kanak-kanak sudah mengenal permainan game akibatnya permainan budaya sudah terpenggirkan. Hasil temu bual tersebut dapat dilihat sesuai jadual berikut:

Jadual 4.81

##### *Cabaran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal*

No	Guru Sekolah	Tidak Ada Kurikulum	Permainan Game	Permainan Budaya Hampir Punah
1	PRTW	G1, G2, G3 dan G4	G1, G2, G3 dan G4	G1, G2, G3 dan G4
2	ANKT	G2, G3 dan G4	G1, G2 dan G4	G1, G2, G3 dan G4

Jadual 4.81 Menunjukkan bahawa tujuh orang daripada lapan peserta kajian iaitu G1, G2, G3, G4 (PRTW), dan G2, G3, G4 (ANKT) menyatakan bahawa cabaran guru untuk mengintegrasikan permainan budaya adalah permainan budaya tidak ada dalam kurikulum, dan tujuh orang daripada peserta kajian iaitu G1, G2, G3, G4 (PRTW), dan G1, G2, G4 (ANKT) menyatakan bahawa cabaran untuk mengintegrasikan permainan budaya adalah kanak-kanak lebih suka bermain game. Serta lapan orang daripada peserta kajian iaitu G1, G2, G3, G4 (PRTW), dan G1, G2, G3, G4 (ANKT) menyatakan bahawa cabaran yang dihadapinya adalah permainan budaya hampir punah akibat permainan moden. Berikut petikan daripada temu bual bersemuka bersama peserta kajian yang berkenaan :

G2-PRTW Banyak bu, seperti **tidak ada dalam kurikulum, kanak-kanak sudah menyukai permainan game**, bapak ibu dari kanak-kanak menyiapkan permainan game di rumahnya, bahkan ada yang bawa ke sekolah, juga fasilitas permainan budaya di sekolah belum ada sehingga **permainan budaya hampir punah**.

Cabarannya itu kerana kita mengajar sesuai kurikulum, sementara permainan budaya tidak ada dalam kurikulum, juga **kanak-kanak lebih suka bermain game** sehingga **permainan budaya terasa hampir punah**.

G4-ANKT

Menurut saya, cabarannya **tidak ada dalam kurikulum**, failitas permainan budaya di sekolah tidak ada meskipun alatnya mudah di dapatkan, jadi permainan budaya hampir punah, selain itu **kanak-kanak sekarang banyak yang suka main game**.

Cabarannya itu **tidak ada dalam kurikulum** dan **kanak-kanak suka main game** lalu game itu di fasilitasi oleh ibu bapaknya, dan sekarang **permainan budaya seperti punah** dan tidak dihiraukan lagi.

#### 4.8 Rumusan Bab

Hasil pemerhatian penyelidik perolehi pada fasa 1 bahawa, kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT masih kurang menunjukkan aspek ciri-ciri kecerdasan interpersonal, sebab dari sepuluh kanak-kanak baik PRTW mahupun ANKT lebih banyak yang kurang menunjukkan elemen-elemen ciri-ciri kecerdasan interpersonal daripada yang menunjukkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Oleh yang demikian, penyelidik jadikan bahan untuk mencuba menambah baiki ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah dengan memperkenalkan permainan budaya. Penyelidik juga dapati bahawa sepanjang penyelidik menjalankan pemerhatian, penyelidik tidak menjumpai guru-guru memperuntukkan masa dalam pengajaran dan pembelajaran untuk permainan budaya. Bagi mengesahkan hasil pemerhatian yang telah diperolehi, penyelidik melakukan temu bual dengan guru kanak-kanak prasekolah.

Berdasarkan hasil temu bual menunjukkan bahawa guru memiliki pengetahuan tentang ciri-ciri kecerdasan interpersonal meskipun guru memberi jawapan tidak sama dengan definisi kecerdasan interpersonal yang didalilkan oleh pakar. Guru pun telah berusaha untuk memajukan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah melalui bermain mengikut contoh-contoh permainan yang telah disebutkan. Walaupun, guru telah berusaha untuk memperkembangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah, namun ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT masih kurang menunjukkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal, sebab ciri-ciri kecerdasan interpersonal daripada fasa 1 masih dalam kategori tahap rendah dengan perolehan hasil peratusan di bawah 50 %. Selanjutnya guru-guru pun tidak memberikan pengajaran dan pembelajaran permainan budaya, sebab permainan budaya tidak ada dalam kurikulum kanak-kanak prasekolah, guru mengajar sesuai kurikulum sedia ada. Oleh yang demikian, hasil temu bual guru menyokong hasil pemerhatian bahawa penyelidik tidak mendapati guru memberikan permainan budaya dalam pengajaran dan pembelajaran sedia ada.

Sementara hasil pemerhatian menunjukkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah pada fasa 2 apabila permainan budaya diperkenalkan menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT setiap jenis permainan budaya memperolehi hasil peratusan di atas 51%. Oleh yang demikian, kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT saat permainan budaya diperkenalkan menunjukkan adanya kemajuan, sebab hasil pemerhatian ciri-ciri kecerdasan

interpersonal kanak-kanak prasekolah dari lapan jenis permainan budaya memperoleh hasil di atas 50 % atau dalam kategori tahap sederhana.

Selanjutnya berdasarkan hasil pemerhatian fasa 3 setelah permainan budaya diperkenalkan menunjukkan bahawa, ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak PRTW dan ANKT pada setiap jenis permainan budaya memperoleh hasil peratusan 60% hingga 80%. Sementara aktiviti diluar permainan budaya menunjukkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal setiap kanak-kanak memperoleh hasil diatas 75 %.

Hasil yang diperolehi tentang ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak diluar aktiviti permainan budaya lebih baik daripada saat bermain permainan budaya. Hasil pemerhatian tersebut disebabkan kerana pemerhatian tidak terhad kepada permainan budaya sahaja, melainkan pemerhatian yang penyelidik jalankan tidak terbatas, ertinya penyelidik memberikan pemerhatian terhadap semua kegiatan kanak-kanak sehingga memperoleh hasil pemerhatian lebih baik daripada saat kanak-kanak bermain permainan budaya.

Berdasarkan pemerhatian sedia ada, saat permainan budaya diperkenalkan, mahupun setelah permainan budaya diperkenalkan menunjukkan bahawa, ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah mengalami kemajuan, dalam erti lain permainan budaya dapat membantu menambah baiki ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah, sebab permainan budaya merangkumi aspek atau elemen-elemen ciri-ciri kecerdasan interpersonal.

Berdasarkan hasil temu bual bersama lapan orang guru kanak-kanak prasekolah setelah permainan budaya diperkenalkan menunjukkan, bahawa keseluruhan guru

berkomen bahawa permainan budaya mengandungi unsur ciri-ciri kecerdasan interpersonal, sehingga guru telah berusaha untuk mengamalkan permainan budaya dalam pembelajaran dan pengajaran dengan sungguh-sungguh. Hal tersebut ditunjukkan dengan cara memberikan pembelajaran permainan budaya kepada kanak-kanak prasekolah sekali seminggu pada mata pelajaran muatan lokal.

Guru juga berkomen bahawa cabaran yang dihadapinya untuk mengintegrasikan permainan budaya adalah, kanak-kanak juga telah mengenal permainan baharu seperti permainan game elektronik dan permainan tersebut disediakan oleh ibu bapaknya, serta permainan budaya tidak ada dalam kurikulum sehingga guru-guru mencadangkan permainan budaya dimasukkan dalam kurikulum kanak-kanak prasekolah.

Oleh yang demikian, berdasarkan hasil temu bual yang penyelidik telah jalankan menunjukkan bahawa komen dan pernyataan guru kanak-kanak prasekolah memberikan penguatan dan sokongan terhadap hasil pemerhatian. Keseluruhan guru kanak-kanak prasekolah menyatakan bahawa permainan budaya dapat membantu menambah baik ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Selanjutnya pada Bab 5 akan membahas perbincangan, kesimpulan, dan cadangan.



## **BAB 5**

### **PERBINCANGAN DAN KESIMPULAN**

#### **5.1 Pengenalan**

Bab ini membincangkan dapatan kajian dengan mengikuti kaedah yang telah diterangkan dalam bahagian sebelumnya. Perbincangan dalam bab ini dilakukan bagi mendalami data dapatan kajian dan analisis dalam bab 4. Bagi memenuhi keperluan bab ini, tajuk-tajuk kecil merangkumi rumusan dapatan kajian, perbincangan, pembinaan teori kajian, kesimpulan kajian, implikasi kajian, serta cadangan kajian selanjutnya.

#### **5.2 Rumusan Dapatan Kajian**

Bagi mencapai tujuan dan menjawab soalan-soalan kajian, kajian ini dijalankan dengan menggunakan reka bentuk kajian kes dengan pendekatan kualitatif disokong peratusan kuantitatif ke atas dua puluh orang kanak-kanak prasekolah dari dua buah prasekolah, serta lapan guru kanak-kanak prasekolah. Pemilihan ini dibuat dengan menggunakan kaedah persampelan bertujuan di Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan Indonesia. Data kajian kes ini dikumpul melalui pemerhatian dan temu bual.

Berdasarkan analisis pemerhatian dan temu bual, dapat dirumuskan bahawa (i) dapatan kajian menunjukkan secara amnya terdapat kemajuan ciri-ciri kecerdasan interpersonal sedia ada dengan kategori tahap rendah ke kategori tahap sederhana semasa permainan budaya diperkenalkan, serta kategori tahap tinggi selepas permainan budaya diperkenalkan dalam kalangan kanak-kanak prasekolah PRTW

dan kanak-kanak prasekolah ANKT, (ii) menunjukkan jenis permainan budaya yang dimainkan secara kumpulan merangkumi tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal., (iii) hasil analisis temu bual secara bersemuka terhadap guru kanak-kanak prasekolah, penyelidik dapati bahawa keseluruhan guru memberi komen positif dan bersetuju sehingga memperkuat hasil pemerhatian bahawa permainan budaya dapat membantu memajukan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT. Dapatan perolehi juga bahawa usaha guru untuk mengintegrasikan permainan budaya iaitu, menjalankan permainan budaya setiap minggu, sekaligus guru mencadangkan bahawa permainan budaya dimasukkan dalam kurikulum kanak-kanak prasekolah. Perbincangan seterusnya akan memaparkan secara terperinci penemuan-penemuan di atas.

### **5.3 Perbincangan**

Perbincangan dapatan kajian diolah mengikut persoalan-persoalan kajian yang telah diutarakan mengikut teori-teori dan hasil kajian terdahulu. Hasil dapatan kajian melalui pemerhatian akan selanjutnya dibincangkan secara terperinci berasaskan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang mengambil kira lapan jenis permainan budaya. Selanjutnya hasil perolehan melalui temu bual juga turut dibincangkan.

### **5.4 Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal Kanak-Kanak Prasekolah**

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT yang telah di jalankan mulai dari fasa 1 sedia ada, fasa 2 apabila permainan budaya diperkenalkan, dan fasa 3 selepas permainan budaya diperkenalkan. Ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kajian ini merujuk kepada

tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Gardner (1983), dan McKenzie (2000).

Secara amnya melalui dapatan kajian ini bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah menunjukkan adanya penambahbaikan ketika permainan budaya diperkenalkan, dan selepas permainan budaya diperkenalkan. Berdasarkan hasil pemerhatian dari fasa 1 hingga fasa 3 menunjukkan bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak dari kategori tahap rendah ke kategori tahap sederhana, dan dari kategori tahap sederhana ke kategori tahap tinggi. Seperti aspek kooperatif menunjukkan bahawa kanak-kanak dari sifat yang kurang menunjukkan kerjasama menjadi dapat bekerjasama antara rakan-rakan, menjalankan peranan ketika bermain permainan budaya, serta dapat memberi dan menerima perintah saat bermain. Hasil pemerhatian menunjukkan permainan budaya merupakan permainan yang dapat mengembangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah dari aspek kooperatif kerana permainan budaya dimainkan oleh beberapa orang ataupun dimainkan secara kumpulan.

Dapatan tersebut selari kajian Durie (1998), dan Armstrong (2008), menyatakan bahawa kecerdasan interpersonal penting dan bermula daripada kumpulan. Sama ada yang didalilkan oleh Vygostky (1993), bahawa kanak-kanak akan jauh lebih berkembang jika berinteraksi dengan orang lain, kanak-kanak tidak akan pernah berkembang kecerdasannya tanpa bantuan orang lain. Kanak-kanak dengan kecerdasan interpersonal yang kuat lebih suka bekerjasama daripada bekerja persendirian (Williams & Williams, 2011; Gardner, 1983; McKenzie, 2000). Permainan budaya dapat menggerakkan minat kanak-kanak untuk melakukan

kerjasama sepenuh hati pada saat bermain permainan budaya, kanak-kanak saling membantu untuk mencapai tujuan bersama yakni menjadi pemenang ketika berlumba. Dapatan tersebut dipertegas oleh Williams (2005), bahawa permainan secara kumpulan dapat mendorong timbulnya kecerdasan interpersonal kanak-kanak.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan melalui pemerhatian menunjukkan pula bahawa permainan budaya memberangsangkan rasa empati kanak-kanak prasekolah. Perolehan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak dari aspek empati melalui permainan budaya ditunjukkan dengan kemampuan kanak-kanak bersikap secara alami dalam perilaku menolong, memberi, serta menghibur. Perolehan dapatan kajian ini selari yang dinyatakan Gardner (1983), bahawa kecerdasan interpersonal adalah kebolehan untuk memahami orang lain dan berempati. Kajian ini juga disokong oleh McKenzie (2000), Campbell (2006), bahawa seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat merasakan apa yang dirasakan orang yang ada dipersekitarannya.

Melalui permainan budaya ciri-ciri kecerdasan interpersonal dari aspek ramai kawan menunjukkan kanak-kanak bertambah ramai kawan. Kanak-kanak mampu berkawan dengan sesiapa sahaja, tidak suka bergaduh, ramah dengan sesiapa sahaja, sehingga kanak-kanak memiliki ramai kawan. Dapatan tersebut disokong oleh Hofferth dan Sanberg (2001), Safaria (2005), yang mendapati bahawa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan menciptakan, membangun dan mempertahankan suatu hubungan antara peribadi (sosial) yang sihat dan saling menguntungkan.

Selanjutnya elemen dikagumi yang merupakan salah satu ciri-ciri kecerdasan interpersonal menunjukkan bahawa sifat dikagumi daripada kanak-kanak prasekolah

semakin membaik. Hal tersebut ditunjukkan ketika kanak-kanak bermain permainan budaya, kanak-kanak bermain secara jujur, memiliki rasa empati, bercakap dengan lemah lembut. Dapatan ini sesuai yang diujahkan oleh Gardner (1983), bahawa seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal menunjukkan sifat sesuai aturan dan norma yang berlaku sehingga dapat dikagumi oleh orang lain.

Begitu pula sifat kepemimpinan melalui permainan budaya menunjukkan kanak-kanak dapat memimpin suatu kumpulan, dapat bekerja secara berpasukan, dan dapat memimpin pasukan dengan cemerlang. Perilaku kanak-kanak tersebut ditunjukkan semasa dan selepas intervensi permainan budaya. Hasil dapatan tersebut selari dengan yang dikemukakan oleh Campbell (1990), bahawa kanak-kanak dengan kemampuan interpersonal biasanya suka memimpin pasukan, baik dengan mereka yang lebih tua atau lebih muda dan kadang mereka menonjol dalam kerja kumpulan ataupun kolaboratif. Dapatan tersebut disokong oleh Armstrong (2002), Lwin dan May (2008), bahawa kanak-kanak yang memiliki kecerdasan interpersonal adalah memiliki bakat untuk selalunya menjadi ketua dalam satu kumpulan.

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak dari komponen menyelesaikan masalah melalui permainan budaya, kanak-kanak dapat merundingkan konflik dengan baik saat bermain, dan dapat meleraikan atau mendamaikan ketika terjadi konflik diantara mereka. Dapatan kajian ini selaras dengan kajian Nurul wahida (2011), Tee Tze Kiong (2003), dan Zaidatun Tasir (2002), yang menyatakan bahawa seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal dapat menyelesaikan masalah. Sama ada yang dinyatakan Gardner (1983), dan Durie (1998), kecerdasan interpersonal merupakan potensi yang ada dalam diri kanak-kanak yang memiliki karakteristik

dapat menyelesaikan masalah dan dapat menjadi penasihat oleh rakan-rakannya. Permainan budaya memberangsangkan kanak-kanak untuk berinteraksi, dan belajar memecahkan masalah dalam kehidupan kesehariannya. Kemampuan bekerjasama, berinteraksi dan pandai mengatasi konflik berkaitan erat dengan ciri-ciri orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik (Hoerr, 2007).

