



**HUBUNGAN STIMULASI BERMAIN DENGAN *INTERPERSONAL INTELLIGENCE* PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI
TK AL-AMIEN KECAMATAN PATRANG
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

Oleh

**Retno Puji Astuti
NIM 122310101027**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**



**HUBUNGAN STIMULASI BERMAIN DENGAN *INTERPERSONAL INTELLIGENCE* PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI
TK AL-AMIEN KECAMATAN PATRANG
KABUPATEN JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Keperawatan (S1) dan mencapai gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep)

Oleh

**Retno Puji Astuti
NIM 122310101027**

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**

PERSEMBAHAN

Puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT atas rahmat dan ridho-Nya saya dapat menyelesaikan pendidikan sarjana keperawatan;
2. Orang tua yang saya cintai Ibunda Indah Wati dan Ayahanda Ast. Suprasetyo. Terimakasih atas segala bentuk dukungan moral, material, bimbingan, semangat dan doa yang selalu tak pernah henti terucap mengiringi langkah sehingga saya mampu sampai di tahap ini demi cita-cita saya di masa depan;
3. Adikku Bayu Kurniawan yang selalu mengingatkan untuk segera lulus;
4. Seluruh anggota keluarga saya yang ada di Yogyakarta dan Madura yang senantiasa menunggu gelar sarjana saya;
5. Dosen pembimbing skripsi saya Ns. Ratna Sari Hardiani, M.Kep dan Ns. Peni Perdani Juliningrum, M.Kep yang senantiasa memberikan bimbingan dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini;
6. Dosen penguji skripsi saya Ns. Lantin Sulistyorini, M.Kes dan Ns. Dodi Wijaya, M. Kep yang senantiasa memberikan saran demi perbaikan skripsi ini;
7. Teman-teman seperjuangan saya di Yogyakarta, *Little Family*, dan seluruh PSIK angkatan 2012 yang tidak dapat saya sebut satu persatu yang telah banyak memberikan saran, bantuan, dan semangat;
8. Almamater yang saya banggakan TK Marsudi Rini, SDN 3 Sumbergondo, SMPN 2 Genteng, SMAN 2 Genteng, dan seluruh bapak/ibu guru yang telah memberikan bimbingan dan ilmunya;
9. Almamater yang saya banggakan Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember dan seluruh bapak/ibu dosen yang telah memberikan ilmunya selama ini.

MOTTO

“Dan apabila mereka bertemu dengan orang-orang yang beriman, mereka berkata: Kamipun telah beriman; tetapi apabila mereka berada sesama mereka saja, lalu mereka berkata: Apakah kamu menceritakan kepada mereka (orang-orang mu’min) apa yang telah diterangkan Allah kepadamu, supaya dengan demikian mereka dapat mengalahkan hujjahmu di hadapan tuhanmu; tidakkah kamu mengerti”
(terjemahan Q.S. Al-Baqarah ayat 76)^{*)}

“Dan barangsiapa yang kami panjangkan umurnya niscaya Kami kembalikan dia kepada kejadian(nya). Maka apakah mereka tidak memikirkan”
(terjemahan Q.S. Yasin ayat 68)^{*)}

^{*)} Departemen Agama Republik Indonesia. 1992. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang CV. Asy Syifa'

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

nama : Retno Puji Astuti

NIM : 122310101027

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember” yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri serta bukan karya jiplakan, kecuali dalam pengutipan substansi sumbernya saya tulis, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang saya junjung tinggi. Apabila dikemudian hari dapat dibuktikan bahwa karya ilmiah saya adalah hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun. Saya bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 21 Juni 2016

Yang menyatakan,

Retno Puji Astuti

NIM 122310101027

SKRIPSI

**HUBUNGAN STIMULASI BERMAIN DENGAN *INTERPERSONAL INTELLIGENCE* PADA ANAK USIA PRASEKOLAH DI
TK AL-AMIEN KECAMATAN PATRANG
KABUPATEN JEMBER**

Oleh

**Retno Puji Astuti
NIM 122310101027**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Ns. Ratna Sari Hardiani, M.Kep

Dosen Pembimbing Anggota : Ns. Peni Perdani Juliningrum, M.Kep

**Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* Pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember
(*The Correlation Between Stimulation Playing With Interpersonal Intelligence On Preschool At Al-Amien's Kindergarten Patrang Jember*)**

Retno Puji Astuti

School of Nursing, University of Jember

ABSTRACT

Children are a gift from God is given to parents. One of many factors that affect interpersonal intelligence is the stimulation of playing in the family, peers, and culture. This study aimed to analyze the correlation between the stimulation of playing with interpersonal intelligence in preschool children at Al-Amien Kindergarten Patrang Jember . This study design using analytic survey with cross sectional method. The subjects were 162 parents or close family members with children in Al-Amien's kindergarten that collected by stratified random sampling. The instrument used modification of interpersonal skills test questionnaire and stimulation play based on the criteria of the Ministry of Health questionnaire. Analysis based on Spearman rank test (CI = 95%) showed the p value = 0,041 ($\alpha = 0.05$). There is a correlation between stimulation of playing and interpersonal intelligence. A good stimulation on playing will increase the child's interpersonal intelligence. Parents play an important role in enhancing the intelligence of the child in accordance with the growth and development. Family can perform interpersonal intelligence to their child with many good stimulation and tools playing educative suitable to their development phase.

Keywords: *Preschoolers, Stimulation of Playing, Interpersonal Intelligence*

RINGKASAN

Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* Pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember; Retno Puji Astuti, 122310101027; 2016; xx+161 halaman; Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember.

Kecerdasan interpersonal (*interpersonal intelligence*) adalah kemampuan untuk memahami dan bekerja sama dengan orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal biasanya cepat tanggap terhadap suasana hati, perangai, niat, dan hasrat sesama. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal biasanya mempunyai rasa saling menyayangi dan tanggung jawab sosial yang besar serta melihat dunia dari sudut pandang orang lain (Naisaban, 2004).