Demikian pula aspek memahami sifat orang lain menunjukkan bahawa adanya penambah baikan kerana kanak-kanak dapat memilih kawan yang baik, serta kanak-kanak dapat menerima kawan dengan sifat seadanya. Gardner (1983), dan McKenzie (2000), melaporkan bahawa kemahiran interpersonal merupakan kemahiran sosial yang dapat membantu kanak-kanak untuk memahami perasaan orang lain dan dapat memberi motivasi.

Secara umumnya dapatan kajian ini turut menyokong dapatan kajian terdahulu tentang permainan budaya yang dijalankan oleh Ashford (2001), Borhannudin (2001), Nurlan Kusmaedi (2010), dan Sukirman (2008), mendapati bahawa permainan budaya memberikan manfaat terhadap perkembangan fisik dan mental kanak-kanak. Dapatan kajian ini juga mengukuhkan dakwaan Gardner (1983), McKenzie (2000), dan Vygostky (1993), bahawa setiap individu memiliki sembilan kecerdasan dan pada tahap yang berbeza serta boleh dikembangkan menelusuri proses pembelajaran dan interaksi sosial.

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah selepas intervensi permainan budaya menunjukkan bahawa sifat kanak-kanak telah wujud tingkah laku selari ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Tingkah laku kanak-kanak bukan sahaja ditunjukkan saat bermain permainan budaya akan tetapi lebih dari itu, kanak-kanak

menunjukkan tingkah laku ciri-ciri kecerdasan interpersonal pada aktiviti lainnya seperti membersihkan kelas. Perilaku ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak tanpa disedari sudah melekat pada diri kanak-kanak prasekolah. Hal tersebut sangat berguna bagi kehidupan kanak-kanak pada masa hadapan. Dapatan kajian ini selari dengan saranan bahawa pembelajaran pada masa akan datang terletak di atas apa yang didapati semasa kecil (Marion, 2003; Mindes, 2003; Moyles, 2005; Beaty, 2013). Apa yang tidak diperolehi semasa kecil, sangat sukar diperolehi apabila ia besar kelak (Puckett & Black, 2005). Oleh itu, dapatan kajian ini sekurang-kurangnya memberi maklumat kepada guru kanak-kanak prasekolah bahawa setiap kanak-kanak memiliki ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang perlu diberangsangkan, dan salah satu alternatif adalah bermain permainan budaya. Dapatan ini juga mengukuhkan dakwaan Gardner (1983), bahawa setiap individu memiliki kecerdasan interpersonal pada tahap yang berbeza dan boleh diperkembangkan menerusi proses pembelajaran.

Keadaan ini berlaku ketika intervensi dan selepas intervensi permainan budaya yang menunjukkan lebih bermakna dan berwibawa untuk menambahbaiki ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak, malah tidak dapat dinafikan bahawa dapatan-dapatan daripada ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam penyelidikan ini secara kualitatif menunjukkan tanda-tanda positif terhadap kebermaknaan, kesesuaian, kebergunaan dalam menambah baik ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Ini bermakna permainan budaya jelas dan wujud mempunyai perkaitan dengan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak, seterusnya menyumbang kepada kanak-kanak akan lebih berjaya dalam kehidupan kesehariannya.

## **5.5 Permainan Budaya Memperkembangkan Kecerdasan Interpersonal Kanak-kanak Prasekolah**

Berdasarkan analisis data semasa sesi pengajaran dan pembelajaran yang mengambil kira lapan jenis permainan budaya iaitu engklek atau makkaden-deng, galah panjang, terompah panjang atau bakiak, congklak atau maggalaceng, ular naga, lari karung, kas-kus atau mayye-yye, dan petak umpet atau macubbu-cubu yang dihubungkan dengan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal.

Permainan budaya yang diambil kira dalam penelitian ini mengandungi aspek ciri-ciri kecerdasan interpersonal juga mengasyikkan dan menimbulkan keseronokan namun terkadang kanak-kanak saling mengejek atau saling mengolok-olok. Akan tetapi selepas bermain kanak-kanak saling memaafkan dan akan rukun kembali. Keadaan ini selari yang dinyatakan Piaget dan Inhelder (2001), Beaty (2013), Gardner (1983), bahawa kanak-kanak memiliki sifat yang berubah-ubah.

Secara amnya, hasil dapatan kajian menunjukkan bahawa permainan budaya yang telah diambil kira merupakan suatu perkhidmatan yang memperakui bahawa dalam proses pelaksanaan permainan budaya dapat mendorong dan menambah baiki ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW, dan kanak-kanak prasekolah ANKT. Berdasarkan analisis data pemerhatian menunjukkan bahawa permainan budaya dapat memperkembangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah, sebab permainan budaya merangkumi elemen-elemen kecerdasan interpersonal.

Lapan jenis permainan budaya yang diambil kira dalam kajian ini menunjukkan bahawa, kanak-kanak dapat berlaku jujur, mengurangkan pergaduhan, serta



mengatasi masalah, sebab permainan budaya memiliki aturan dan kanak-kanak pun mengikut aturan permainan yang berlaku. Dapatan ini disokong oleh teori Vygotsky (1987), bahawa persekitaran kanak-kanak mempengaruhi perkembangan mereka, pelbagai elemen emosi, jasmani, rohani, dan intelek perlu didedahkan kepada mereka bagi memastikan mereka dapat berkembang dengan baik. Selari kajian Nor Hashimah Hashim dan Yahya Che Lah (2003), bahawa melalui bermain juga dapat memberi pengalaman kepada kanak-kanak tentang kehidupan, peraturan-peraturan dan kesamaan serta memperkuat daya berfikir dalam pelbagai cara.

Lapan jenis permainan budaya menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat bekerjasama, ramai kawan, serta dapat memiliki keterampilan kepemimpinan, sebab permainan budaya dimainkan secara beramai-ramai ataupun secara kumpulan. Kajian ini selari kajian Hurlock (1993), Lieberman dan Slade (1997), menunjukkan bahwa terjadi proses sosial dalam kegiatan bermain, menurut syarat permainan pesertanya lebih dari seorang, kanak-kanak akan berkomunikasi dengan kanak-kanak lain serta beberapa keterampilan sosial yang dipelajari ketika kanak-kanak bermain. Selari dengan ungkapan Max (1970), bahawa interaksi sosial pula dapat diertikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamik di mana hubungan sosial yang dimaksudkan boleh berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu yang lain, antara kumpulan yang satu dengan kumpulan lainnya, mahupun antara kumpulan dengan individu.

Lapan jenis permainan budaya menunjukkan bahawa kanak-kanak dapat memiliki rasa empati, saling memaafkan, serta berterima kasih sehingga dikagumi orang lain. Dapatan kajian ini selari dengan dapatan yang dijalankan Sedyawati (1999),

Krisdyamatmiko (1991), dan Iswinarti (2005), bahawa permainan budaya mempunyai hubungan yang rapat dengan perkembangan intelektual, emosi, dan kepribadian anak. Melalui bermain kanak-kanak dapat memahami kesulitan ataupun keseronokan rakan-rakannya (Gardner, 1983; McKenzie, 2000; Armstrong, 2002).

Lapan jenis permainan budaya menjadikan kanak-kanak dapat memahami sifat orang lain. Hasil kajian tersebut selari kajian Beaty (2013), Anderson dan Robinson (2006), mendapati bahawa melalui bermain dapat mengungkapkan banyak tentang diri kanak-kanak, persepsi mereka, pola perilaku, kekuatan dan kelemahan mereka, dan hal tersebut muncul secara alami.

Penemuan kajian ini mendapati secara amnya permainan budaya boleh dijadikan sebagai intervensi untuk membantu menambah baik ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Hal ini menjelaskan bahawa lapan jenis permainan budaya memberi makna ke atas tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal melalui aktiviti bermain. Keputusan tersebut di sokong kajian-kajian lepas seperti Moyles (2005), Bruce (2004), Montessori (2007), Erikson (1997), Papalia, Olds dan Feldman (2004), Piaget dan Inhelder (2001), NAEYC (2008), Sluss (2005), Beaty (2013), Gardner (1983), Vygotsky (1987), membuktikan bahawa bermain dapat menyediakan peluang kepada kanak-kanak untuk mengembangkan potensi dirinya, proses pengayaan, pembinaan pengalaman dan pengetahuan serta penemuan konsep-konsep baharu. Pendekatan pembelajaran melalui bermain digunakan sebagai perangsang untuk menimbulkan keseronokan dan minat seseorang kanak-kanak terhadap pembelajaran mereka (Sluss, 2005). Penggunaan pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain boleh membantu kanak-kanak meningkatkan

motivasi intrinsik kepada kedudukan yang lebih tinggi dalam setiap perkembangannya (Rubin, Fein & Vandenberg, 1983). Ini menjelaskan bahawa bermain mempunyai hubungan yang rapat dengan kecerdasan interpersonal. Maka tepatlah dapatan kajian ini bahawa permainan budaya dalam aktiviti bermain memberi makna dapat memperkembangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah.

Berdasarkan dapatan kajian ini, dapat dirumuskan bahawa kanak-kanak mempunyai kepelbagaian kecerdasan khususnya kecerdasan interpersonal yang berbeza-beza yang dapat diproses melalui rangsangan persekitaran dalam mencapai matlamat pembelajaran. Oleh yang demikian, pendekatan aktiviti bermain melalui permainan budaya yang telah dihubungkan dengan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal hendaklah diintegrasikan melalui pengajaran dan pembelajaran untuk menyediakan peluang kepada kanak-kanak prasekolah dalam menghadapi kehidupan seharian. Dapatan kajian ini juga selari dengan dapatan Mohamad Zaini Alief (2010), bahawa permainan moden yang semakin marak saat sekarang namun tidak ada satu pun yang menanamkan proses interaksi sosial dalam diri kanak-kanak, sama ada kajian Anderson dan Dill (2002), Kozuki, Imachi, Ueno, Tsubakura, dan Tsushima (2002), bahawa Secara umumnya permainan moden dapat melahirkan kanak-kanak menjadi seorang yang mementingkan diri sendiri.

Secara umum menunjukkan bahawa permainan budaya yang telah dijalankan mampu menjadikan kanak-kanak prasekolah untuk melahirkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang lebih berjaya kerana permainan budaya merangkumi tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Lapan jenis permainan budaya yang telah di jalankan

dalam kajian ini secara tidak langsung kanak-kanak akan cuba belajar dan mengekalkan perhubungan yang sedia terjalin antara rakan sebayanya. Selari kajian Zigler dan Bishop (2006), menyatakan bahawa permainan budaya telah wujud sejak ribuan tahun yang lalu, hasil dari proses kebudayaan manusia zaman dahulu yang masih kental dengan nilai-nilai kearifan lokal dan meskipun sudah sangat tua. Permainan budaya memiliki peranan untuk mempengaruhi proses pembelajaran seorang individu terutama kanak-kanak (Ariyadi Wijaya, 2008). Ini adalah kerana secara alamiah permainan budaya mampu menstimulasi berbagai-bagai aspek-aspek perkembangan kanak-kanak iaitu motorik, kognitif, emosi, bahasa, dan sosial (Misbach, 2006; Borhannudin, 2001).

## **5.6 Usaha dan Cabaran Guru**

Penemuan dapatan daripada temu bual tentang pengetahuan guru terkait kecerdasan interpersonal, usaha guru untuk mengembangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah, usaha guru untuk mengintegrasikan permainan budaya, dan cabaran guru dalam mengintegrasikan permainan budaya di kalangan kanak-kanak prasekolah.

### **5.6.1 Pengetahuan Guru Tentang Kecerdasan Interpersonal**

Hasil temu bual mendapati bahawa keseluruhan guru kanak-kanak prasekolah seramai lapan orang memiliki pengetahuan tentang kecerdasan interpersonal dan dapat memberikan contoh-contoh permainan yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal yang berlaku pada kanak-kanak dalam aktiviti bermain, walaupun yang didedahkan oleh guru tidak sama betul definisi kecerdasan interpersonal yang

didalilkan oleh pakar. Keseluruhan guru menyatakan bahawa kecerdasan interpersonal mengandungi unsur kooperatif, empati, ramai kawan, dikagumi, dan kepemimpinan serta sangat perlu dalam kehidupan kanak-kanak. Pengetahuan guru tentang kecerdasan interpersonal yang telah diutarakan sesuai yang didalilkan oleh Vygostky (1993), dan Kirk (2003), bahawa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang persekitarannya. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan menggambarkan perasaan, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain, kecerdasan interpersonal memungkinkan kanak-kanak mampu membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan dan membangun hubungan dengan orang lain (Gardner, 1983; McKenzie, 2000; Armastrong, 2008).

Kecerdasan interpersonal merupakan hal penting bagi kehidupan manusia, kerana kecerdasan ini mampu memelihara hubungan dengan manusia lain dengan baik (Lash, 2004). Goleman (2002), mendefinisikan kecerdasan interpersonal sebagai suatu kemampuan untuk melihat dan memahami maksud, motivasi, dan perasaan orang lain. Kecerdasan ini juga melibatkan kepekaan pada ekspresi wajah, suara dan gerakan tubuh dari orang lain dan mampu memberikan respon secara berkesan dalam berkomunikasi (Bannet, 2005). Kajian ini sama ada dengan kajian Monks, Knoersa, dan Haditono (2006), menyatakan bahawa kecerdasan interpersonal penting sebab manusia adalah makhluk sosial, seperti yang didakwakan oleh Gardner (1983), bahawa kecerdasan interpersonal adalah kebolehan memahami perasaan, tabiat serta hasrat orang lain, juga kemahiran bertindak secara berkesan terhadap orang lain serta dapat membantu bersosial dengan orang lain.

Kecerdasan interpersonal merupakan hal penting bagi kehidupan manusia, kerana kecerdasan ini mampu memelihara hubungan dengan manusia lain dengan baik (Lash, 2004). Oleh yang demikian keberhasilan hidup seseorang terletak kepada kecerdasan interpersonalnya sebab manusia adalah makhluk sosial dimana manusia memerlukan satu sama lainnya (Max, 1970). Mengingat pentingnya kecerdasan interpersonal yang perlu ditanamkan sejak awal bagi kanak-kanak, maka memerlukan dukungan dari persekitaran termasuk guru dengan memberi kesempatan kepada kanak-kanak untuk bermain (Chan, 2005; Gardner, 1999; Greenhawk, 1997; Kallenbach & Viens, 2001; Tee Tze Kiong, 2003; Zaidatun Tasir, 2002).

### **5.6.2 Usaha Guru Untuk Mengintegrasikan Permainan Budaya**

Melalui temu bual didapati bahawa keseluruhan guru menyatakan komen bahawa sejak kajian ini dijalankan, permainan budaya telah diintegrasikan sekali seminggu di setiap kelas dalam pengajaran dan pembelajaran, dan juga keseluruhan guru menyatakan bahawa permainan budaya ini sepatutnya dimasukkan dalam kurikulum kanak-kanak prasekolah agar dapat dijalankan oleh seluruh guru di prasekolah kerana permainan budaya ini menunjukkan dapat membantu menambah baiki ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah, serta permainan budaya sudah langka dan hampir punah sehingga perlu dihidupkan kembali.

Keseluruhan guru bersetuju bahawa permainan budaya mampu mencakupi aspek-aspek ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah, juga sebagai bentuk pelestarian budaya bangsa. Ini selari dapatan oleh Krasilnikov (2006), Bale dan Maguire (2002), bahawa permainan budaya yang sudah diketepikan bahkan hampir pupus yang mengandungi nilai luhur dan memberikan manfaat yang besar bagi

perkembangan kanak-kanak. Keseluruhan guru mendedahkan bahawa permainan budaya sangat berguna dan perlu dipertahankan yang semakin hari semakin hilang. Maka dari itu, permainan budaya perlu dipikirkan oleh pihak-pihak pengambil keputusan agar permainan budaya tetap dikekalkan dengan cara melalui dunia pendidikan.

Pudarnya permainan budaya di saat era globalisasi ini bukan sahaja kurang peminatnya, namun permainan budaya pun sudah kurang populer pada kanak-kanak sebab permainan budaya memang tidak ada dalam kurikulum, ini berlaku juga di negara Aftika, bahawa permainan adat meraba-raba telah dirancang untuk dimasukkan dalam kurikulum khususnya pembelajaran matematik (Nkopodi & Mosimege, 2009).