Anak-anak yang gagal dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya. Anak merasa mudah tersisihkan secara sosial. Konflik interpersonal sering menghambat anak untuk mengembangkan dunia sosialnya secara matang. Bermain menjadi salah satu cara yang digunakan untuk memupuk kecerdasan interpersonal sejak dini karena teman bermain menjadi tempat sosialisasi anak setelah keluarga (Luby *et all*, 2009).

Bermain merupakan aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, ekspresi terhadap pemikiran, kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan, dan menjadi dewasa yang menjadi suatu kebutuhan bagi anak. Bermain menjadi unsur yang penting dalam perkembangan anak, baik secara fisik, mental, emosi, intelektual, kreativitas, dan sosial (Hidayat, 2008). Anak menampilkan perilaku yang murni dan tanpa dibuat-buat saat bermain sehingga bisa dijadikan dasar evaluasi perkembangan anak (Tedjasaputra, 2008). Hasil studi pendahuluan di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember mengacu dengan data jumlah anak usia prasekolah terbanyak di Kabupaten Jember.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Jenis penelitian ini adalah survei analitik dengan metode pendekatan *cross sectional*. Sampel penelitian sebanyak 162 anak dan

orang tua atau anggota keluarga yang dekat dengan anak di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah *stratified random sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuisioner karakteristik responden, stimulasi bermain, dan *interpersonal intelligence*.

Hasil menunjukkan bahwa capaian tingkat keberhasilan stimulasi bermain sebesar 63,6% dengan nilai terendah 23 dan nilai tertinggi 37. Capaian tingkat keberhasilan *interpersonal intelligence* sebesar 66,7% dengan nilai terendah 77 dan nilai tertinggi 113. Hasil uji statistik dengan menggunakan *spearman rank* menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember (p value 0,041; dan r 0,161). Stimulasi bermain yang diterapkan orang tua kepada anak prasekolah dalam mempengaruhi *interpersonal intelligence* mempunyai tingkat keeratan sangat lemah.

Orang tua atau anggota keluarga yang dekat dengan anak perlu meningkatkan upaya mengembangkan kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan stimulasi bermain yang tepat. Stimulasi yang diberikan disesuaikan dengan tahap tumbuh kembang anak. Perawat berperan dalam memberikan informasi kepada orang tua terkait tahap tumbuh kembang anak agar tumbuh kembang anak lebih optimal sehingga kecerdasan anak bisa terbentuk dengan baik.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas segala rahmat, ridho, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember" dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Keperawatan (S1) dan mencapai gelar Sarjana Keperawatan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ns. Lantin Sulistyorini, S.Kep., M.Kes., selaku Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember;
2. Ns. Ratna Sari Hardiani, M.Kep selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, dan motivasi dalam menyelesaikan proposal skripsi ini;
3. Ns. Peni Perdani Juliningrum, M.Kep selaku dosen pembimbing anggota yang telah memberikan bimbingan, masukan, saran, dan motivasi dalam menyelesaikan proposal skripsi ini;
4. Ns. Wantiyah, M.Kep selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama melaksanakan studi di Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember;
5. seluruh dosen, staf dan karyawan Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember yang telah memberikan dukungan;
6. Kepala Sekolah TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember dan seluruh staf yang telah memberikan izin untuk dilaksanakannya penelitian ini;
7. Orang tua wali murid TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini;

8. kedua orangtua tercinta Suprasetyo dan Indah Wati serta adik tersayang Bayu Kurniawan yang selalu memberi dukungan, motivasi, dan mendoakan demi terselesaikannya proposal skripsi ini;
9. teman-teman PSIK angkatan 2012 khususnya Reny, Lina, Sofi, Ria, Anis, Ervi, Hida, Raras, dan Firta yang telah membantu selama proses penyelesaian proposal skripsi ini; dan
10. semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian proposal skripsi ini.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan keperawatan.

Jember, Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PEMBIMBINGAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
ABSTRAK	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.3.1 Tujuan Umum	12
1.3.2 Tujuan Khusus	12
1.4 Manfaat Penelitian	12
1.4.1 Bagi Peneliti	12
1.4.2 Bagi Pendidikan Keperawatan	13
1.4.3 Bagi Praktik Keperawatan	13
1.4.4 Bagi Orang Tua dan Keluarga	13
1.4.5 Bagi TK Al-Amien	13
1.5 Keaslian Penelitian	14

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 Konsep Anak Usia Prasekolah.....	17
2.1.1 Definisi Anak Usia Prasekolah	17
2.1.2 Tahapan Perkembangan Anak	17
2.1.3 Perkembangan Anak Usia Prasekolah	19
2.2 Konsep <i>Interpersonal Intelligence</i>.....	22
2.2.1 Definisi <i>Interpersonal Intelligence</i>	23
2.2.2 Indikator <i>Interpersonal Intelligence</i>	23
2.2.3 Karakteristik <i>Interpersonal Intelligence</i> Anak Usia Pra Sekolah	25
2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi <i>Interpersonal Intelligence</i>	26
2.2.5 Dampak Positif dan Negatif <i>Interpersonal Intelligence</i>	27
2.2.6 Hubungan <i>Interpersonal Intelligence</i> dengan Interaksi Sosial, Perkembangan Sosial, <i>Personal Intelligence</i> , dan Kematangan Sosial	28
2.2.7 Pengukuran <i>Interpersonal Intelligence</i>	29
2.3 Konsep Stimulasi Bermain.....	30
2.3.1 Definisi Stimulasi Bermain.....	30
2.3.2 Karakteristik Bermain.....	31
2.3.3 Fungsi Bermain pada Anak.....	31
2.3.4 Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Aktivitas Bermain	32
2.3.5 Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain	34
2.3.6 Klasifikasi Bermain	35
2.3.7 Keuntungan Stimulus Bermain	43
2.3.8 Jenis Alat Permainan pada Anak Usia Prasekolah	44
2.3.9 Jenis Permainan oleh Orang Tua	45
2.4 Hubungan Stimulasi Bermain dengan <i>Interpersonal</i> <i>Intelligence</i> Anak Usia Prasekolah.....	46
2.5 Kerangka Teori	49
BAB 3. KERANGKA KONSEP.....	50
3.1 Kerangka Konsep	50

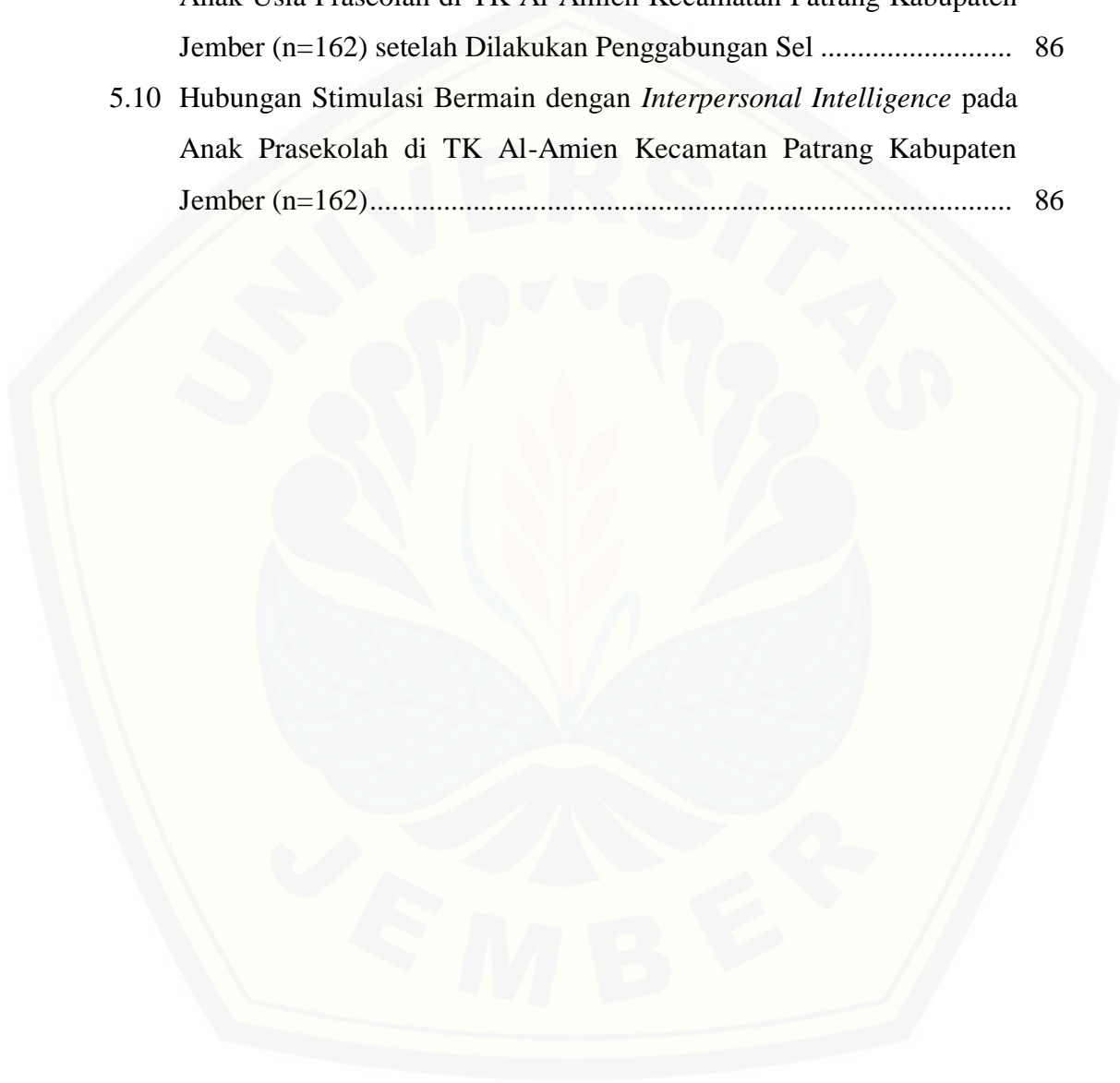
3.2 Hipotesis Penelitian	51
BAB 4. METODE PENELITIAN	52
4.1 Desain Penelitian	52
4.2 Populasi Dan Sampel Penelitian	52
4.2.1 Populasi Penelitian	52
4.2.2 Sampel Penelitian	53
4.2.3 Teknik Penentuan Sampel	54
4.2.4 Kriteria Subjek Penelitian	56
4.3 Lokasi Penelitian.....	57
4.4 Waktu Penelitian.....	57
4.5 Definisi Operasional.....	58
4.6 Pengumpulan Data.....	60
4.6.1 Sumber Data	60
4.6.2 Teknik Pengumpulan Data	60
4.6.3 Alat Pengumpulan data	59
4.6.4 Uji Validitas dan Reliabilitas	66
4.7 Pengolahan Data	67
4.7.1 <i>Editing</i>	67
4.7.2 <i>Coding</i>	68
4.7.3 <i>Entry</i>	70
4.7.4 <i>Cleaning</i>	71
4.8 Analisa Data	71
4.8.1 Analisa Univariat	71
4.8.2 Analisa Bivariat	72
4.9 Etika Penelitian	74
BAB 5. PEMBAHASAN	76
5.1 Hasil Penelitian.....	77
5.1.1 Analisa Univariat	77
5.1.2 Analisa Bivariat	86

5.2 Pembahasan.....	87
5.2.1 Karakteristik Anak di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember	88
5.2.2 Karakteristik Orang Tua atau Anggota Keluarga yang Dekat dengan Anak	90
5.2.3 Stimulasi Bermain pada Anak Usia Prasekolah di TK Al- Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember	93
5.2.4 <i>Interpersonal Intelligence</i> pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember	97
5.2.5 Hubungan Stimulasi Bermain dengan <i>Interpersonal Intelligence</i> pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember	101
5.3 Keterbatasan Penelitian	104
5.4 Implikasi Keperawatan	105
BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN.....	106
6.1 Kesimpulan.....	106
6.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	116