### **5.6.3 Cabaran Guru Dalam Mengintegrasikan Permainan Budaya**

Temu bual bersemuka dengan guru-guru mendapati bahawa keseluruhan guru memberi komen bahawa cabaran untuk mengintegrasikan permainan budaya di kalangan kanak-kanak prasekolah iaitu permainan budaya tidak ada di dalam kurikulum kanak-kanak prasekolah, sehingganya guru juga tidak mengajarkan permainan. Kesemua guru memberi pernyataan bahawa kanak-kanak telah mengenal permainan moden elektronik. Keadaan ini disokong oleh dapatan yang dikemukakan oleh Baron dan Bryne (1991), bahawa permainan baharu atau moden saat ini merupakan kegemaran kanak-kanak mulai dari bandar hingga ke desa, selain mempunyai akibat meningkatnya masalah kecenderungan melakukan kekerasan dan perilaku negatif dalam kalangan kanak-kanak dan remaja.

Ini selari pandangan Dharmamulya, Sukirman dkk (2005), bahawa kegiatan bermain yang menggunakan alat-alat elektronik menyebabkan kanak-kanak cenderung kepada pergerakan yang terhad dan pasif. Selain itu pandangan Tedjasaputra (2001), menyatakan bahawa akibat permainan moden kanak-kanak lebih banyak melakukan aktiviti secara individu sehingga komunikasi yang biasanya berlaku semasa bermain kumpulan dan interaksi yang biasanya terjadi antara kanak-kanak dengan kanak-kanak yang lain, kini tidak terjalin secara maksimum sehingga dapat mengakibatkan kecerdasan interpersonal tidak berkembang secara baik.

Hal ini turut diakui oleh Anderson dan Bushman (2002), bahawa hasil penelitian para penyelidik terdahulu menunjukkan bahawa paparan media elektronik dan media cetak boleh mempengaruhi tingkah laku kanak-kanak, remaja yang juga dikategorikan sebagai pelajar. Semua guru menyatakan dan bersetuju bahawa permainan budaya perlu dicadangkan kedalam kurikulum sebagai bentuk atau upaya pelestarian budaya bangsa. ini sejalan dengan kajian Nurlan Kusmaedi (2010), Sukirman (2008), Danandjaya (2002), dan Tedjasaputra (2001), bahawa permainan budaya merupakan kekayaan atau aset setiap bangsa olehnya itu perlu dikekalkan dan jangan sampai pupus.

Hasil analisis data temu bual mendapati keseluruhan guru menyatakan perlunya permainan budaya diintegrasikan kerana guru mengakui permainan budaya dapat mencungkil atau menamba baiki ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Perspektif guru mungkin didasarkan kepada aspek-aspek kecerdasan interpersonal itu sendiri dan cara persembahan melalui bermain yang dapat dikenal pasti melalui protokol pemerhatian. Keseluruhan guru yakin bahawa permainan



budaya mampu memperkembangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah kerana tanpa disedari berlaku secara serentak ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah ketika permainan budaya dijalankan. Keadaan ini berlaku disebabkan kecerdasan interpersonal itu sendiri adalah kompleks iaitu beberapa ciri-ciri kecerdasan interpersonal serentak muncul ketika permainan budaya dimainkan. Selain itu membantu guru mengenal pasti kemajuan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah dalam pengajaran dan pembelajaran yang perlu dicapai. Namun cabaran guru untuk meneruskan permainan budaya di kalangan kanak-kanak prasekolah adalah permainan budaya tidak ada dalam kurikulum, kos untuk menyediakan alat permainan budaya.

Keseluruhan dapatan menjelaskan bahawa guru yang ditemu bual mencadangkan usaha untuk mengintegrasikan permainan budaya dalam kalangan kanak-kanak prasekolah adalah (i) menjalankan permainan budaya sekali seminggu disetiap kelas dan (ii) mencadangkan permainan budaya dimasukkan dalam kurikulum kanak-kanak prasekolah agar diperkenalkan dan diperluas di prasekolah lainnya. Ini adalah kerana secara alamiah permainan budaya mampu menstimulasi berbagai-bagai aspek-aspek perkembangan kanak-kanak iaitu motorik, kognitif, emosi, bahasa, dan sosial (Misbach, 2006). Pelbagai macam permainan budaya mengarahkan kanak-kanak menjadi kuat secara fizika, mental, sosial dan emosi, tidak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen, dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan (Sedyawati, 1999 & Mohamad Zaini Alief, 2010). Dalam permainan budaya yang dilakukan oleh kanak-kanak semua kegiatan menjadi bahagian penting dan strategi yang akan membangun potensi yang dimiliki anak secara menyeluruh (Ofele, 2000 & Krasilnikov, 2006). Permainan budaya boleh mempengaruhi perkembangan kanak-

kanak baik secara kognitif, afektif dan psikomor (Borhannudin, 2011 & Fatimah, 2010). Kesemuanya itu merupakan modal pembentukan identiti dan jati diri dalam pelbagai peranan individu sebagai makhluk sosial termasuk kanak-kanak (Liddicoat, Papademetre, Scarino, & Kohler, 2003).

### **5.7 Model Jalinan Permainan Budaya Dalam Pembentukan Kecerdasan Interpersonal**

Secara keseluruhannya hasil kajian ini mendapati bahawa ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang terdapat dalam permainan budaya adalah telah wujud di kalangan kanak-kanak prasekolah yang menjadi sampel kajian. Adapun model jalinan permainan budaya dalam pembentukan kecerdasan interpersonal dapat ditunjukkan seperti di dalam rajah 5.1.



*Rajah 5.1. Model Jalinan Permainan Budaya dan Kecerdasan Interpersonal*

Penyelidik mendapati bahawa kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak dapat dikenal pasti dengan menggunakan panduan protokol pemerhatian ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang berasaskan kecerdasan kepelbagaian Gardner (1983), dan McKenzie (2000), melalui permainan budaya.

Seperti yang telah dinyatakan pada peringkat awalnya, kerangka kajian ini adalah diambil daripada ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dikukuhkan oleh Gardner (1983), dan McKenzie (2000), serta lapan jenis permainan budaya. Kajian ini menggunakan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal, serta hasil dari jumlah pemerhatian yang diperolehi setiap kanak-kanak pada setiap fasa, seterusnya penyelidik mengkategorikan sesuai ukuran kategori yang dicadangkan oleh Lewis dan Crozier (2000).

Setelah meneroka ciri-ciri kecerdasan interpersonal melalui permainan budaya mahupun komen positif daripada guru, serta mengkaji sorotan literatur, penyelidik telah seterusnya menetapkan kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Setelah meneliti semua data hasil kajian ditunjukkan bahawa wujud adanya jalinan permainan budaya dapat memajukan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah.

Melalui kajian literatur yang meluas, (Brualdi, 1998; Campbell, 1990; Campbell, 1997; Campbell & Dickinson, 2004; Johnson, 2007; Wagmeister & Shifrin, 2000; Chan, 2005; Durie, 1998; Ellison, 1993; Johnson, Christie, & Yaekey, 2001; Kornhaber, Ferros, & Veenema, 2004; Johnson, Cohen, Smailes, Kassen, & Brook, 2002; Hatch & Gardner, 1999; Kallenbach & Viens, 2001; Nurul wahida, 2005; Tee Tze Kiong, 2003; dan Zaidatun Tasir, 2002), mendapati bahawa kepelbagaian kecerdasan boleh dijadikan sebagai garis panduan dalam membangunkan sesuatu kurikulum kerana ianya mengambil kira pengalaman pembelajaran menerusi aktiviti. Dakwaan ini selari dengan kenyataan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) yang menyatakan bahawa proses pengajaran dan pembelajaran ada kaitan dengan kepelbagaian kecerdasan. Hal ini kerana, padanan antara aktiviti pengajaran

dan pembelajaran dengan kepelbagaian kecerdasan pelajar akan memberikan makna pengajaran dan pembelajaran dalam sesuatu mata pelajaran. Menurut Campbell dan Dickinson (2004), kepelbagaian kecerdasan merupakan alat dalam pengajaran dan pembelajaran, penyelesaian masalah dan dicipta untuk kegunaan semua peringkat umur.

Setelah merujuk sorotan literatur terdahulu dengan berasaskan pemerhatian, melalui penyelidikan ini maka suatu konsep kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal melalui permainan budaya dapat diketengahkan. Ada 3 kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal melalui hasil dapatan kajian ini adalah:

1. Ciri-ciri kecerdasan interpersonal kategori tahap rendah.

Apabila hasil pemerhatian mendapati hasil sesuai protokol pemerhatian 0% - 50%, maka ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kategori *tahap rendah*.

2. Kecerdasan interpersonal kategori tahap sederhana.

Apabila hasil pemerhatian mendapati hasil sesuai protokol pemerhatian 51% - 75%, maka ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kategori *tahap sederhana*.

3. Kecerdasan interpersonal kategori tahap tinggi.

Apabila hasil pemerhatian mendapati hasil sesuai protokol pemerhatian 75% - 100%, maka ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kategori *tahap tinggi*.

## **5.8 Kesimpulan Kajian**

Berdasarkan penemuan kajian, berikut merupakan kesimpulan yang boleh dibuat:

1. Secara keseluruhan pelaksanaan aktiviti permainan budaya, menunjukkan bahawa permainan budaya dapat menambah baik ciri-ciri kecerdasan

interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT, dengan dapatan kajian sedia ada dalam fasa 1, apabila permainan budaya diperkenalkan dalam fasa 2, serta selepas intervensi permainan budaya diperkenalkan dalam fasa 3. Ciri-ciri kecerdasan interpersonal secara deskriptif disokong oleh peratusan melalui pemerhatian menunjukkan dari kategori tahap rendah ke kategori tahap sederhana, dan dari kategori tahap sederhana merujuk kategori tahap tinggi.

2. Secara amnya lapan jenis permainan budaya iaitu engklek, galah panjang, bakiak, congkak, ular naga, lari karung, kas-kus, serta petak umpet berwibawa dan memiliki kekuatan pengungkitan untuk menambah baik ciri-ciri kecerdasan interpersonal di kalangan kanak-kanak prasekolah PRTW, dan kanak-kanak prasekolah ANKT.
3. Hasil temu bual mendapati bahawa usaha guru untuk mengintegrasikan permainan budaya dalam kalangan kanak-kanak prasekolah adalah memberikan pembelajaran dan pengajaran permainan budaya sekali seminggu sebab permainan budaya terbukti berjaya dapat memajukan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Guru juga mencadangkan kepada pentadbiran agar permainan budaya dimasukkan dalam kurikulum guna diperkenalkan dan diperluas dalam kalangan kanak-kanak prasekolah, sebagai wujud atau upaya untuk menghidupkan kembali permainan budaya sebagai kekayaan suatu bangsa yang selama ini sudah mulai terketepikan. Cabaran yang dihadapi oleh guru untuk mengintegrasikan permainan budaya dalam kalangan kanak-kanak prasekolah iaitu permainan budaya adalah tidak adanya permainan budaya tersurat dalam kurikulum kanak-kanak prasekolah, serta guru

mendedahkan bahawa kanak-kanak telah tersentuh dan mengenal permainan game play station bahkan di siapkan oleh ibu bapanya

Berdasarkan tiga kesimpulan di atas, maka dapatlah dirumuskan dan disimpulkan bahawa permainan budaya memberikan makna positif serta berjaya menambah baik ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah PRTW dan kanak-kanak prasekolah ANKT, sehingga ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak melekat pada diri mereka. Selain itu ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah dapat diperoleh dalam proses bermain melalui permainan budaya berikut; engklek atau makkaden-deng, galah panjang atau massallo, terompah panjang atau bakiak, congklak atau maggalaceng, ular naga, lari karung, kas-kus atau mayye-yye, dan petak umpet atau macubbu-cubu.

Melalui permainan budaya kanak-kanak akan belajar bekerjasama, berempati, memiliki sifat kepemimpinan, memahami sifat orang lain, dapat menyelesaikan masalah, sehingganya kanak-kanak memiliki ramai kawan serta dikagumi orang lain. Sifat tersebut bukan sahaja muncul saat kanak-kanak bermain permainan budaya akan tetapi sifat tersebut terbawa saat kanak-kanak dalam beraktiviti lain, sehingga sifat yang bercirikan ciri-ciri kecerdasan interpersonal akan melekat pada diri kanak-kanak di manapun mereka berada.

Hal ini sangatlah membantu kepada perkembangan sahsiah dan sosial kanak-kanak dimasa hadapan. Selari dakwaan Menurut Durrie (1998), dan Armstrong (2008), bahawa kecerdasan interpersonal membantu kanak-kanak bersosial dengan orang lain di mana hubungan sosial mula wujud ketika peringkat awal masa kanak-kanak, masa persekolahan dan sehinggalah memasuki alam pekerjaan. Kecerdasan

interpersonal penting kerana kemahiran ini melambangkan keperibadian seseorang terutama apabila bermula menjadi kumpulan daripada masyarakat.

## **5.9 Implikasi Kajian**

Penemuan kajian mendapati bahawa permainan budaya memberi makna yang nyata terhadap perkembangan ciri-ciri kecerdasan interpersonal di kalangan kanak-kanak prasekolah PRTW, dan kanak-kanak prasekolah ANKT. Penemuan kajian ini menyokong kebanyakan bukti penyelidikan tentang kaedah pembelajaran peningkatan kecerdasan melalui bermain (Johnson, Christie, & Yaekey, 2001; Stevens, 2003; Morrison, 2000; NAEYC, 2008; Papalia, Olds dan Feldman, 2004; Rubin & Watson, 1978; Fauziah, 2007; Fauziah, Sarimah, Yahya, Yakub, & Rahmah, 2010; Sluss, 2005; Vickerius & Sandberg, 2006; Landreth, Baggely, & Tyndall, 1999; Zigler & Bishop, 2006; Marcy, 2000; Mayke, 2001; Rowe & Werstch, 2002; Slavin & Robert, 1997; Vygostky, 1993). Pengaplikasian permainan budaya (Ashford, 2001; Bishop & Curtis, 2005; Borhannudin, 2001; Burnett & Hollander, 2004; Danandjaya, 2002; Krasinilkov, 2006; Lichman, 2005; Nurlan Kusmaedi, 2010; Sukirman, 2008; Ofele, 2000).

Sementara itu, penemuan kajian melalui pemerhatian dan temu bual, mendapati bahawa permainan budaya dapat memberansangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah sebab permainan budaya merangkumi elemen-elemen ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Temuan ini menyokong penemuan pengaplikasian kepelbagaian kecerdasan (Brecher, Gray, Price, & Sayles, 1998; Bushick, Shipton, Winner, & Wise, 2007; Campbell, 1990; Campbell, 1997; Chan, 2005; Ellison, 1993; Gardner, 1983; Greenhawk, 1997; Kallenbach & Viens, 2001; Maker, Nielson, &

Rogers, 1997; Nurul Wahida , 2005; Nurul Wahida, 2011; Pamela, 2001; McKenzie, 2000)

Kajian ini menunjukkan bahawa permainan budaya memberi sumber inspirasi kepada guru-guru bahawa permainan budaya boleh diaplikasikan kerana memberi makna positif terhadap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah dan mampu menyumbang kepada pencapaian yang lebih baik. Secara keseluruhannya, dapatan kajian ini memberikan beberapa implikasi positif ke atas semua golongan yang terlibat dalam proses pendidikan di Kecamatan Tempe Kabupaten Wajo Provinsi Sulawesi Selatan Indonesia. Golongan tersebut merangkumi pelajar, guru, dan para pentadbir, serta implikasi terhadap teori. Berikut merupakan huraian implikasi ke atas golongan-golongan terbabit secara terperinci.

### **5.9.1 Implikasi Kepada Kanak-Kanak Prasekolah**

Kanak-kanak adalah kumpulan sasaran dalam pelaksanaan aktiviti pengayaan di prasekolah. Oleh itu, salah satu implikasi utama yang diberikan oleh dapatan kajian ini kepada kanak-kanak prasekolah iaitu dapat dikenal pasti tentang taburan kekuatan bagi ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang dimiliki mereka, sehingganya dapat dikembangkan ketahap yang lebih baik. Dengan mengetahui taburan ciri-ciri kecerdasan interpersonal, para kanak-kanak dapat meyakinkan diri mereka bahawa setiap individu mempunyai kepelbagaian kecerdasan khususnya kecerdasan interpersonal yang boleh digunakan dalam proses kehidupan seharian mereka. Penemuan kajian ini memberikan gambaran kepada kanak-kanak prasekolah bahawa permainan budaya secara nyata dapat menambah baiki ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah.



### **5.9.2 Implikasi Kepada Guru**

Guru adalah penggerak dan merupakan golongan pelaksana program pengayaan di prasekolah. Oleh itu, implikasi yang dapat diberikan dalam penemuan kajian ini iaitu sumber inspirasi dan idea kepada guru untuk menghasilkan lebih banyak aktiviti pembelajaran yang berasaskan ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Selain itu, penemuan kajian memberi maklumat kepada guru bahawa permainan budaya sebagai medium pembelajaran untuk memberangsangkan ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah, juga membantu guru untuk mengenal pasti kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Menurut Maker, Nielson dan Rogers (1997), terdapat ramai guru yang lupa memberi tumpuan sepatutnya ke atas perkembangan idea-idea akademik dan pengajaran konsep-konsep penting yang diperlukan bagi pembelajaran dan kreativiti kanak-kanak prasekolah. Oleh itu permainan budaya boleh diguna pakai dalam perancangan aktiviti pengayaan untuk mencungkil ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah ke tahap yang lebih baik.

### **5.9.3 Implikasi Kepada Pentadbiran Pendidikan**

Penemuan kajian ini boleh menjadi panduan implikasi berharga terhadap golongan pentadbiran pendidikan. Dapatan kajian ini ialah dapat meyakinkan mereka bahawa permainan budaya dapat memajukan ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang diutarakan Gardner (1983), dan McKenzie (2000), wujud dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Hasil kajian secara nyata dan membuktikan bahawa aktiviti permainan budaya memberi gambaran positif terhadap perkembangan ciri-ciri

kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah, sehingganya permainan budaya perlu difikirkan untuk dimasukkan ke dalam kurikulum.

#### **5.9.4 Implikasi Kepada Pemahaman Tentang Kepentingan Permainan Budaya Dalam Pembelajaran Teori Kecerdasan**

Teori kepelbagaian kecerdasan Gardner (1983), berhubung rapat dengan proses pengajaran dan pembelajaran. Kajian permainan budaya yang dihubungkan dengan tujuh ciri-ciri kecerdasan interpersonal Gardner (1983), dan McKenzie (2000), menghasilkan konsep teori iaitu dapat menentukan kategori tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah melalui permainan budaya. Hasil dapatan kajian ini dapat disebar luaskan bagi memajukan keahaman dan ilmu pengetahuan setiap warga pendidik di negara ini tentang kebermanaan permainan budaya terhadap ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Melalui perkembangan ilmu pengetahuan seperti ini, dapatlah mereka membuat penilaian sendiri dan berusaha menjadikan kanak-kanak lebih baik dimasa hadapan dalam hidup bermasyarakat. Permainan budaya terhadap kanak-kanak prasekolah dapat membantu mengurangkan masalah individualis yang boleh sahaja terbentuk oleh permainan moden elektronik selama ini. Di samping itu, permainan budaya perlu penglibatan dan sokongan daripada ibu bapa dan guru-guru prasekolah. Dengan mengintegrasikan permainan budaya ini boleh dikesan lebih awal dan langkah-langkah untuk membantu kanak-kanak prasekolah agar perkembangan ciri-ciri kecerdasan interpersonal mereka tidak terbantut malahan berkembang secara normal.

## 5.10 Cadangan Kajian Lanjutan

1. Melalui dapatan pemerhatian dan temu bual guru kajian ini telah dapat menunjukkan bermain permainan budaya mempunyai potensi positif untuk mempengaruhi perkembangan kecerdasan interpersonal kanak prasekolah di kedua-dua sekolah ini. Walaupun data pemerhatian yang di kutip sebelum, semasa, dan selepas permainan budaya diperkenalkan mengambil masa selama enam bulan dan tempo selepas diperkenalkan terlalu singkat namun menunjukkan terdapat potensi positif untuk permainan budaya ini diperkenalkan dalam kurikulum prasekolah khususnya di Indonesia. Maka kajian lanjutan yang mengambil kira tempoh lebih lama setelah permainan budaya diperkenalkan boleh membuktikan dengan lebih nyata pengaruh permainan budaya dalam kecerdasan interpersonal. Maka dicadangkan kajian selanjutnya untuk mengikut prosedur kutipan data seperti di bawah.

Sebelum	Semasa	Selepas	Dua bulan selepas
Ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kategori tahap rendah	Ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kategori sederhana	Ciri-ciri kecerdasan interpersonal dalam kategori sederhana dan tinggi	Guru tetap menjalankan sekali sebulan di tiap-tiap kelas

Adalah diharapkan agar hasil kajian ini dapat dijadikan kerangka asas bagi tujuan pembinaan instrumen kajian kuantitatif dalam bidang keberkesanan kecerdasan interpersonal pelajar. Pembinaan instrumen kajian secara kuantitatif berdasarkan kerangka yang dibina adalah merupakan suatu perkara yang penting kerana ia dapat memperkayakan lagi khazanah tubuh ilmu dalam bidang kepelbagaian kecerdasan interpersonal.

2. Dalam kajian ini pendapat pakar dalam bidang pendidikan dan psikologi juga digunakan untuk rujukan kesahan instrumen yang digunakan dalam kajian ini.

Oleh kerana kepakaran dalam bidang psikologi juga penting adalah dicadangkan supaya kajian lanjutan perlu mengambil kira penelitian daripada pakar psikologi pendidikan untuk memberi penelitian yang lebih terperinci bagi kajian yang berbau psikologi ini.

3. Selain daripada itu sampel kajian ini hanyalah tahap kanak-kanak prasekolah, maka dicadangkan kajian selanjutnya difokuskan kepada pelajar-pelajar peringkat sekolah rendah dan menengah, yang sepatutnya di kenal pasti ciri-ciri kecerdasan interpersonalnya supaya boleh dikembangkan pada tahap yang lebih tinggi, bagi penyelidik selanjutnya dicadangkan membuat kajian tentang penyatuan antara permainan budaya dengan permainan moden, sehingga duaduanya permainan ini dapat seiring dan selari sehingga permainan budaya tetap di kekalkan dan kanak-kanak pun tidak tertinggal oleh kemajuan zaman, serta tetap dalam penjagaan dan pantauan oleh orang di persekitaran kanak-kanak termasuk guru dan ibu bapa.

### **5.11 Rumusan Bab**

Kajian ini telah meneroka permainan budaya dan kecerdasan interpersonal kanak-kanak prasekolah. Adalah menjadi harapan penyelidik supaya tahap ciri-ciri kecerdasan interpersonal yang tersenarai hasil dapatan kajian ini akan membentuk suatu konsep pembelajaran dan pengajaran dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Dapatan kajian ini juga mempunyai beberapa implikasi untuk dipertimbangkan oleh beberapa pihak, seperti para pembuat dasar dan pengamal pendidikan. Sehubungan dengan itu, adalah juga menjadi harapan penyelidik supaya hasil dapatan kajian ini kelak dapat dimanfaatkan oleh pelbagai pihak dalam usaha memperkasa pelajar-

pelajar di negara Indonesia dan seterusnya mencapai matlamat mewujudkan sistem pendidikan yang bertaraf dunia.



## RUJUKAN

- Adabi, & Akrom. (2013, Oktober Sabtu). Dimuat turun November 6, 2013, from <http://kampussantri.blogspot.com/2013/10/12-dampak-negatif-bermain-game-yang.html>
- Adi, W. G. (2006). *Genius Learning Strategi*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Adnamazida, & Rizqi. (2012). *Permainan modern*. Dimuat turun Januari 7, 2013, from <http://www.merdeka.com/sehat/dampak-video-games-terhadap-pola-tidur-remaja.html>
- Algozzine. (2011). *A Practical Guide for Every Teacher*. NY: Bob Algozzine.
- Amir, H. D. (2002). *Penteorian Sosiologi dan Pendidikan*. Jakarta: Tanjung Malim Quantum Books.
- Armstrong, T. (2008). *Indonesian Traditional Games as Means to Support Second Graders' Learning of Linear Measurement*. Master Thesis: Utrecht University.
- Armstrong, T. (2002). *7 Kinds of Smart*. (Terjemahan T.Hermaya). Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Armstrong, T. (2002). *Sekolah Para Juara*. (Terjemahan Yudhi Murtanto). Bandung: KAIFA.
- Ancok, D. (2002). *Outbond Management Training: Aplikasi Ilmu Perilaku dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. In A. a. Bacon, *Manusia Aplikasi Ilmu Perilaku dalam Pengembangan Sumber Daya*. Yogyakarta UII Press: London & New York.
- Anderson, C., & Bushman, B. (2004). *The effect of media violation on society*. Dimuat turun Maret 21, 2009, from Science Vol.295: <http://www-personal.umich.edu/~bbushman/02AB2.PDF>
- Anderson, C., & Dill, K. (2002). Video Games and Aggresive Thouhtgs, Feelings and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, pp772-790.
- Anderson, GT., & Robinson, CC. (2006). Rethinking the dynamics of young children's social play. *Dimensions of Early Childhood*, 34(1), 11-16.
- Ariani, C. (1998). *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional.

- Aristotel. (2008). *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Dimuat turun Februari 5, 2011, dan <http://www.wikipedia.Org/wiki.four-causes>.
- Ary, D. (1985). *Introduction to research in education*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Ary, D. J. (2002). *Introduction to research in education (6th ed)*. Belmont: CA:Wadsworth.
- Ary, D., Jacobs, L. C., & Rozavieh, A. (2002). *Introduction to research in education (6<sup>th</sup> ed.)*. Belmont, CA: Wadsworth.
- Ariyadi Wijaya. (2008). *Indonesian Traditional Games as Means to Support Second Graders' Learning of Linear Measurement*. Master Thesis. Utrecht University.
- Asendorpf, J. D. (2008). Inhibited and aggressive preschool children at 23 years of age. In *Personality and social transitions into adulthood* (pp. 44, 997-1011). Developmental Psychology.
- Ashford, J. B. (2001). *Human Behavior in the Social*. Dimuat turun februari 13, 2012, from Environment: A Multidimensional Perspective. Brooks/Cole Publishing: <https://www.webapp4.asu.edu/directory/person/1040>
- Baal, J. (1996). Increasing social interaction of preschoolers with autism through relationship with typically developing peers. In W. John, & Sons Ltd, *Balligger*. New York: Bandung:Refika Aditama.
- Babbie, E.R. (2004). *Survey research methods*. California: Wadsworth.
- Bakker, A. (2004). *Design Research in Statistic Education on Symbolizing and Computer Tools*. Amersfoort:Wilco.
- Bale, J., & Maguire, J. (2002). The Global Sports Arena. In *Athletic Talent Migration in an Interdependent world*. London: Frank Cass.
- Balitbang. (2003). *Badan Penelitian Pembangunan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Balitbang. (2010). *Badan Penelitian Pembangunan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Balitbang. (2010). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ballard, M. (1996). Mortal Kombat. *The Effect of Violent Videogameplay on Male's Hostility and Cardiovascular Responding*, *Journal of Applied Social Psychology*, 26 (8), 118-120.

- Bambang, S. (1984). *Permainan anak-anak Jawa Barat*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Bannet, P. E. (2005). Classroom and family effects on children's social and behavioral problems. *The elementary school journal*, Proquenst Education; 105.
- Bannet, S. F. (2006). *Object oriented system analysis and design using UML*. Kuala Lumpur: Mc Graw Hill.
- Barker, C. (2008). *Cultural Studies, theory and practice (3rd ed)*. London: Sage.
- Barnett, W. (2008). Preschool education and its lasting effects. In *Research and policy implications*. Colarado: Boulder and education and the public interest center & education policy research unit, University of Colarado.
- Baron, & Bryne. (1991). Social Psychology. In *Understanding Human Interaction 6th edition*. Bolton: Massachusetts:Allyn and Bacon Inc.
- Baxter, J. &. (1998). *Doing Field Research Practice*. New York: SAGE.
- Beaty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Kanak-kanak prasekolah*. Jakarta: Kencana.
- Beilin, H. (1994). Jean peaget's enduring contribution to developmental psychology. In P. O.-W. R.D. Parker, *A century of developmental psychology* (pp 333-356). Washington, DC: American Psychological Association.
- Berk, L. (2008). Application of information processing to academic learning. In A. &. Bacon, *Child devolopment* (pp. 304-308). UK.
- Best, J., & Kahn, J. (1998). *Research in education*. Boston: Mass Bacon.
- Bishop, J., & Curtis, M. (2005). *Permainan anak-anak zaman sekarang*. Jakarta: Editor:Yovita Hadiawati. PT.Grasindo.
- Blackhurst, A., & Edward. (2002). *Competencies for teaching mainstreamed students*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from Tayorol francis, Ltd stable: <http://www.jstor.org/stable/1476688>
- Bobbio, T., Morcillo, A., Barros, A., & Gimenes. (2007). Factors associated with inadequate fine motor skill in brazilian students of different socioeconomic status. In *Perceptual and motor skil* (pp. 105, 1187-1195).
- Boffort. (2001). *Refresh who is information*. Domain name: boffort.pl.



- Bogdan, R., & Biklen, S. (2003). *Qualitative Research for Education. In Introduction to theories and methods (4th ed)*. New York: Pearson Education.
- Bollen, & Robert. (1996). *School effectiveness and school improvement*. The intellectual.
- Boocock, & Sarane, S. (1999). *Early childhood programs in other nations*. Dimuat turun Maret 13, 2001, from Goals and outcomes. Princeton University: <http://www.jstor.org/stable/1602369>
- Borg, W., & Gall, M. (1989). *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Borhannudin, A. (2001). *Kesan permainan tradisional ke atas tahap perkembangan motor kasar dalam kalangan kanak-kanak peringkat persekolahan*. Malaysia: Unitiversity Putra Malaysia Faculty of Educational Studies.
- Bourdieu, & Wacquant. (1992). *Social capital is the sum of the resources, actual or virtual*. Dimuat turun Januari 15, 2011, from <http://www.makingisconnecting.org/gauntlett2011-extract-sc.pdf>
- Brecher, D., Gray, M., Price, s., & Sayles, K. (1998). *Improvingthe spelling of high frequency words in daily writing across the curriculum through the use of multiple intelligences*. Saint xavier university and IRI/Skylight: M.A.Action research project.
- Bredekamp, S., & Rosegrant, T. (1992). *Reaching potential appropriate curriculum and assessment for young children*. Washington D.C: NAEYC Balitban Depniknas (2010).
- Brewer, J. (n.d.). Introduction to early childhood education. In Allyn, & Bacon. Boston.
- Brewer, J., & Hunter. (1989). Multi method research. In *A synthesus of styles, sage library* (pp. 175-189). Sage calif.
- Brualdi, A. (1998). Gardner theory. *Journal of Ticher Librarian*, (pp. 26-28).
- Bruce, T. (2004). Devoloping learning in early childhood 0-8 years. In *Buku ajar bidang PGTK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Burnett, C., & Hollander, W. (2004). The south african indigenous games research project of 2001/2002. In *Journal for researchin sport, phisical education and recreation* (pp. 9-23).

- Burrell, G. (2000). Sociological paradigms and organisational analysis: elements of the sociology of corporate life. In V. Carter, *Journal of brain challenging choices* (pp. 24-32). London: Edited by Linda Finlay and Claire.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). *Violent video games and hostile expectations: A test of general aggression model*. Iowa State University.
- Bushman, B. J., & Bonacci, A. M. (2002). *Violence and sex impair memory for television ads*. *Journal of Applied Psychology*, 87, 557 – 564.
- Bushick, M., Shipton, T., Winner, L., & Wise, M. (2007). *Increasing reading motivation in elementary and middle school student through the use of multiple intelligences*. Saint Xavier University: Unpublished master dissertation.
- Bruns, J. M. (1978). *Leadership*. New York: Harper Colophon Books.
- Cahyani, N. L., Kristiantari, M. R., & Manuaba, B. S. (2014). Model Pembelajaran Quantum Melalui Permainan Tradisional Untuk meningkatkan Kognitif Anak Kelompok B TK Kumara Jaya Denpasar. *Journal PG-PAUD*, (pp.1-10).
- Campbell, & Dickinson. (2004). *Teaching & learning through multiple intelligences*. United States of America: Allyn and Bacon.
- Campbell, L. (1990). *The research results of multiple intelligences classroom*. American: Zephyr press.
- Campbell, L. (1997). Variations on theme: How teachers interpret MI theory. *Educational Leadership*. 55(1), 30-45.
- Campbell, L., Campbell, B., & Dickinson, D. (2004). *Teaching & learning through multiple intelligences (3rd ed.)* United States of America: Allyn and Bacon.
- Campbell, L. (2006). *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligence*. Depok: Intuisi Press.
- Castle, K., & Needham, J. (2007). First Graders "Understanding of Measurement. In *Character Education* (pp. 3-17). Berkley, CA: McCutchan.
- Catron, C., & Allen, J. (1999). *Early childhood curriculum a creative-play model*. New Jersey: Merrill, Prentice-Hall.
- Chan, W. (2005). Perceived multiple intelligences and learning preferences character education. Berkley, CA: McCutchan.
- Chayaniyayodhin, S. (2000). *Preschool education in Thailand*. Dimuat turun Maret 13, 2011, from International review of education by Springer: <http://www.jstor.org/stable/3443068>

- Cheryl, K. O. (2010). Children's motivations for video game play in the context of normal development. In *Review of General Psychology, Vol 14(2)* (pp. 180-187). SAGE Publications.
- Children, N. (2011). *Fair play ? Violence, gender and race in video games*. Los Angeles: Children Now.
- Christie, J., & Roskos, K. (2009). *Play's potential in early literacy development*. Dimuat turun Maret 1, 2011, from Encyclopedia on early childhood development: <http://www.childencyclopedia.com/documents/Christie-RoskosANGxp.pdf>
- Christoffel, T., & Gallagher, S. (2006). Injury and public health. In M. Jones, *Practical knowledge, skills and strategies* (pp. 17-21). California: Jones and Bartlette Publishers, Inc.
- Chua, Y. P. (2006). *Kaedah Penyelidikan*. Kuala Lumpur: McGraw Hill.
- Cohen, D., & Prusak, L. (2000). *In Good Company*. Boston: Harvard Business.
- Cole, M., Steiner, V., Scribner, S., & Huberman, E. (2001). *Mind in Society*. Cambridge: University press.
- Colley, K. (1999). *Coming to know a school culture*. Virginia: Virginia Institute and State University.
- Connor, K. F., & Dummer, G. (1996). Teaching accross the curriculum. In *Lenguange enriched physical education for children* (pp. 302-315). Adapted Physical Activity Quarterly.
- Conny, S. (2002). *Pengenalan dan Pengembangan Bakat Sejak Dini*. Jakarta: Depdikdud.
- Cooke, B., & Buchholz, D. (2005). Mathematical communication in the classroom, Teacher makes a difference. *Early Child Education Journa, Vol.32 No.6*, 365-369.
- Cooper, D. R., & Pamela, S. S. (2006). *Business research methods 9th edition*. New York: Mc Graw Hill.
- Corbett, J. (2003). *An Intercultural Approach to English Languange Teaching*. England: Multilingual Matters.
- Creswell, J. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design*. California: SAGE Publications.