DAFTAR TABEL

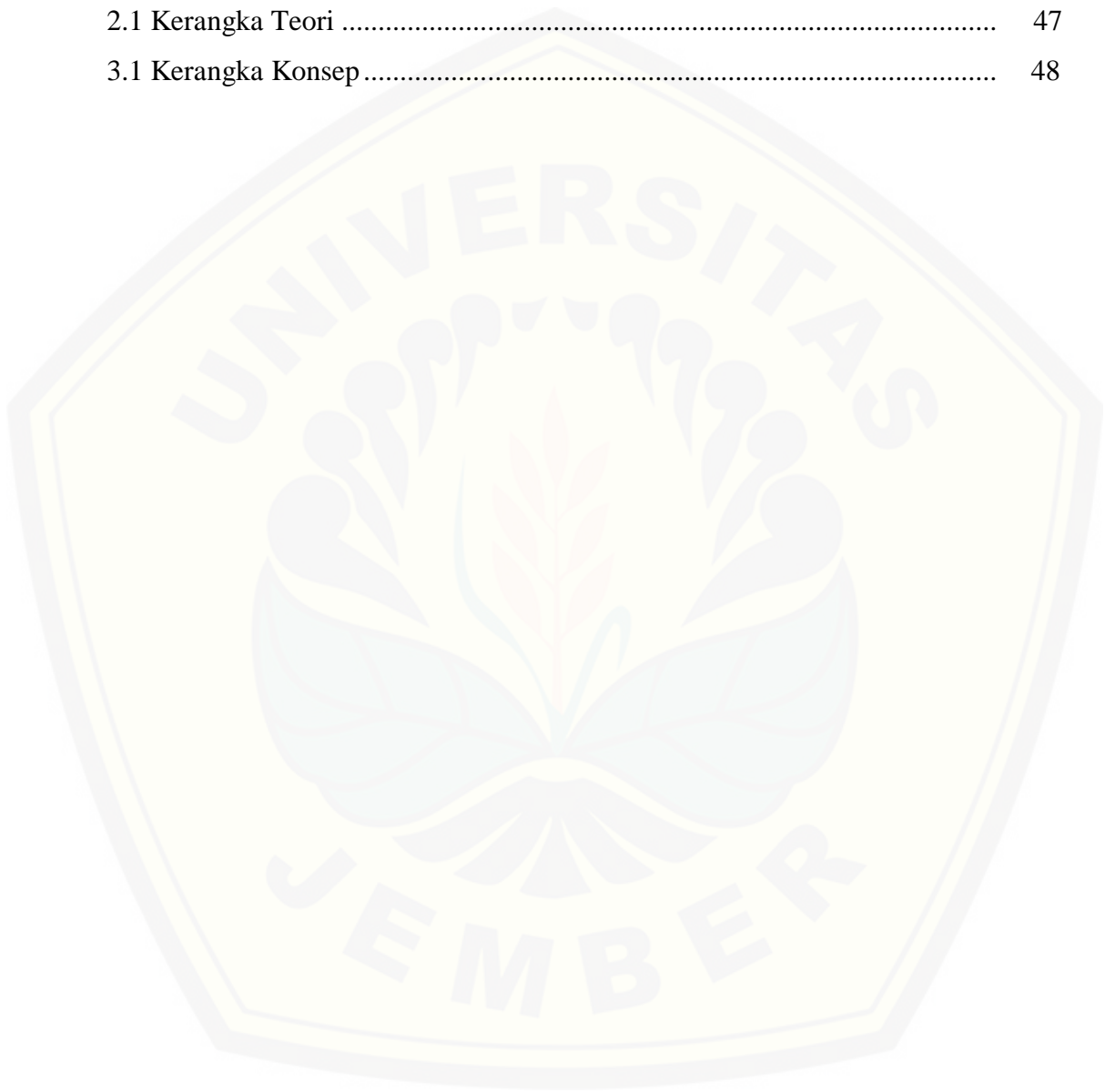
	Halaman
1.1 Keaslian Penelitian.....	16
4.1 Perhitungan Jumlah Sampel.....	55
4.2 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional.....	59
4.2 <i>Blue Print</i> Kuesioner Stimulasi Bermain.....	63
4.3 <i>Blue Print</i> Kuesioner <i>Interpersonal Intelligence</i>	65
4.4 Analisis Data Bivariat	73
5.1 Rerata Usia dan Jumlah Saudara Anak di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun 2016 (n=162).	77
5.2 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Jenis Kelamin dan Status Anak di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun 2016 (n=162).....	78
5.3 Rerata Usia Orang Tua di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun 2016 (n=162).....	79
5.4 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Karakteristik Orang Tua atau Anggota Keluarga yang Dekat dengan Anak: Jenis Kelamin, Hubungan dengan Anak, Pendidikan Terakhir, Pekerjaan, dan Penghasilan Orang tua di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun 2016 (n=162).....	80
5.5 Distribusi Frekuensi Stimulasi Bermain pada Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun 2016 (n=162).....	81
5.6 Distribusi Frekuensi Berdasarkan Indikator Stimulasi Bermain pada Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun 2016 (n=162).....	82
5.7 Distribusi Frekuensi <i>Interpersonal Intelligence</i> pada Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun 2016 (n=162) ..	84

5.8	Distribusi Frekuensi Indikator <i>Interpersonal Intelligence</i> pada Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun 2016 (n=162)	85
5.9	Hubungan Stimulasi Bermain dengan <i>Interpersonal Intelligence</i> pada Anak Usia Praseolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember (n=162) setelah Dilakukan Penggabungan Sel	86
5.10	Hubungan Stimulasi Bermain dengan <i>Interpersonal Intelligence</i> pada Anak Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember (n=162).....	86



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Kerangka Teori	47
3.1 Kerangka Konsep	48



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Lembar <i>Informed</i>	117
B. Lembar <i>Consent</i>	118
C. Lembar Karakteristik Responden.....	119
D. Kuesioner <i>Interpersonal Intelligence</i>	121
E. Kuesioner Stimulasi Bermain.....	127
F. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	129
G. Hasil Penelitian.....	137
H. Dokumentasi.....	148
I. Lembar Surat Ijin.....	149
J. Lembar Bimbingan Skripsi	157

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak adalah amanah dan anugerah dari Allah yang dikaruniakan kepada orang tua. Menurut UU RI No. 21 tahun 2007 pasal 1 ayat 5 menjelaskan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia delapan belas tahun termasuk anak yang ada didalam kandungan. Anak dibedakan lagi menjadi beberapa tingkatan usia, diantaranya anak usia prasekolah (Supartini, 2004).