- Creswell, J. (2013). *Qualitative Inquiry Research Design*. California: SAGE:Publications.
- Creswell, J., & Miller, D. (2000). Determining Validity in Qualitative Inquiry. In *Theory Into Practice* (pp. 124-130). California: SAGE Publications.
- Creswell, J., Vicki, L., & Plano, C. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. California: SAGE Publications.
- Crotty, M. (1998). Foundations of Social Research. *Meaning Journal of Sociology*, 1577-180.
- Danandjaya, J. (1986). *Foklor Indonesia Ilmu Gossip & Dongeng*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Danandjaya, J. (2002). *Folklore Indonesia*. Jakarta: PT.Grafitipers.
- Danika, Rusanawati, Luky, Siam, & Agusmahendra. (2010 ). *Wisata dan Budaya Permainan Tradisional*. Jakarta: Gramedia.
- Danim, S. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- David, R. S. (2002). *Develompmental Psikologi Childhood and Adolesence*. Georgia: University of Georgia.
- Dayakisni, T., & Hudaniah. (2005). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Deal, T., & Peterson, K. (1999). *Shaping School Culture*. San Fransisco: Jossey Bass.
- DeBord, K., & Amann, N. (2005). *Benefits of play in children*. Desember 28, 2007, from Age spesific interventions: <http://www.ces.ncsu.edu/depts./fcs/human/disas4.html>
- Denzim, N. K. (2000). *Reading Cultural Texts*. New Jersey: Prantice Hall Inc.
- Denzim, Norman K., & Lincoln, Yvonna S.(Editor). (1994). *Handbook of qualitative research. Thousand Oaks*. London New Delhi: SAGE.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1984). *Permainan Rakyat Suku Bugis Makassar di Sulawesi Selatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Jawa Barat. (1983). *Permainan Rakyat Jawa Barat*. Jakarta: Depdikbud.
- Departement of Behavioral Science, & Hokkaido University. (2007). *Penanganan Anak Berkelainan*. Jakarta: Univeritas Terbuka.

- Depdikbud. (2003). *Landasan Program dan Pengembangan Aktiviti Belajar*. Jakarta: Proyek peningkatan mutu sekolah awal anak.
- Depdiknas. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Kanak-kanak prasekolah*. Jakarta: Dirjen PLS.
- Depend LPS. (2006). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan Pos Paud*. Jakarta: Pemuda & Olahraga.
- Dharmamulya, Sukirman, & dkk. (2005). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Dietz, D.T. (1978). *An Alternative Approach to The Teaching of Literature*. ADFL Bulletin, September 1978. No.1.
- Direktorat PAUD. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran Pada Taan Disease*. Jakarta: Direktorat PAUD.
- Djamarah, & Zain. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Djukanda. (2007). *Pengaruh Permainan Hadang Terhadap Peningkatan Kesehatan Jasmani*. Jakarta: PT.Rineka Cipta.
- Dodge, D. (2002). *The Creative Curriculum for Preschool 4th*. Washington D.C: Teaching Strategi Inc.
- Donald, J. (1997). *Modular Instruction*. Montreal: McGill.
- Donna, M. M. (2010). *Research and Evolution in Education and Psychologi*. Chicago: Press.
- Duncan, J., & Lockwood, M. (2008). A work based approach for th early years profesional. In *Learning Through Play*. London: Continuum Internationa Publishing Group.
- Durkin, K. (1995). Devolompemental Social Psychologi. In *From Infency to old age*. Cambridge: Blackwell Publishers Ltd.
- Durrie, R. (1998). An Interview with Howard Gardner. In *New Horizons for Learning*. On the beam: Zephyr Press.
- Ealiason, C., & Jenkins, L. (2003). *A Practical Guide to Early Childhood Curriculum*. New York: Mac Millan College Publishing Company.
- Edwards, K. (2009). Traditional Games of a timeless land. In *Paly Cultures in aboroginal and Torres Strait Islander Communities* (pp. 32-34). Australian: Aboriginal Studies.

- Efferin, a. (2004). *Metode Penelitian untuk Akuntansi*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Egen, P., & Don, K. (2001). *Educational Psychology*. New Jersey: Prantice Hall Inc.
- Eisenberg, N., & Fabes, R. (1992). *Emotions and Social Behaviour*. Newbury Park: CA SAGE.
- Ellerton, N. (2003). *Practices and Innovations in the Teaching and Learnig of Sciences Mathematices* . New York: Publishing Press.
- Elliot, A., & Dweck. (2005). *Handbook of Competence and Motivation*. New York: Centre.
- Ellison, L. (1993). *Using multiple intelligences to set goals*. New York: Publishing press.
- Endah, P. (2012). *Dampak Kecanduan Bermain Game Online*. Dimuat turun September 25, 2012, from <http://thisisputriiep.blogspot.com>
- Enoch, A., & Tisna, S. (1983). *Permainan Anak-Anak Daerah Jawa Barat*. Jakarta: Depdikbud.
- Erikson. (1997). *Psikologi Perkembangan Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia.
- Facer, K., & Owen, M. (2005). *The potencial role of ICT in modern foreign languanges learnig*. Dimuat turun september 2, 2011, from <http://www.nestafuturelab-research-discussionpaperthepotentialroleofICTinMFL.htm>
- Fasli, J. (2004). *Peran Pendidikan Non Formal dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Gramedia.
- Fathiah, S. (2005). *Kepemimpinan Pengajaran dari pada Perspektif Islam di Sebuah Sekolah*. Jakrata: Serangkai.
- Fatimah, F. (2010). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Taman Kanak-Kanak Melalui Bermain Tradisional*. Bandung: PG PAUD Bumi Siliwangi Fakultas Ilmu Pendidikan UPI.
- Fauziah, A. R. (2007). *Expanding the capacity to learen through the ECAM model of mediation "Teaching and Learning English and Mathematics as a second language in a Malyasian Primary School*. Malaysia: Universiti Utara Malaysia.
- Fauziah, A. R., Sarimah, S. A., Yahya, D., Yakub, D., & Rahmah , H. (2010). *Aplikasi Psikologi Pendidikan*. Sintok: Universiti Utara Malaysia.

- Finlay, L. (2006). *The Nature of Qualitative*. USA: Framework.
- Fiske, E. B. (1996). *Decentralisation of education politics and consensus*. Gramedia.Widiasarana. Indonesia. Jakarta.
- Fraenkel, J., & Wallen, N. (2007). *How to design and evaluate research in education*. USA: McGraw Hill.
- Fromberg, & Dorris, P. (2002). *Played Meaning in Early Childhood Education*. Boston: Ally & Bacon.
- Frost, J. (1992). *Play and Playscapes*. New York: Delmar.
- Funk, J. (2002). *Electronic Games*. California: SAGE.
- Gamayanti, I. (2006). *Menyikapi Prilaku Agresif Anak*. Yogyakarta: Kanisius.
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.
- Gardner, H. (1999). *The disciplined mind*. New York: Simon & Schuster.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed*. New York: Basic Books.
- Garvey. (1996). *Developing Child "Massachusetts Experiments for Young Children*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Gay, L. (1996). *Educational Research*. NJ: Prentice Hall.
- Gehlbach, H. (2006). How changes in students goal orientations relate to outcomes in social studies. *Journal of Education Research*, 358-370.
- Gehlbach, R. D. (n.d.). *Children's Play and Self Education*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from <http://www.jstor.org/stable/1179770>
- George, D., & Mallery, P. (2003). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference*. 11.0 update (4<sup>th</sup> ed). Boston: Allyn & Bacon.
- Gerungan, W. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: PT.Refika Aditama.
- Gettinger, M. (2001). *Development and implementation of a performance goldthorpe*. Oxford: Oxford University Press.
- Goldthorpe John, H. (2000). *On Sociology*. Oxford: Oxford University Press.
- Goldthorpe, & Daniel. (2002). *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

- Goleman, D. (2002). *Emotional Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gordon, C., & Lynn Huggins-Cooper. (2013). *Meningkatkan 9 Kecerdasan Anak*. (Terjemahan Chynthia Rozyandra). Jakarta: PT. Bhuana Ilmu Populer.
- Greenhawk, J. (1997). Multiple Intelligences Meet Standart. In *Educational Leadership* (pp. 62-64). NY: Basic Book.
- Grieshaber, S. (2006). *Early Chidhood Qualitative Research*. New York: Routledge.
- Grigorenko, E., & Stenberg, R. (1997). Styles of thinking, abilities and academic performance. In *Exceptional Children* (pp. 295-313). NY: Basic Books.
- Gunaydin, H. (2006). *The Delpi Method*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from <http://www.iyte.edu.tr>
- Hamzah, A., & Rukmini, A. K. (1984). *Permainan Rakyat Suku Bugis Makassar di Sulawesi Selatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hancock, D., & Algozzine, B. (2006). *Qualitative Cas Study Methodology*. Dimuat turun Februari 12, 2011, from <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR13-4/baxter.pdf>
- Harian Metro. (2005). *Permainan Video Buat Remaja Jadi Ganas*. Dimuat turun Agustus 25, 2010, from <http://www.hmetro.com>
- Harry Alder. (2001). *Boost Your Intellegence:Pacu EQ dan IQ anda*. Jakarta: Erlangga.
- Hartati. (2009). *Bimbingan dan onseling*. Dimuat turun Agustus 12, 2013, from <http://www.scribd.com/doc/91505364/Makalah-BK>
- Hellstrom, I., Nolan , M., & Lundh, U. (2005). *We do things together "A case study"*. United States: Publishing Inc.
- Hendrik, J. (2001). *The Wold Child "Development Education for The Early Years .* Upper Saddle River: Merril Prentice Hallaini.
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal ACADEMICA*, (pp.1057).
- Hildayani, R. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hoerr, T. R. (2007). *Buku Kerja Multiple Intellegence*. (Terjemahan Ary Nilandari). Bandung.
- Hofferth, S., & Sanberg, J. (2001). *How American Children Use Their*. American: Publishing Inc.



- Hogg, M., & Vaughan, G. (2002). *Social Pshychology*. UK: Ltd.
- HongKong, A. C. (n.d.). *Journal for the Education of Among Five Traditions, Analyzing students learning in social context*. London: SAGE Publications.
- Howe, C. (2010). *Peer Groups and Children's Development*. United Kingdom: A John Wiley & Sons, Ltd.
- Hoy, & Miskel. (2006, Februari 13). *Contend That The Challenge for Administrators is to Devolop Highly Motivated Teachers Who Are Actively Enganged in Teaching Learnig*. Dimuat turun April 23, 2012, from <http://www.krepublisher.com/.../JSS-13-2-101-107-2006-364-Monyatsi-P>
- Hoy, W., & Miskel, C. (2001, Agustus 22). *Educational Administrators*. Dimuat turun Maret 9, 2010, from Teory Research: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/585167/teacher-education>
- Hughes, F. (1999). *Children Play and Devolepment*. Boston: Allyn & Bacon.
- Hurlock, E. (1993). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. (2008). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Insenberg, J., & Quisenberry, N. (2005). *Essential for All Children*. Dimuat turun Maret 23, 2011, from <http://www.questia.com>
- Isnawarti. (2007). *Permainan Anak Tradisional Sebagai Model Peningkatan Kompetensi Anak Usia Sekolah Dasar*. Malang: Lembaga Penelitian UMM.
- Iswinarti. (2005). *Identifikasi Permainan Tradisional Indonesia*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Izatty, R. (2004). *Mengenali Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: A.Tiga.
- Izmail, Z. (2003). *Pelajar Cemerlang Melangkah Ke Alam Siber*. Selangor: Utusan Publications & Distributors Sdn.Bhd.
- Jabatan Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003. (2003). *Pendidikan Nasional*. Jakarta: PP.
- Jainabee, M. K., & Robiah, S. (2005). Budaya Maktab Perguruan di Malaysia. *Journal Pendidikan*, 179-199.
- Jamal, M. A. (2009). *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Kanak-kanak prasekolah*. Jakarta: A.Tiga Press.

- Jamaris, M. (2005). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Grasindo.
- James , D. (1987). *Foklore Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Jeani, S. R. (2001). *Permainan Tradisional Sebagai Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Jeanne , E. O. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Jakata: PT.Glora Aksara Pratama.
- Jenkins, J. (2003). *World Englishes: A resource book for students*. London: Routledge.
- John , N. (2004). *Global Games*. UK: Prantice Hall.
- John, W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design*. New York: Choosing.
- Johnson, J., Christie, J., & Yaekey, T. (2001). *Play and Early*. New York: Longman.
- Johnson, J., Cohen, E., Smailes, S., Kassen, & Brook, J. (Televisison Viewing and Aggressive Behaviour During Adolescence and Adulthodd). 2002. New Jersey: Publishing Hall Inc.
- Johnson, M. (2007). *The Effect Of Multiple Intelligences On Elementary Student Performance*. California: Unpublished Master Dissertation Unifersity Of California.
- Joia, L. (2002). Analysing Leaning Community. *Journal of Advance Nursing*, 2468-2471.
- Jones, P. (2004). Sociology of Culture. *Journal of Education*, 73-78.
- Junariah. (2015). Hubungan Permainan Tradisional Dengan Pengembangan Kecerdasan Jamak Logika Matematika Anak Usia 4-5 (pp.1-10). Bandar Lampung :Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
- Kagan, S., & Kagan , M. (1998). *Multiple Intelligences*. California: Kangan Cooperatif Learning.
- Kail, R. (2001). *Children and Their Devolopment*. London: Prentice Hall.
- Kallenbach, S., & Viens, J. (2001). *Adult MUltiple Intelligences Study*. New York: NCSALL Press Inc.
- Katthryn, G. (2006). *Children Word Play*. Dimuat turun Maret 12, 2001, from <http://www.jstor.org/stable/3108465>
- Kaufman, R. A. (2000). *Educationa System Planing*. New Jersey: Practice Hall.