Menurut data dari Departemen Kesehatan Republik Indonesia (2014), jumlah anak usia 1-6 tahun pada tahun 2013 berjumlah 28.641.486 orang dan meningkat pada tahun 2014 sebanyak 29.068.272 orang. Menurut Data Penduduk Sasaran Program Pembangunan Kesehatan, jumlah anak usia 1-6 tahun di Jawa Timur pada tahun 2013 sebanyak 3.617.105 dan meningkat pada tahun 2014 sebanyak 3.638.551 orang. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan jumlah anak dari tahun ke tahun.

Menurut data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Jember (2015), jumlah anak usia 0-4 tahun sebesar 185.884 orang dan usia 5-9 tahun sebesar 201.245 orang. Studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di Dinas Pendidikan Kabupaten Jember menyebutkan bahwa jumlah anak yang menempuh pendidikan Taman Kanak-Kanak di Jember tahun 2016 sebesar 48.242 siswa. Kecamatan Patrang memiliki jumlah siswa TK terbanyak sebesar 1.543 siswa dan TK Al-

Amien menduduki peringkat tertinggi di Kecamatan Patrang dengan jumlah siswa 267 orang.

Anak usia prasekolah adalah anak yang rentang usianya berada di usia 4 sampai 6 tahun (Departemen Pendidikan Nasional, 2004). Anak usia prasekolah berada di tahap *initiative vs guilt* (prakarsa vs rasa bersalah) (Santrock, 2011). Anak usia prasekolah memiliki karakteristik tersendiri berdasarkan usianya. Anak usia 4 tahun cenderung bersifat egois, tidak sabar, *mood* mudah berubah, dan menyukai permainan *imajiner*. Anak usia 5 tahun lebih sabar, sangat berkeinginan untuk melakukan sesuatu dengan benar dan menyenangkan orang lain, dan rasa takutnya lebih sedikit (Wong, 2008). Anak umur 6 tahun mulai lepas dari ibu, menjadi pusatnya sendiri, dan mengerjakan pekerjaan karena ingin dipuji (Sudono, 2000).

Menurut Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2016), zaman globalisasi yang canggih membuat anak sibuk dan banyak menghabiskan waktu dengan dunia digital sehingga anak menjadi individualitas. Dunia digital khususnya bagi anak-anak dapat memunculkan sifat asosial. Hal ini akan berdampak pada maraknya kasus kekerasan yang terjadi pada anak-anak karena menurunnya rasa sosial. Kasus-kasus kekerasan anak cenderung terjadi di kota-kota besar yang masyarakatnya cenderung enggan bersosialisasi. Permainan digital yang berbasis *gadget* saat ini hanya membutuhkan layar dan tangan untuk diaplikasikan sehingga pengalaman motorik berubah menjadi motorik parsial dan sosial anak menurun (Darmawan *et all*, 2014). Orang tua yang sibuk bekerja juga sering mengabaikan anaknya dengan menitipkan anaknya pada pembantu atau

tempat penitipan anak. Hal ini akan berpengaruh terhadap kemampuan anak bersosialisasi dengan lingkungannya dan membahayakan proses perkembangan anak (Budiman, 2005). Staf di tempat penitipan anak harus memiliki keterampilan dalam mengurus anak, seperti membujuk dan merangkul. Anak bisa mengalami trauma oleh pengasuhnya di rumah maupun di tempat penitipan anak, misalnya pengasuh yang sedang hamil memiliki emosi yang lebih tinggi sehingga cenderung tidak sabar dalam menghadapi anak (Sindo, 2014). Masalah diatas menunjukkan pentingnya kecerdasan lain selain kecerdasan IQ (Budiman, 2005).

Menurut RRI (2016) di bulan Januari 2016 terdapat laporan kekerasan yang dilakukan oleh oknum guru kepada seorang siswi di sebuah TK di jember. Menurut Kay-Lambkin *et all* (2007) dalam Yusran (2014) menyebutkan bahwa secara global anak mengalami gangguan berupa kecemasan sekitar 9%, mudah emosi 11-15%, dan gangguan perilaku 9-15%. Menurut Dinas Kesehatan dalam Widati (2012) sebesar 85.779 (62,02%) anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan.

Menurut data dari Sensus Demografi Kesehatan Indonesia (SDKI) 2012, jumlah anak usia dini (0-6 tahun) sebanyak 26,09 juta. Sekitar 12,6 juta anak dari jumlah tersebut berusia 4-5 tahun dan sekitar 10.700 dari jumlah tersebut mengalami masalah kecerdasan interpersonal. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ervani & Rakhmawati (2014) yang menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam kecerdasan interpersonalnya masih kurang. Hal ini tampak dimana anak tidak mau bermain dengan teman lain yang bukan teman dekatnya, kerjasama anak saat bermain masih kurang, kurang percaya diri, dan

ada anak yang bermain sendiri tanpa mempedulikan teman yang ada disekitarnya. Hal ini harus diantisipasi mengingat jumlah anak di Indonesia yang mengalami peningkatan dari tahun ke tahun.

Ibu sangat berperan dalam memenuhi kebutuhan kecerdasan anak. Ibu pada zaman modern ini memiliki kesempatan yang sama dengan orang tua laki-laki dalam pekerjaan. Ibu pekerja berjuang untuk menemukan keseimbangan dalam keluarga dan karier. Ibu mengajarkan anak untuk mulai bertanggung jawab dalam membantu tugas rumah, mengajarkan anak untuk bekerja keras, *role model* bagi anak, dan berusaha memberikan kasih sayang yang seimbang kepada anak (Kompas, 2011). Ibu memiliki lebih banyak peranan dan kesempatan dalam mengembangkan anak-anaknya karena ibu memiliki lebih banyak waktu yang digunakan bersama anak dibandingkan ayah. Anak lebih menyukai kualitas hubungan dibandingkan kuantitas kasih sayang dari ibu. Anak lebih menyukai bermain dengan orang tua yang menyenangkan dibandingkan bermain lama dengan orang tua namun orang tua tetap diam (Gunarsa, 2008).

Kecerdasan interpersonal (*interpersonal intelligence*) adalah kemampuan untuk memahami dan bekerja sama dengan orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal biasanya cepat tanggap terhadap suasana hati, perangai, niat, dan hasrat sesama. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal biasanya mempunyai rasa saling menyayangi dan tanggung jawab sosial yang besar serta melihat dunia dari sudut pandang orang lain (Naisaban, 2004). *Interpersonal intelligence* dibangun atas kemampuan anak untuk mengerti orang lain (empati) dan memberikan respons (simpati) kepada orang lain (Wijanarko, 2014).

Kecerdasan interpersonal memiliki tiga dimensi, meliputi *social sensitivity*, *social insight*, dan *social communication* (Anderson, 1999 dalam Safaria, 2005). Menurut Desmita (2015), anak berhubungan dengan teman sebaya 20% dari waktunya setiap hari pada usia 2 tahun, 20% pada usia 4 tahun, dan lebih dari 40% pada usia antara 7-11 tahun. Anak dengan kecerdasan interpersonal yang berkembang baik biasanya menampilkan karakteristik tertentu.

Karakteristik anak dengan kecerdasan interpersonal diantaranya seperti mampu membentuk dan mempertahankan suatu hubungan sosial, mampu berinteraksi dengan orang lain; mampu mempengaruhi pendapat atau tindakan orang lain; berkomunikasi dengan baik secara verbal dan nonverbal. Anak dengan kecerdasan interpersonal juga peka terhadap perasaan, motivasi, dan keadaan mental seseorang (Gunawan, 2011). Hal ini juga dialami oleh anak usia prasekolah.

Anak usia prasekolah mampu mengatasi banyak ansietas ketika bertemu dengan orang yang pertama kali ditemui dan ketakutan terhadap perpisahan dengan orang terdekat. Anak mampu berhubungan dengan orang yang baru pertama dikenal dengan mudah dan mampu menoleransi perpisahan dalam jangka waktu tertentu dengan orang tua. Anak usia prasekolah mampu merespons dan mengantisipasi perpisahan ini meskipun anak tetap harus mendapatkan pengawasan dari lingkungan sekolah dan keluarga. Anak prasekolah sudah memperlihatkan rasa autonomi secara berbeda dibandingkan masa *toddler*. Anak prasekolah jauh lebih mampu bersosialisasi dengan lingkungannya (Wong, 2008). Hal ini mampu mempengaruhi terbentuknya kecerdasan interpersonal.

Faktor yang dapat mempengaruhi terbentuknya kecerdasan interpersonal, salah satunya adalah faktor hubungan antara orang tua dengan anak di masa perkembangan awal dimana kemampuan anak dalam berinteraksi dan bergaul dengan orang lain bergantung pada pengalaman anak sejak awal kehidupannya (Jerome, 2005). Jensen (2011) menyebutkan bahwa kecerdasan diwariskan atau diturunkan dengan kemungkinan sebesar 80%. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lihawa *et all* (2015), faktor yang mempengaruhi terbentuknya kecerdasan interpersonal adalah kepercayaan terhadap orang lain. Semakin rendah tingkat kepercayaan anak terhadap orang lain, maka semakin rendah pula *interpersonal intelligence* anak dengan orang lain.

Anak-anak yang gagal dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya. Anak merasa mudah tersisihkan secara sosial. Konflik interpersonal sering menghambat anak untuk mengembangkan dunia sosialnya secara matang. Anak merasa malu sehingga anak merasa kesepian, rendah diri, membentuk anak menjadi pribadi yang introvert, tidak ramah pada orang lain, agresif, sampai stres sehingga anak mudah depresi dan merasa hidupnya tidak bermakna (Safaria, 2005). Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi akan memiliki harga diri yang tinggi dalam pergaulan dan mampu mengatasi masalah hidup (Gardner, 2003). Hal ini sesuai dengan teori Crik (dalam Waasdrop, 2009) yang menyebutkan bahwa anak laki-laki pada umumnya memperlihatkan agresivitas fisik lebih tinggi daripada anak perempuan. Anak perempuan cenderung memperlihatkan agresivitas dalam bentuk verbal. Menurut penelitian dari Luby *et all* (2009) juga menyebutkan

bahwa anak usia prasekolah mudah mengalami rasa malu, bersalah, sampai depresi yang diukur menggunakan laporan orang tua. Kecerdasan interpersonal dapat dibentuk melalui status sosial keluarga, pendidikan, dan media massa. Bermain menjadi salah satu cara yang digunakan untuk memupuk kecerdasan interpersonal sejak dini karena teman bermain menjadi tempat sosialisasi anak setelah keluarga.

Bermain merupakan aktivitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan keterampilan, ekspresi terhadap pemikiran, kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan, dan menjadi dewasa yang menjadi suatu kebutuhan bagi anak. Bermain menjadi unsur yang penting dalam perkembangan anak, baik secara fisik, mental, emosi, intelektual, kreativitas, dan sosial (Hidayat, 2008). Anak menampilkan perilaku yang murni dan tanpa dibuat-buat saat bermain sehingga bisa dijadikan dasar evaluasi perkembangan anak (Tedjasaputra, 2008). Menurut Syamsul (2002), anak usia 4 tahun diberi stimulasi bermain seperti melempar bola dan meloncat dengan dua kaki. Anak-anak usia 4 tahun keatas diberi stimulasi bermain seperti bermain balok berukuran besar dan bermain peran. Berbagai penelitian telah dilakukan untuk mengetahui manfaat bermain bagi anak.

Penelitian tentang *The Importance of Play In Early Childhood Development* oleh Jona *et al* (2010) menyebutkan bahwa bermain membantu anak yang sedang tumbuh belajar bagaimana bertindak di masyarakat. Anak usia prasekolah mulai bersosialisasi dengan anak lainnya. Anak belajar saling meminjamkan mainan, sehingga anak membutuhkan berbagai pengalaman situasi sosial. Bermain membantu anak belajar bagaimana cara menjadi bagian dari sebuah grup.