- Kelinger, F. (1986). *Foundation of Behavioral Research*. New York: Winston Inc.
- Kelinger, F., & Lee, H. (1999). *Foundations of Behavioral Research*. California: Hartcourt College Publishers.
- Kamdi Kamil (1990). Potensi Modul Sebagai Bahan Pengajaran Kendiri Dalam Mata Pelajaran Alam dan Manusia. *Jurnal Pendidikan Guru*. Bil. 6, 14-34.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. (2003). *Huraian Kurikulum Pra-Sekolah Kebangsaan*. Kuala Lumpur: Pusat Perkembangan Kurikulum Kepel Press.
- Kirk, A. B. (2003). *History of the stanford Binet Intelligence Scales*. New York: Publishers Hall Inc.
- Kline, R. (2010). *Principles and Practice of Structural Equation Modeling*. Dimuat turun Februari 20, 2011, from <http://www.psychology.concordi.ca/fac/kline/vita.pdf>
- Knafl, k., & Breitmayer, B. (1989). Triangulation in qualitative research. In J. Morse, *Qualitaytive Nursing Research* (pp. 193-2013). Rockville: MD Aspen.
- Kornhaber, M., Ferros, E., & Veenema, S. (2004). *Multiple Intelligences*. Needham Heigts MA: Allyn & Bacon.
- Kozuki, K., Imachi, M., Ueno, M., Tsubakura, A., & Tsushima, K. (2002). Computer Game and Educational System. *International Conference on Computers and Education* (pp. 1377-1381). Japan: Tsushima Inc.
- Krasinilkov, V. (2006). *Traditional games and competitions in original physical trainaing of siberian indigenous population*. Russia: Faculty of Physical Training at the Russian State Vocational Prdagogical University.
- Krefting, L. (1991). *Rigor in Qualitative Research*. NY: Aspen.
- Krisdyamatmiko. (1991). *Dolanan Anak "Refleksi Budaya dan Wahana Tumbuh Kembang Anak*. Kuala Lumpur: Percetakan Zafara Sdn.Bhd.
- Krist, S. (2004). Where going back is a step forward "the re-tradirionaling of sort games in post Soviet". *Journal of Siberian Studies*, 104-115.
- Kunandar. (2008). *Pendidikan Indonesia dan Problematikanya*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Kuper, A. (1999). *Culture "The Anthropologist"*. USA: Harvard University Press.
- Kurikulum PAUD. (2003). *Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pendidikan Nasional.

- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. (2010). *Indonesia Pusat Perkembangan Kurikulum*. Jakarta: KTSP.
- Kyridis, A., Tsakiridou, H., Zagkos, Ch., Koutouzis, M., & Tziamtzi, Ch. (2011). Educational inequalities and school dropout in Greece. A regional issue. *International Journal of Education*, 3(2), 1-15.
- Laine, M. (2000). *Participation and Practice "Ethics and Dilemmas in Qualitative Research"*. California: SAGE.
- Landreth, G., Baggely, J., & Tyndall, A. (1999). Beyond Adapting Adult Counseling Skills for Use With Children. *Journal of Individual Psychology*, 272-288.
- Lash, M. (2004). *Multiple Intelligences and The Search for Creative*. California: Books Press.
- Lauren, E., & Berk. (2008). *Infant, Children and Adolescents*. New York: Pearson International Edition.
- Leat, D. J. (2003). *Competence, Teaching, Thinking and Feeling*. Dimuat turun Maret 19, 2011, from <http://www.jstor.org/stable/105068>
- Leitao, J., & Keeler, P. (2006). *Drumbeat in Our Feet*. New York: Lee and Low Books.
- Lembaga Negara Indonesia. (2003). *Peraturan LNI NO.78 Tahun 2003*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Lewis, G., & Crozier, G. (2000). *Test Your Aptitude and Ability*. London: Hodder & Stoughton.
- Lichman, S. (2005). *Permainan Anak-Anak Zaman Sekarang*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Liddicoat, A., Papademetre, L., Scarino, A. & Kohler, M. (2003). *Report on intercultural language learning*, Canberra: Department of Education, Science and Training.
- Liddicoat, A. (2002). *Static and dynamic views of culture and intercultural language acquisition*, *Babel*, Vol. 36, 4-137.
- Lieberman, A., & Slade, A. (1997). *Handbook of Child and Adolescence Psychiatry*. New York: John Wiley & Sons.
- Lieberman, D., Gemeny, B., Fan, Y., Wilson, D., & Pasta, D. (1997). *Educational Video Game for Juvenile Diabetes*. Dimuat turun Desember 20, 2011, from <http://www.healthgamesresearch.org>
- Lincoln, YS., & Guba, EG. (1985). *Naturalistic Inquiry*. Newbury Park, CA: Sage Publications.

- Linder, T., Holm, C.B., & Walsh, K.A (1999). Transdisciplinary play-based assessment. In E.V. Nuttall, I. Romero, & J.Kalesnik (Eds.), *Assessing and screening preschoolers" psychological and educational dimensions*. Boston: Allyn & Bacon.
- Liponski, W., & Guy , J. (2003). *Ethnolhy of Sport "Special Issue of Studies in Physical CUlture and Tourism*. New York: EdsPress.
- Ljubica, M. U., & Petra, L. M. (2001). *Simbolic Play*. London: The Scarecrow Press.
- Lotzkar, M., & Bottorf, J. (2001). *An Observational Study of The Devolopment*. New York: SAGE.
- Louv, R. (2005). *Last child in the wods*. London: Learning Press.
- Luck, L., Jackson, D., & Usher, K. (2007). *Components of observable behaviour that indicate potential*. Dimuat turun Maret 5, 2001, from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/17543010>
- Lucky, G. (2002). Ualasan kritis terhadap model-medel kecerdasan berbasis neuroscience "IQ, EQ,SQ". *Journal of Psyche*, 1-16.
- Lund, L. (2005). The role of acceptance and mindfulness in the treatmen of insomnia. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 22-35.
- Lwin, May dkk. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Yogyakarta: PT. INDEKS.
- Mahendra , A. (2009). *Permainan Anak dan Aktiviti Ritmik*. Malang: Report IPTEK.
- Maker, C., Nielson, A., & Rogers, J. (1997). Gitedness, diversity and problem solving. In B. Torff, *Multiplle Intelligences and Assesment* (pp. 111-131). USA: IRI/SKY Ligh Training and Publishing.
- Makmun, B. (1984). *Permainan Rakyat Suku Bugis Makassar di Sulawesi Selatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Marcy, P. D. (2000). *Psychology of Learning*. New York: Second Edition Press.
- Mariani, M. N. (2009). *Kepentingan Bermain dalam Pendidikan pra-sekolah*. Dimuat turun Januari 11, 2010, from <http://www.scribd.com/doc/4007899/kepentingan-bermain-dalam-pendidikan-prasekolah>
- Marion, M. (1997). Guiding young children's understanding and management of anger. *Young Children*, 52(7), 62-67.
- Marion, M. (2003). *Guidance of young children* (6th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prantice Hall.

- Marjanovic. (2001). *With discussion forum and analysis fetures*. Dimuat turun Mei 2, 2012, from <http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1177937>
- Mark, J., & Halstead. (2012). Islamic Value "a distinctive framwork for moral education". *Journal of Moral Education*, 3-36.
- Mark, N., Jessica, C., & Jumana, M. (2012). *Rsearch article, when the transmission of culture is child's play, early cognitive devolopment centre, school of psychology*. Australia: University of Queensland.
- Martin, D. (2001). *Construction early chidhood science*. Delamar: Albany.
- Masdin, S. (2010). *Awat! Gemar Main Game Bahayakan Kesehatan* . Dimuat turun Januari 6, 2013, from <http://masdinsite.info/2010/03/gemar-main-game-online-membahayakan-kesehatan>
- Mason, E. (1996). *Qualitative Researching*. London: SAGE Publications.
- Mastura, B. (2009). *Pendidikan Anak-Anak di Peringkat Awal Umur Berasaskan Kurikulum Yang Integratif*. Dimuat turun April 20, 2011, from <http://www.MindaMadaniOnline.com>
- Matt, B. M. (2007). *Qualitative Data Analisis*. London : SAGE.
- Max, W. (1970). *Essay in Sociology*. USA: Milton Park.
- May, & Lwiin, E. (2005). *Kecerdasan dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran*. Dimuat turun Maret 5, 2012, from [http://www.repository.upi.edu/.../s\\_paud\\_0604534\\_chapter1.pdf](http://www.repository.upi.edu/.../s_paud_0604534_chapter1.pdf)
- Mayeux, L., & Cillesen, A. (2003). *Development of social problem solving*. London: SAGE.
- Mayke, S. T. (2001). *Bermain, mainan dan permainan untuk pendidikan*. Jakarta: Serangkai.
- Mays, N., & Pope, C. (2000). *Qualitative Research in Healt Care*. Calofornia: Education press.
- McDevitt, T., & Ormrod, J. (2002). *Guide Devolopment and Education* . New Jersey: Education International.
- McGuinnes. (2001). *Ontology based documentan notation*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from <http://www.citiseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi...1...-Unitedatates>

- McKenzie, W. (2000). *Multiple Intelligences Survey*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from <http://www.surfaurium.com/MI/inventory.htm>
- McMillan, J. H. & Schumacher, S. (1984). *Research In Education*. Boston : Little, Brown & Company Limited.
- McNiff, J., & Whitehead, J. (2005). *Action Research for Teacher*. London: David Fulton Publisher.
- Mechling, J. (2000). *Children's Follere, Children Brains*. California: University of California.
- Mercer, G. (2003). *Tanzania*. England: Better Directions.
- Merriam, S. (1990). *Case Study Rsearch in Education "Qualitative Approach"*. England: SAGE.
- Merton, R., & Kendall, P. (1994). The Focused Interview. *Journal of Management Accounting Research*, 69-87.
- Michael Quinn Patton. (1991). *How to Use Qualitative Methods in Evaluation*. London: SAGE Publications.
- Michel, W., & Michel. (1980). *Essentials of Psychology*. New York : Random House.
- Mikail, B. (2012, Februari 21). *Inilah 10 efek Positif Bermain Game*. Dimuat turun November 9, 2013, from <http://www.health.kompas.com/read/2012/02/21/1806092/Inilah.10.Efek.Positif.Bermain.Game>
- Miles, & Huberman. (1994). *Analisis Data Kualitatif*. Dimuat turun Januari 8, 2011, from <http://www.wajburni.wordpress.com/.../teknik-analisa>
- Miller, E., & Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten*. Dimuat turun januari 8, 2011, from Why children need to play in school: <http://www.eddigest.com>
- Minako O'Hagan. (2009). *Towards a cross-cultural game design*. Japan: an explorative.
- Mindes, G. (2003). *Assessing young children* (2end ed.).Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prantice Hall.
- Mindes, G., Ireton, H., & Mardell-Czudnowski, C. (1996). *Assessing young children*, Clifton Park, NY: Cengage.
- Mirza. (2001). *Metode Bermain dan Bercerita untuk Meningkatkan Keterampilan Social*. Jakarta: A Tiga.

- Misbach. (2006). *Permainan tradisional sebagai cermin budaya bangsa*. Dimuat turun Agustus 25, 2011, from <http://www.wordpress.com/.../permainan-tradisional-sebaga-cermin-budaya-bangsa>
- Mizuko Ito. (2007). *Mobilizing yhe imagination in everday play*. Japanese: Media Mixes.
- Moedjono, P., & Sulistiyo, H. (1993). *Dolanan anak-anak dalam dalam era globalisasi informasi*. Yogyakarta: Balai Kajian dan Nilai Tradisional.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Moh Arif Ikaha. (2009). *Implementation of centextual*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Mohamad Zaini Alief. (2010). *Permainan Tradisional*. Dimuat turun Januari 8, 2012, from <http://www.malaysia.pnm.my/congak.hatm>
- Mohammad, A., & Asrori, M. (2004). Psikologi remaja. *Journal of Occuptionan Therapy*, 27-38.
- Mok Soon Sang. (2000). *Ilmu Pendidikan Untuk KPLI*. Kuala Lumpur: Kumpulan Budiman Sdn.Bhd.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya Offset.
- Monks, F., Knoersa, A., & Haditono. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Montessori. (2007). Comparison Between the Montessori Method and Month Olds Point to Provide Information for Others. *Journal of Education*, 59-76.
- Moran, P. (2001). *Teaching Culture "Perspective in Practice"*. Boston: MA.
- Morni, A. (2001). Play in Brunei Preschool Clasrooms. *In Journal of Applied*, 33-41.
- Morrison , G. (1998). *Early Childhood Education Today*. New Jersey: Upper Sadle River.
- Morrison, G. (1995). *Early childhood education today*. New Jersey: Prantice Hall.
- Morrison, G. (2000). *Early Childhood Education*. New Jersey: Merril Prantice Hall.
- Moyles, J. (2005). *The Excellence of Play*. New York: Open Press University.



- Mpofu, Elias, Thomas, & Chan. (2004). Social Competence in Zimbabwean Multicultural School "Effects of Ethnic and Gender Differences. *International Journal of Psychology*, 3-39.
- Mubin, & Ani. (2006). *Psikologi Perkembangan*. Ciputat: Quantum Teaching.
- Mukminan. (2003). *Pengembangan Silabus Mata Kuliah Pengajaran Mikro dan PPL berdasar KBK*. Jakarta: Seminar dan lokakarya diselenggarakan oleh UNY dalam rangka dies natalis UNY.
- Mulyasa. (2003). *Kurikulum Berbasis Potensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyono Djojomartono. (1983). *Transformasi Nilai Budaya Melalui Permainan Anak-Anak*. Jakarta: Balai Kajian Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Muntomimah, S. (2010). *Penerapan Aktivitas Bermain Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak di Taman Kanak-Kanak Anak Saleh Malang*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Malang.
- Mooney, C.B. (2000). *Theories of childhood: An introduction to Dewey, Montessori, Erikson, Piaget, and Vygotsky*. St.Paul,MN: Redleaf Prees.
- Mustofa, Agus, Mutadin, & Zaenun. (2004). *Faktor Penyebab Perilaku Agresif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- NAEYC. (2008). *History of NAEYC*. Dimuat turun Februari 2, 2012, from Nasional Pendidikan Non Formal: <http://www.naeyc.org/about/history.asp>
- Nanang Hanafi, & Cucu Suhana. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasution, S. (2007). *Motode Research*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Navizond. (2007). *Profil Budaya Organisasi*. Bandung: Alfabeta.
- Neuman, S., & Copple, C. (2004). *Developmental appropriate Practices for young children*. Washington D.C: Winston Inc.
- Neuman, W. (2003). *Social Resarch Method "Qualitative and Quantitative*. New York: Plenum.
- News. (2013, April 29). *Anak 8 tahun yang membunuh bocah enam tahun tak bisa disidangkan*. Dimuat turun November 9, 2013, from <http://www.news.detik.com/read/2013/04/29/165931/2233280/10/polisi-anak-8-tahunyang-membunuh-bocah-6-tahun-tak-bisa-disidangkan>
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nicolopoulou, A. (2010). *The Alarming disappearance of play from early childhood education*. NJ: Prantice Hall.
- Nik Azis. (1999). *Potensi Intelek*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Nkopodi, N., & Mosimege. (2009). Incorporating the indigenous game of morabaraba in the learning of mathematics. *South African Journal of Education*, 377-392.
- Nor Azan Mat Zin. (2005). *Pembangunan dan Kepenggunaan Perisian Kursus*. Malaysia: Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Nor Hashimah Hashim, & Yahya Che Lah. (2003). *Panduan Pendidikan Prasekolah*. Selangor: PTS Profesional Publishing Sdn.Bhd.
- Nordin, A. B., & Majzub, R. M. (1989). *Pendidikan prasekolah*. Petaling jaya: Fajar bakti.
- Nugraha, Ali, & Yeni, R. (2005). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurhayati, N. (2007). *Unik Web-Base Helpdesk Solution for PC maintenance services*. Malaysia: UUM.
- Nurlan Kusmaedi. (2010). *Observable behaviour that indicate a potential of nurse patient relationship*. Dimuat turun April 3, 2011, from [http://www.repository.upi.edu/.../s\\_jkr\\_0605488](http://www.repository.upi.edu/.../s_jkr_0605488)
- Nurul Wahida, A. (2011). *Pembinaan dan Pengujian Modul Aktiviti Pengayaan Berdasarkan Kepelbagaian Kecerdasan dan Kemahiran Berfikir dalam Kalangan Pelajar Maktab Rendah Sains MARA*. Malaysia: Universiti Sains Malaysia.
- Nurul Wahida , A. (2005). *Hubungan Pola Kepelbagaian Kecerdasan Gardner dengan Aktiviti Schoolwide Enrichment Modael (SEM) di kalangan Pelajar Maktab Rendah Sains MARA*. Malaysia: Universiti Teknologi Malaysia.
- Nyota, S. & Mapara, J. (2007). *Language as Indigenous Knowledge*. Cape Town: CASAS.
- Ofele, M. (2000). *Traditional Games and Learning*. Dimuat turun Februari 13, 2011, from [http://www.geocities.com/childdrenfoklore/land\\_regina-html](http://www.geocities.com/childdrenfoklore/land_regina-html)
- Ogata, A. F. (2004). *Creative Playthings*. Dimuat turun Maret 12, 2011, from Educational Toys and Postwar American Culture: <http://www.jstor.org/stable/10.1086/433197>

- Oraganisasi. (2009). *Efek / Dampak Buruk Main Video Game Bagi Kesehatan Fisik dan Mental*. Dimuat turun Januari 6, 2013, from <http://www.organisasi.org/efek-dampak-buruk-main-video-game-bagi-kesehata-fisk-dan-mental>
- Owens, R. (1996). *Languange Devolopment*. Boston: Allyn & Bacon.
- Pallas, & Auron, M. (2009). *Social Structure and Devolopment of Self-EsTee Tze Kiong in Young Children*. Dimuat turun Maret 13, 2011, from <http://www.jstor.org/stable/3786736>
- Pamela, M. (2001). *Learning Style*. New York: Research report.
- Papalia, Olds & Feldman , D., Olds, S., & Feldman, R. (2004). *Human Devolopment "A' Child's World"*. Boston: McGraw Hill.
- Parten, M. (1932). Social Participation Among Preschool. *Journal of Abnormal Psychology*, 234-269.
- Patmonodewo, & Soemiarti. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Perrone, D., Sullivan, C.J., Pratt, T.C., & Margaryan, S. (2004). Parental efficacy, self-control, and delinquency. *International Journal of Offender Therapy and Comparative Criminology*, 48, 298-312.
- Patton, M. (1990). *Qualitative evolution and research methods*. Newbury Park: SAGE.
- Peshkin, A. (2003). *The Goodnes of Qualitative Research* . American: American Educational.
- Peterson. (1999). *Departement of Psychology*. Iowa: University of Iowa.
- Peusen. (2011). *Startegi Kebudayaan*. Jakarta: Gramedia.
- Philip, W. (1991). *The Special Education Handbook*. Philadhelphia: Open University Press.
- Piaget, J. (1962). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International University Press.
- Piaget, J. (1980). *Play and Literacy in Early Chidhood*. New York: Erlbaum.
- Piaget, J., & Inhelder, B. (2001). *The Psychology of Child*. New York: Basic Book Press.

- PISA. (2012). *Results in Focus: What 15-year-olds know and 2 what they can do with what they know* © OECD 2014.
- Poerwadarminta. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ponjopoerto, S., & Dkk. (2002). *Jurnal Permainan Tradisional Anak*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Principia. (2011). *Pendidikan Kanak-Kanak Prasekolah*. Surakarta: Gramedia.
- Puckett, M. B., & Black, J. K. (2000). *Authentic assessment of the young child*. Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prantice Hall.
- Puckett, M. B., & Black, J. K. (2005). *The young child: Development from prebirth through age eight* (4th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill/Prantice Hall.
- Pusat Perkembangan Kurikulum (2001). *Pembelajaran Secara Konstruktivisme. Pusat Perkembangan*. Kurikulum: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Pusat Perkembangan Kurikulum (2002). *Sukatan Pelajaran Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah*. Grafik Berkomputer: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Puteh, Sharifah Nor, & Aliza. (2011). The Play Approach in Teaching Language and Literacy for Preschool Education. *Journal of Education*, 32-42.
- Quisenberry, N. (2002). *Play Essential for All Children*. Dimuat turun Maret 6, 2011, from <http://www.acei.org/playpaper.htm>
- Rahman, A. (1983). *Transformasi nilai budaya melalui permainan anak-anak betawi di Jakarta*. Jakarta: Balai Kajian sejarah dan nilai tradisional.
- Ramadhani, M. (2013). *Sepuluh Dampak Negatif Main Video Game*. Dimuat turun November 9, 2013, from <http://www.republika.co.id/berita/gaya-hidup/hobi/13/01/04/mg2r72-sepuluh-dampak-negatif-main-video-game-1>
- Ramlah, J., & Mahani, R. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Malaysia: Universitas Pendidikan Sultan Idris.
- Ratcliff, R., & De Boeck, P. (2001). *A Comparison of Four Methods for Simulating The Diffusion Process*. London: McGraw Hill.
- Reeve, J. (2001). *Understanding Motivation and Emotion*. American: Harcourt Brace Collage.
- Rijal, & Tadjoer. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gajah Grafindo Persada.
- Rini, D. (2003). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kematangan Sosial Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Diponegoro.

- Robers, A. (2001). *Dictionary of Phsycolgy*. London: Penguins Books.
- Robert, K. Y. (1989). Case Study Research Design and Methods. *Journal of Behavioral Devolpment*, 937-957.
- Robson, C. (2002). *Real Work Research*. Oxford: Blackweel.
- Roeser, R., Wolf, K., & Stobrel, K. (2001). On The Relation Between Social Emotional and School Funcioning. *Journal Of School Psychology*, 698-774.
- Roopnarine, J., & Johnson, J. (2005). *Approach to Early Childhood Education*. New Jersey: Pearson Prantice Hall.
- Rose, C., & Nicholl, M. (2002). *Accele Rated Learning "Terjemahan Dedy Ahmisa"*. Bandung: Nuansa Books.
- Roskos, K., & Christie, J. (2007). *Play and Literacy in Early Chidhood*. London: Books Press.
- Rosnawati, & Jailani. (1995). *Keperkaitan Permainan Anak Tradisional*. Dimuat turun Februari 10, 2001, from <http://www.isjd.pdii.lipi.go.id/admin/jurnal/edkhusus95147154.pdf>ISJD
- Rowe, S., & Werstch, J. (2002). Vygotsky's Model of Cognitive Devolpment. *International Journal of Aging and Human Devolpment*, 109-128.
- Rorty, O. A. (1998). *Philosophes on Education : New Historical Perspectives*. New York: Routedge Published.
- Rubin , H. S., Miller, & Ross V, V. (2007). *Child Phsycolgy Devolpment in a Changing Society*. New Jersey: Prantice Hall.
- Rubin, K., & Watson, K. (1978). *Free Play Behaviors in Preschool and Kindergarten Children*. New York: SAGE.
- Rubin, K., Fein, G., & Vandeberg, B. (1983). *Play in Socialization Personality and Social Development*. New York: Wiley.
- Russel, C., Gregory, D., Ploeg, J., DiCenso, A., & Guyatt, G. (2005). Method Qualitative. *Qualitative Journal of Advanced Nursing*, 513-521.
- Ryan , K. (1997). *A Handbook on Teaching Charcter, Academis and Discipline*. New York: Merrill.
- Ryan, K. (1989). *Moral Devolpment and Character education*. Berkley CA: McCutchan.

- Sabitha, M. (2005). *Kaedah Penyelidikan Sains Social*. Petaling Jaya: Prentice Hall Person Malaysia Sdn.Bhd.
- Sabri. (2010). *Strategi Belajar Mengajar Mikro Teaching*. Jakarta: Quantum.
- Sadewo. (2009). *Anak Kanak-kanak prasekolah*. Dimuat turun April 20, 2011, from [http://repository.upi.edu/.../s\\_paud\\_0604534\\_chapter1](http://repository.upi.edu/.../s_paud_0604534_chapter1)
- Safaria. (2005). *Kecerdasan Interpersonal*. Dimuat turun januari 20, 2012, from <http://www.ebekunt.wordpress.com>
- Sakamoto, A. (2000). *Video Games and Violence*. USA: Yearbook Press.
- Salbiah, I. (2001). *Pendidikan di Malaysia & Psikologi Pendidikan*. Kuala Lumpur: Publications & Distributors Sdn.Bhd.
- Samovar, L., & Porter, R. (1997). *Intercultural Communication*. California: Wardmonth Publishing.
- Santrock, J. (2002). *Life Span Development*. Boston: McGraw Hill.
- Saracho, & Olivia, N. (2003). *Contemporary Perspectives on Play in Early Childhood Education*. America: Publishing Inc.
- Sarah, T., & One. (2009). Implementing Children Right in Early Education. *Journal of Early Childhood*, 55-67.
- Sawyer, R., & Dezutter, S. (2007). *Play and literacy in early childhood*. New Jersey: Erlbaum.
- Scanlon, C. (2000). *A profesional code of provides guidance nursing*. California: Houston Press.
- Schiling, M. (2003). *Technological Leapfrogging "Lessons from the U.S video game console industry"*. California: SAGE.
- Searcy, D. (2003). *A Framework for Conducting and Evaluating*. Washington D.C: Home Press.
- Sedyawati, E. (1999). *Permainan Anak-Anak Sebagai Aspek Budaya*. Jakarta: Serangkai Press.
- Seefeldt, C. (1995). Art-A serious work. *Young Children*, 50(3),39-45.
- Seefeldt, C. (1998). Assessing young children. In C. Seefeldt & A. Galper (Eds.), *Continuing issues in early childhood education* (pp.314-338). Upper Saddle River, Nj: Merrill/Prantice Hall.

- Setyo, A. (2009). *Permainan modern*. Dimuat turun September 6, 2013, from <http://www.mainyuk.byethost14.com/permainan%20modern.html>
- Setyowati. S. (2009). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Kelompok B Tk Sabilas Salamah*. Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
- Shamsul, A., & Ahmad, S. (2005). *Siri Panduan Permainan Tradisional Kanak-Kanak*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Shapiro, L. E. (2001). *Mengajarkan Emeosional Intelligence Pada Anak*. Jakarta: PT.Tiga Serangkai.
- Shore, J. (2004). *Teacher Education and Multiple Intelligence*. New York: SAGE.
- Siam. (2010). *Permainan Tradisional*. Jakarta: Depdikbud.
- Sistim Pendidikan Nasional. (2006). *Pedoman Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup TK*. Jakarta: Alfabeta.
- Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Bermain, Maianan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sistem Pendidikan Nasional. (2004). *Panduan Pengelolaan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Proyek Manajemen TK dan SD.
- Sitorus, M. (2001). *Berkenalan dengan Sosiologi*. Bandung : Eralangga.
- Slavin, & Robert, E. (1997). *Educational Psychology Theory and Practice*. New York: Erlbaum.
- Sloan, T., Daane, C., & Giesen, J. (2004). Learning Styles of Elementary Preservice Teachers. *Collage Students Journal*, 494-501.
- Sluss, D. (2005). *Supporting Paly "Birt Trough Age Eight*. Canada: Thomsom Delmar Learning.
- Smidt, S. (1979). *Playing to Learn "The Role of Play in Early Years"*. New York: Routladge.
- Smilansky, S. (1979). *The Effects of Sociadramatic Play on Disadvantaged Preschool Children*. New York: Wiley.
- Smilansky, S., & Shefatya, L. (1990). *Phsyscological & Educational "Facilitating Palying"*. New York: Wiley.

- Smith , P. (2001). Play and The Uses of Play. In J. Mayles, *The Excellence of Play* (pp. 15-26). Buckingham: Open University Press.
- Soekanto, S. (2005). *Sosiologi Suatu Pengantara*. Jakarta: PT. Raja Garfindo Persada.
- Soemitra. (1992). *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Soetoto, P. (2002). *Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas*. Jakarta: Garasindo.
- Soewondo, & Soetinah. (2001). *Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia Makassar*. Makassar: Universitas Satria.
- Solomon, D., Schaps, E., Watson, M., & Battistich, V. (1992). Creating Caring Shcool and Classroom Communities for All Student. In Villa, J. Thaousand, & S. Stainback, *Froom Rescructuring for caring and effective Education* (pp. 33-57). New York: MD.Paul.
- Sonding, & Novie , A. (2010). *Konsep Kesediaan Kurikulum Awal Kanak-Kanak Terhadap Perkembangan Kognitif, Psikomotor dan Afektif Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Spodek, B. (1985). *Teaching in Early Years*. New Jersey: Prantice Hall.
- Sprinthall, R., Schmutte, G., & Sirois, L. (1991). *Understanding Educational Research*. New Jersey: Prantice Hall.
- Stakes. (1995). *The Art of Case Study Research*. New York: Sage Publications.
- Stambach, A. (2000). *Lessons From Mount Kilimanjaro "Schooling, Community and Gender in East Africa*. New York: Routledge.
- Stemberg, R., Lautrey, J., & Lubart, T. (2003). *Models of Intelligences*. U.S.A: American Psychology Association.
- Stephen, M., & Cobb, P. (2003). *The Methodological Approach to Classroom Based Research*. California: Sage Publications.
- Stevens, S. (2003). Creative experiences in free play. *Journal education*, 45-59.
- Stormshak, E., & Welsh, J. (2005). *Social Competence "A Developmetal Framework"*. London: Sage Publications.
- Straus , Anselem, L., & Corbin, J. (1998). *Basic of Qualitative Research, Techniques and procedures for developing greunded theory*. London: Sage Publications.
- Sudarman 2004. *Motivasi Kepemimpinan dan Efektivitas Kelompok*. Penerbit Rineka Cipta.



- Sudiyono. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, & Nana. (2001). *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, D. (2010). *Metode & Tehnik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Sujarno. (1998). *Pengaruh Televisi Terhadap Permainan Tradisional Anak-Anak*. Jakarta: Kepel Press.
- Sujiono, Nurani, Yuliani. (2007). *Metode Pengembangan kognitif*. Jakarta: UT.
- Sujiono, Nurani, Yuliani. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak kanak-kanak prasekolah*. Jakarta: Idektif.
- Sukirman, D. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Jakarta: Kepel Press.
- Sulaiman, N. R. (2002). *Analisis Data dalam Penyelidikan Pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Sumarsih, S. (1994). *Permainan Rakyat di Kecamatan Dlingo Kabupaten Bantul Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jakarta: Depdikbud.
- Supomo, & Paul. (2006). *Filsafat Konstruktivisme dan Pendidikan*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Sutterby, J., & Frost, J. (2006). *Creating Play Environments for Early*. New Yor: Routledge.
- Suyanto, & Slamet. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Kanak-kanak prasekolah*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Suyatno. (2004). *Pendidikan non formal dalam sisitem pendidikan nasional sesuai undang-undang no.20 tahun 2003*. Yogyakarta: UNY.
- Suyatno. (2005). *Permainan pendukung pembelajran bahasa dan sastra*. Jakarta: Gramedia.
- Suzuki, O., Suzuki,N., Tsuchida, R., Hirose, K. (2008). *Fundamental examination of task solving process in learning ball games*. AAHPERD National Convention at Fort worth.
- Syah, & Muhibbin. (2001). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Syaodih, & Ernawulan. (2007). Pendidikan Awal Anak. *Journal education*, 55-57.
- Tashadi. (1993). *Transformasi Nilai Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Tedjasaputra, M. (2001). *Bermain, mainan dan permainan*. Jakarta: PT.Grasindo.
- Tedjasaputra, M. (2002). *Perkembangan Semantis dan Tingkatan Bermain Simbolik Anak Usia Balita Awal Pada Saat Bermian Bersama Ibu* . Depok: Fakultas Psikologi UI.
- Tee Tze Kiong. (2003). *Hubungan Antar Pola Gaya Pembelajaran Kolb Dan Kepelbagaian Kecerdasan Gardner Di Kalangan Pelajar Tahundu Sarjana Muda Teknologi Serta Pendidikan STP (A/E/J) Perdana Dengan Pelajar Tahun Dua Sarjana Muda Kejuteraan (Awam/Elektrik?Mekanikal) Di Universiti Teknologi Malaysia*. Tesis Sarjana. Tidak Diterbitkan. Universiti Teknologi Malaysia.
- Theo , R., & Martin, H. (2002). *Pendidikan Anak Kanak-kanak prasekolah*. Boston: McGraw Hill.
- Tina, B., & Carolyn, M. (2002). *Child Care Education*. California: SAGE Publications.
- Tomasello , M., & Haberl, K. (2003). *Developmental Psychology*. Boston: McGraw Hill.
- Torence , L., Neville, C., Kerry, D., & Ronald, T. (2010). *Values Education as Holistic Development for All Sector*. New Castle: University of New Castle.
- Trimulyani. R. (2013). *Peningkatan Kecerdasan Musikal Melalui Gerak dan Lagu Menggunakan Lagu Dolanan Tradisional Jawa Pada Anak Kelompok Bermain B Paud ,Aisyiyah Gantiwarno*. Klaten: Jawa Tengah.
- Tuckman, B. (1978). *Conducting Educational Research*. New York: Harcourt Brace Jovanovich Inc.
- Umar, S., Sri, Y., Suparman , L., Bambang, S., Ahmad, Y., & Rika , U. (1984). *Permainan Rakyat Daerah Nusa Tenggara Barat*. Jakarta: Depdikbud.
- Undang-Undang Dasar. (1945). *Pembukaan Alinia Ke IV*. Bandung: Fokus Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20. (2003). *Tentang Sistim Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Utami, F. K. (2007). *Dampak Kecanduan Bermain Video Game Pada Remaja*.  
Dimuat turun Januari 4, 2013, from

<http://www.gunadarma.ac.id/library/articles/graduate/psychology/2007/artikel/10501109.pdf>

- UU Nomor 14 . (2005). *Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Gramedia.
- VanCleave, & Janice. (2000). *Play and Find Out About Science*. Boston: McGraw Hill.
- Vickerius, M., & Sandberg, A. (2006). *Early Child Development and Care*. New York: Sage.
- Vygostky. L. (1987). Thinking and speech (N. Minic, Trans). In R. W. Rieber & A. S. Carton (Eds), *The collected works of L. S. Vygotsky: Vol. 1. Problems of general psychology* (pp. 39-285). New York: Plenum Press. (Original work published 1934).
- Vygostky, L. (1978). *Mind in Society "The Devolompment of Higher Psycological Procesess*. Cambridge: Harvard University Press.
- Wagmeister, J., & Shifrin, B. (2000). *Thinking Differently and Learning Diffrently*. California: Media Press.
- Wajo dalam angka. (2012). *Budaya Wajo*. Wajo: Budaya Wajo Press.
- Wallach, C., & Callahan, S. (1994). *The first grade plant museum*. Educational Leardership, 52(3), 32-34.
- Wan, Z., & Wan, A. (2009). Motivation in the learning mathematics. *Journal of Socila Sciences*, 4, 93-101.
- Wardle, F. (2008). *Play as Curriculum*. Dimuat turun April 6, 2011, from [http://www.earlychidhoodnews.com/earlychidhood/article\\_view.aspx?ArcticleID=127](http://www.earlychidhoodnews.com/earlychidhood/article_view.aspx?ArcticleID=127)
- Wartella, E., & Robb, M. B. (2008). *Historical and recurring concerns about children"s use of the mass media*. In Handbook of children, media, and development (pp. 7-26). Blackwell.
- Western Canadian Protocol for Collaboration in Basic Education. (2000). *The Common Curriculum Framework for Aboriginal Language and Culture Programs, Kindergarten to Grade 12*. Edmonton, AB: Western Canadian Protocol for Collaboration in Basic Education.
- Western Canadian Protocol for Collaboration in Basic Education. (2000). *The Common Curriculum Framework International Langunges, Kindergarten to Frade 12*. Regina, SK: Western Canadian Protocol for Collaboration in Basic Education.