Bermain juga menjadi bagian dari metode alamiah dalam membuka potensi kepribadian anak. Metode pengajaran dengan bermain akan membuat anak gembira. Anak akan mudah mendapat pengaruh dan mengambil manfaat dari bermain. Dasar pendidikan pada usia ini adalah kebebasan. Hal ini akan membuat anak mengembangkan daya imajinasi dan instingnya (Istanbuli, 2006). Bermain mengajarkan anak belajar kemampuan bernegosiasi, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam suatu kelompok.

Kemampuan memecahkan masalah dan bekerja sama diperoleh anak dalam berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul. Kematangan bersosialisasi akan semakin baik apabila diajarkan sejak usia dini secara terarah dengan stimulasi bermain yang sesuai dengan usianya (Yusuf, 2000). Anak juga mempelajari nilai benar dan salah dalam lingkungan bermain. Anak akan mendapat kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai benar dan salah sehingga dapat diterima dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan kelompok yang ada dalam lingkungannya dengan melakukan aktifitas bermain (Wong, *et al*, 2008).

Penelitian yang dilakukan oleh Sari (2014) menyebutkan bahwa penyebab pengembangan kecerdasan interpersonal rendah karena anak sering diejek oleh teman sepermainan, faktor biologis dimana anak berasal dari ayah dan ibu yang memiliki kemampuan sosial yang kurang baik, dan perkembangan sosio-emosional anak yang mulai mencapai masa transisi dalam bergaul. Pendidikan anak prasekolah yang baik akan mempengaruhi aspek kecerdasan pada anak. Anak melalui proses belajar untuk memiliki keterampilan bersosialisasi dengan orang lain untuk mencapai kematangan sosial dan mengembangkan bentuk-bentuk

tingkah laku sosial anak yang harus belajar untuk menyesuaikan diri dengan orang lain (Yusuf, 2000).

Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pergaulan anak dalam menunjang *interpersonal intelligence* anak. Kecerdasan sosial anak akan meningkat dan mempermudah anak menyesuaikan diri ketika pergaulan anak semakin luas. Anak-anak usia dini harus lebih banyak bermain dengan teman, bukan dengan *gadget* atau komputer untuk mengembangkan *interpersonal intelligence* yang terdiri dari kemampuan sosialisasi yang dibangun oleh simpati dan empati (Wijanarko, 2014).

Studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti di Dinas Kesehatan Kabupaten Jember pada bulan Maret 2016, didapatkan belum ada data yang dilaporkan ke Dinas Kesehatan Kabupaten Jember terkait tingkat *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah dan dampak yang diakibatkan dari *interpersonal intelligence*. Studi pendahuluan yang telah dilakukan oleh peneliti dilakukan di TK Al-Amien dengan cara wawancara kepada ibu atau orang yang selalu mendampingi anak. Wawancara dilakukan kepada 10 ibu atau nenek untuk mengetahui tingkat kecerdasan interpersonal anak dengan stimulasi bermain yang diberikan kepada anak.

Hasil wawancara dengan ibu atau nenek menyatakan bahwa 4 anak mudah bersosialisasi dengan orang yang baru ditemui, 5 anak bersembunyi di balik ibu atau nenek ketika bertemu dengan orang baru, dan 1 anak menangis jika bertemu orang baru. 8 anak lebih sering diberikan tablet atau hp untuk bermain dan 2 orang anak dibiarkan untuk bermain diluar rumah. 10 ibu atau nenek mengatakan bahwa

ibu atau nenek jarang membaca petunjuk pemakaian alat permainan dan memberikan permainan kepada anak dengan pertimbangan asalkan tidak membahayakan bagi anak. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti ketakutan ibu atau nenek untuk membiarkan anak bermain dengan teman disekitar rumahnya, jenis stimulasi bermain yang diberikan kepada anak tidak sesuai dengan usia, kesibukan orang tua yang jarang bersosialisasi dengan anak, dan masalah pengasuhan orang tua yang berbeda antara gaya pengasuhan otoriter dengan demokratis yang hasilnya sosialisasi anak dengan gaya pengasuhan demokratis lebih baik dibandingkan gaya pengasuhan otoriter.

Menurut wawancara yang dilakukan oleh 5 orang guru di TK Al-Amien menyatakan bahwa pada 2 bulan pertama anak masuk ke TK Al-Amien masih terdapat anak yang menangis, buang air kecil di celana, dan berdiam diri di kelas ketika jam istirahat. Menurut observasi yang dilakukan oleh peneliti menemukan bahwa terdapat 2 orang anak yang agresif secara *non verbal*, misalnya mengambil mainan milik anak lain dan memukul temannya ketika bermain. Peneliti mengajak 15 anak berkenalan dengan hasil 11 anak menunjukkan ketertarikan untuk berkenalan, 3 anak menolak, dan 1 anak lari meninggalkan peneliti. Studi literatur yang dilakukan di kurikulum TK Al-Amien, anak usia 4-5 tahun diberikan permainan seperti menyebutkan nama-nama benda dan menyebutkan jenis pekerjaan. Anak usia 5-6 tahun diberikan permainan seperti melukis dengan cat air, dan bermain balok. Studi literatur yang dilakukan pada data pekerjaan orang tua anak TK Al-Amien menyebutkan bahwa 116 orang tua perempuan anak bekerja dan 151 orang tua perempuan anak tidak bekerja.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah di TK Al-Amien. Responden dalam penelitian ini adalah siswa TK dan ibu atau anggota keluarga yang selalu mendampingi anak. Pemilihan usia didasarkan pada usia prasekolah merupakan usia anak untuk bermain dan mengembangkan kemampuan bersosialisasi dengan orang lain. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada data dari Badan Pusat Statistik Kabupaten Jember yang menyebutkan bahwa jumlah anak usia prasekolah paling banyak terdapat di kecamatan Patrang dan sekolah terbanyak jumlah siswa TK di Kecamatan Patrang berada di TK Al-Amien sesuai data dari Dinas Pendidikan Kabupaten Jember.