- Watson, M., Solomon, D., Battsitich, V., Schaps, E., & Solomon, J. (1989). The child development project "Combining traditional and developmental approaches to values education. In L. Nucci, *Moral development and character education* (pp. 19-36). Berkeley CA: McCutchan.
- Wen, & Sayling. (2003). *Future of Education (Masa depan Pendidikan) "Alih bahasa Arvin Saputra*. Batam: Lucky Publisher.
- Wentzel. (1991). *Child Development*. California: McCutchan.
- Wester, Stratton, G., & Lindsay, D. (1999). Social competence and conduct problems in young children. *Journal of clinical child psychology*, 28-39.
- Wiersma, W. (2000). *Research methods in education: An introduction* (7th ed.). Boston: Allyn & Bacon.
- Williams, T., & Kirst, M. (2006). School practices that matter. *Leadership*, 35(4), 8-10.
- Williams, K. C., & Williams, C. C. (2011), August). Five key ingredients for improving student motivation. *Research in Higher Education Journal*, 12, 1-23.
- Yahya, A., Suboh, A., Zakaria, Z., & Yahya, F. (2005). *Aplikasi kognitif dalam pendidikan*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing.
- Yahya, A., Yahya, N., & Zakariyah, Z. (2005). *Psikologi Kognitif*. UTM: CetakRatu Sdn.Bhd.
- Yin, R. (2003). *Design and Methods*. California: SAGE Publication.
- Yunus, A. (1984). *Permainan anak-anak daerah Jawa Barat*. Jawa Barat: Departemen pendidikan dan kebudayaan.
- Yusuf, L. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Zack, V., & Graves, B. (2001). *Making Mathematical meaning trough*. New Jersey: Prantice Hall.
- Zaidatun Tasir (2002). *Reka bentuk perisian multimedia berasaskan kecerdasan pelbagai pelajar*. Tesis Doktor Falsafah. Tidak diterbitkan. Universiti Teknologi Malaysia.
- Zakiah, O., & Fadhilah, M. Y. (2007). *Permainan borkom sebagai alat pembelajaran*. Malaysia: University Utara Malaysia.
- Zigler, E., & Bishop, J. S. (2006). *Play Learning*. Oxford: Oxford University Press.

Zuriky, M., & Ma'ruf., (2003). *Sukses Mendidika Anak*. Jakarta: Pustaka Belajar.



## Lampiran A

### Protokol Pemerhatian

Nama :  
 Tempat :  
 Tanggal/Bulan/Tahun :  
 Pukul :

Nama kanak-kanak	Kecerdasan Interpersonal																				Jumlah	Kategori
	Kooperatif			Empati				Ramai Kawan			Dikagumi			Kepemimpinan			Menyelesaikan Masalah		Memahami sifat Orang Lain			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		

NO	Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal	Aspek Pemerhatian	Komen (Ya)	Komen (No)
1	Kooperatif	1. Dapat bekerjasama antara rakan-rakan ketika bermain.		
		2. Dapat menjalankan peran ketika bermain dalam kumpulan.		
		3. Dapat menerima atau memberi perintah saat bermain.		
2	Empati	4. Menolong dan membantu rakan-rakan saat kesulitan, contoh ketika terjatuh dan meminjamkan alat permainan		
		5. Memberi makanan ataupun minuman kepada kawan.		
		6. Menghibur kawan yang bersedih.		
		7. Memberi semangat kepada kawan yang berlumba ataupun kalah ketika bermain.		
3	Ramai kawan	8. Suka berkawan dengan sesiapa sahaja.		
		9. Tidak suka bergaduh.		
		10. Ramah terhadap sesiapa saja		
4	Dikagumi	11. Bermain sesuai aturan permainan.		
		12. Menghormati dan menghargai orang lain		
		13. Bercakap dengan lemah lembut, seperti; meminta maaf, berterima kasih.		
5	Kepemimpinan	14. Dapat memimpin suatu kumpulan.		
		15. Dapat bekerja secara berpasukan.		

		16. Dapat memimpin pasukan dengan cemerlang.		
6	Menyelesaikan masalah	17. Dapat merundingkan konflik dengan baik ketika bermain.		
		18. Dapat menjadi penengah ketika terjadi konflik.		
7	Memahami sifat orang lain	19. Memilih kawan yang baik seperti; memilih kawan yang tak suka bergaduh.		
		20. Dapat menerima kawan-kawan dengan sifat mereka seadanya.		



**UUM**  
 Universiti Utara Malaysia

## Lampiran B

### Perbandingan Instrumen Kajian Dengan Instrumen Kecerdasan Interpersonal McKenzie (2000), dan Armstrong (2002)

Ciri-ciri kecerdasan interpersonal (Gardner, 1983)	Instrumen Armstrong (2002)	Instrumen McKenzie (2000)	Instrumen yang telah diubah suai
<b>Kooperatif</b>	- Suka olah raga kumpulan - Suka bersosialisasi serta senang terlibat dalam kerja kumpulan	- Melibatkan diri secara aktif dalam aktiviti berkumpulan - Aktiviti secara berkumpulan sangat produktif	- Dapat bekerjasama antara rakan-rakan ketika bermain - Dapat menjalankan peranan ketika bermain dalam kumpulan - Dapat menerima atau memberi perintah saat bermain
<b>Empati</b>	Suka meminta bantuan orang lain	Prihatin terhadap isu puncunya	- Menolong dan membantu rakan-rakan saat kesulitan, contoh ketika terjatuh dan meminjamkan alat permainan - Memberi makanan ataupun minuman kepada kawan - Menghibur kawan yang bersedih - Memberi semangat kepada kawan yang berlumba ataupun kalah ketika bermain.
<b>Ramai kawan</b>	- Memiliki kawan sedikitnya tiga orang - Suka hiburan sosial - Suka berada ditengah orang banyak - Tidak suka bersendirian	- Kehadiran ramai orang lebih memeriahkan - Aktiviti temu bual memeronokkan - Tidak suka bekerja bersendirian	- Suka berkawan dengan sesiapa sahaja. - Tidak suka bergaduh - Ramah terhadap sesiapa saja
<b>Dikagumi</b>	—	Menyatakan sesuatu dengan baik	- Bermain sesuai aturan permainan. - Menghormati dan menghargai orang lain - Bercakap dengan lemah lembut, seperti; meminta maaf, berterima kasih.
<b>Kepemimpinan</b>	Selalu ingin jadi pemimpin	Suka bekerja secara berpasukan	- Dapat memimpin suatu kumpulan. - Dapat bekerja secara berpasukan - Dapat memimpin pasukan dengan cemerlang.
<b>Menyelesaikan masalah</b>	- Suka memberi saran atau nasihat - Suka berkolaborasi	- Suka aktiviti berkomunikasi	- Dapat merundingkan konflik dengan baik ketika bermain - Dapat menjadi penengah ketika terjadi konflik
<b>Memahami sifat orang lain</b>	—	Dapat bermain dengan baik menerusi interaksi dengan individu lain	- Memilih kawan yang baik seperti; memilih kawan yang tak suka bergaduh. - Dapat menerima kawan-kawan dengan sifat mereka seadanya.



**Lampiran C**  
**Protokol Temu Bual**

**Nama:**

**Prasekolah:**

**Hari/tanggal:**

<b>Bil</b>	<b>Soalan</b>	<b>Komen Guru</b>
1	Apa yang tuan / puan ketahui tentang kecerdasan interpersonal, dan silah beri contoh?	
2	Apakah usaha tuan / puan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal di kalangan kanak-kanak prasekolah?	
3	Apakah komen tuan / puan, tentang permainan budaya dan kecerdasan interpersonal?	
4	Apakah usaha tuan / puan untuk mengintegrasika permainan budaya di kalangan kanak-kanak prasekolah?	
5	Apakah cabaran tuan / puan dalam mengintegrasikan permainan budaya di kalangan kanak-kanak prasekolah?	

## Lampiran D

### Hasil Pemerhatian Sedia Ada (Fasa 1)

#### Membersihkan Kelas Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N
PRTW-02	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N
PRTW-03	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
PRTW-04	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	N
PRTW-05	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N
PRTW-07	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-08	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N
PRTW-09	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
PRTW-10	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	N	N	Y

#### Membersihkan Kelas Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N
ANKT-02	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N
ANKT-03	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-04	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y
ANKT-05	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-07	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-08	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-09	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N
ANKT-10	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N

#### Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
PRTW-02	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
PRTW-03	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
PRTW-04	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N
PRTW-05	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
PRTW-07	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-08	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N
PRTW-09	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-10	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y

Berbaris Sebelum Masuk Kelas dan Berdoa Sebelum Belajar Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N
ANKT-02	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N
ANKT-03	Y	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-04	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y
ANKT-05	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-07	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-08	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-09	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N
ANKT-10	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N

Bermain Sewaktu Rehat Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y	Y	N
PRTW-02	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N
PRTW-03	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
PRTW-04	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
PRTW-05	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N
PRTW-07	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
PRTW-08	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-09	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-10	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y

Bermain Sewaktu Rehat Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N
ANKT-02	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N
ANKT-03	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-04	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y
ANKT-05	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-07	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-08	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-09	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N
ANKT-10	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N

Menyusun Bongka bangkah Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N
PRTW-02	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
PRTW-03	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
PRTW-04	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
PRTW-05	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-06	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-07	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-08	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-09	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-10	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y

Menyusun Bongka bangkah Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N
ANKT-02	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	N	N
ANKT-03	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-04	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y
ANKT-05	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-07	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-08	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-09	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N
ANKT-10	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y	N

Menggambar Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	N
PRTW-02	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N
PRTW-03	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	Y
PRTW-04	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	N
PRTW-05	N	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N
PRTW-07	N	N	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-08	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N
PRTW-09	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N
PRTW-10	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y

Menggambar Mewarnai, Menempel, Menggunting dan Merangkai Bunga

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N
ANKT-02	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N
ANKT-03	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-04	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y
ANKT-05	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-07	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N
ANKT-08	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N
ANKT-09	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N	N
ANKT-10	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N



**UUM**  
Universiti Utara Malaysia

## Lampiran E

### Hasil Pemerhatian Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa 2)

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Engklek Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Engklek Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Galah Panjang Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Galah Panjang Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Bakiak Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Bakiak Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Congkak Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	N	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	N	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Congkak Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y
ANKT-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-04	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	N	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Ular Naga Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y



Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Ular Naga Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Lari Karung Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-04	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N
PRTW-05	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	Y
PRTW-08	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Lari Karung Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y
ANKT-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-04	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-06	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Kas Kus Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Kas Kus Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Petak Umpet Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 2 Semasa Intervensi Permainan Budaya Petak Umpet Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>ANKT-01</b>	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
<b>ANKT-02</b>	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
<b>ANKT-03</b>	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
<b>ANKT-04</b>	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
<b>ANKT-05</b>	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
<b>ANKT-06</b>	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
<b>ANKT-07</b>	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
<b>ANKT-08</b>	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
<b>ANKT-09</b>	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
<b>ANKT-10</b>	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y



**UUM**  
Universiti Utara Malaysia

## Lampiran F

### Hasil Pemerhatian Setelah Permainan Budaya Diperkenalkan (Fasa

3)

#### Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Engklek Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

#### Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Engklek Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

#### Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Galah Panjang Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Galah Panjang Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Bakiak Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Bakiak Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Congkak Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y
PRTW-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N
PRTW-04	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-05	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Congkak Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-04	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y
ANKT-06	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	N	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Ular Naga Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y
PRTW-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y

PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Ular Naga Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Lari Karung Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-04	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-05	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Lari Karung Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	N	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y

ANKT-02	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y
ANKT-03	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-04	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-06	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Kas Kus Prasekolah PRTW

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	N	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Kas Kus Prasekolah ANKT

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Petak Umpet Prasekolah PRTW



Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Fasa 3 Setelah Permainan Budaya Petak Umpet Prasekolah PRTW

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y

## Lampiran G

### Hasil Pemerhatian Daripada Aktiviti Lainnya

MEMBERSIHKAN KELAS

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y

ANKT-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

BERBARIS SEBELUM MASUK KELAS DAN BERDOA SEBELUM BELAJAR

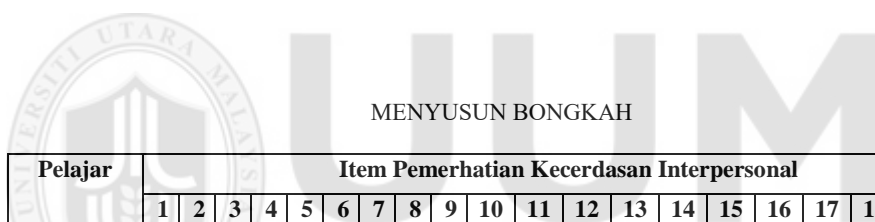
Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

BERMAIN SEWAKTU REHAT

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-04	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Pelajar	Butiran Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y



Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N
PRTW-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ANKT-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
ANKT-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N
ANKT-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
ANKT-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
ANKT-10	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

MENGGAMBAR, MEWARNAI, MENEMPEL, MENGGUNTING DAN MERANGKAI BUNGA

Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y



Pelajar	Item Pemerhatian Kecerdasan Interpersonal																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PRTW-01	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
PRTW-02	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-03	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N
PRTW-04	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-05	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-06	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-07	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-08	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y
PRTW-09	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
PRTW-10	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	Y	Y	Y	Y



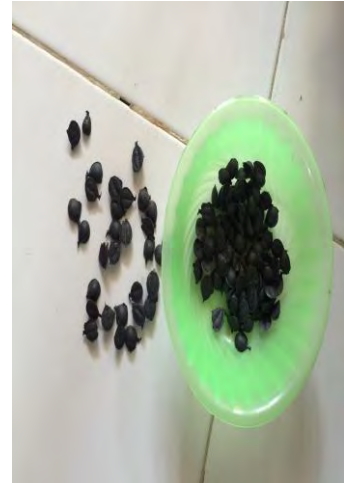
**UUM**  

---

**Universiti Utara Malaysia**

**Lampiran H**  
**Alat Permainan Budaya**

**Alat Permainan**  
**Congkak**



**Alat Permainan**  
**Bakiak**



**Lampiran I**  
**Aktiviti Setiap Jenis Permainan Budaya**

<b>Jenis Permainan Budaya</b>	<b>Gambar</b>
<p data-bbox="300 875 475 913"><b>1. Engklek</b></p> 	
<p data-bbox="300 1585 560 1624"><b>2. Galah Panjang</b></p>	





**3. Bakiak**



U  
Universiti Utara Malaysia



**4. Congkak**





**5. Ular Naga**





**6. Lari Karung**





**7. Kas-Kus**



**8. Petak Umpet**





**UUM**  
Universiti Utara Malaysia

**Lampiran J**  
**Penerangan Kepada Guru**



## **Lampiran K**

### **Surat Kebenaran Pengambilan Data**