Stimulasi bermain dapat menjadi solusi orang tua dalam mengembangkan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah. Stimulasi bermain diajarkan dan disesuaikan dengan usia anak. Berdasarkan pada fenomena tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Apakah ada hubungan antara stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menganalisis hubungan antara stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

1.3.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. mengidentifikasi karakteristik responden;
- b. mengidentifikasi stimulasi bermain yang diberikan pada anak usia prasekolah;
- c. mengidentifikasi *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah; dan
- d. menganalisis hubungan antara stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah.

1.4 Manfaat

1.4.1 Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi peneliti mengenai hubungan antara stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah.

1.4.2 Bagi Pendidikan Keperawatan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan kepustakaan pada pengembangan penelitian mengenai hubungan antara stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah.

1.4.3 Bagi Praktik Keperawatan

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan oleh perawat dalam melakukan praktik keperawatan profesional untuk meningkatkan kualitas pelayanan keperawatan pada anak dengan keterlambatan kecerdasan interpersonal.

1.4.4 Bagi Orang Tua dan Keluarga

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi di masyarakat dalam mengoptimalkan *interpersonal intelligence* anak.

1.4.5 Bagi TK Al-Amien

Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi oleh pihak sekolah untuk meningkatkan proses pembelajaran dalam stimulasi bermain kepada anak usia prasekolah.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ni Made Aries Minarti tahun 2014 dengan judul “Hubungan Stimulasi *Interpersonal Intelligence* dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan stimulasi *interpersonal intelligence* dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah di TK Cahaya Ibu Desa Samsam. Penelitian tersebut menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif korelasional. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah stimulasi *interpersonal intelligence* sebagai variabel independen dan perkembangan personal sosial sebagai variabel dependen. Populasi pada penelitian ini adalah semua orang tua dan anak kelompok A dan B sebanyak 45 anak. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan oleh peneliti adalah teknik *purposive sampling* dengan metode *non probability sampling* sebanyak 28 anak.

Perbedaan dengan penelitian yang sekarang dilakukan yaitu dengan judul penelitian “Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah. Desain penelitian yang digunakan adalah metode survei analitik dengan pendekatan *cross sectional*. Variabel pada penelitian saat ini adalah stimulasi bermain sebagai variabel independen dan *interpersonal intelligence* sebagai variabel dependen.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Amien dengan total populasi yaitu 267 anak dan sampel sejumlah 162 anak. Sampel diambil secara *stratified random sampling* dengan metode *probability sampling*.



Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

	Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Metode/ Desain Penelitian	Variabel	Hasil Penelitian
Penelitian Terdahulu	Ni Made Aries Minarti	2014	Hubungan Stimulasi <i>Interpersonal Intelligence</i> dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah	Observasional analitik secara <i>cross sectional</i> Metode pengambilan sampel: <i>non probability sampling</i> dengan teknik <i>purposive</i> <i>sampling</i>	a. Variabel bebas: stimulasi <i>interpersonal</i> <i>intelligence</i> b. Variabel terikat: perkembangan personal sosial	Ada hubungan stimulasi <i>interpersonal</i> <i>intelligence</i> dengan perkembangan personal sosial anak usia prasekolah
Penelitian Saat Ini	Retno Puji Astuti	2016	Hubungan Stimulasi Bermain dengan <i>Interpersonal</i> <i>Intelligence</i> Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember	Survei analitik secara <i>cross</i> <i>sectional</i> Metode pengambilan sampel: <i>probability sampling</i> dengan teknik <i>stratified random</i> <i>sampling</i>	a. Variabel bebas: stimulasi bermain b. Variabel terikat: <i>interpersonal</i> <i>intelligence</i>	Ada hubungan stimulasi bermain dengan <i>interpersonal</i> <i>intelligence</i> pada anak usia prasekolah

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak Usia prasekolah

2.1.1 Definisi Anak Usia prasekolah

Anak usia prasekolah adalah anak yang berada dalam rentang usia 4-6 tahun (Departemen Pendidikan Nasional, 2009). Anak usia prasekolah mulai belajar berpisah dengan orang tua, mampu bekerjasama dengan anak lain, dan meningkatkan perhatian kepada orang lain (Wong, 2008). Anak menyempurnakan penguasaan terhadap tubuh dan cemas menunggu awal pendidikan formal. Perkembangan fisik terus berlangsung secara lambat, namun perkembangan kognitif dan psikososial terjadi secara cepat (Potter & Perry, 2005).

2.1.2 Tahapan Perkembangan Anak

Tahapan perkembangan anak dibagi menjadi masa bayi, masa anak-anak awal, masa anak-anak atau sekolah, dan masa remaja (Wong, 2008). Tahapan perkembangan anak lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

a. Masa Bayi

Pada masa ini, semua sistem tubuh utama mengalami maturasi (kematangan) progresif dan pada saat yang sama terjadi perkembangan keterampilan sehingga dengan cepat memungkinkan bayi berespons dan menghadapi lingkungan. Bayi memperlihatkan banyak keinginan menggenggam setiap benda dengan menggunakan matanya sebagai media ekspresi. Menurut

Erickson, bayi terfokus pada membentuk rasa percaya dalam mengatasi rasa tidak percaya. Bayi menangis untuk memenuhi kebutuhannya dan menggunakan senyumnya sebagai langkah awal membangun komunikasi sosial (Wong, 2008).

b. Masa anak-anak awal

Masa anak-anak awal dibagi menjadi usia *toddler* dan usia prasekolah. Usia *toddler* berada pada rentang 12-36 bulan. Masa ini merupakan masa eksplorasi lingkungan dimana anak berusaha mencari tahu bagaimana semua terjadi dan bagaimana mengontrol orang lain. Anak usia *toddler* mengalami peningkatan keterampilan deksteritas manual, misalnya mampu menggenggam benda yang sangat kecil (Wong, 2008). Pada usia prasekolah, terjadi peningkatan koordinasi otot besar dan halus. Anak pada usia ini mengalami ketakutan yang paling besar dari sesuatu yang dapat membahayakan tubuh mereka, seperti ketakutan terhadap gelap dan binatang. Keingintahuan anak dan inisiatif yang berkembang mengarah pada eksplorasi aktif terhadap lingkungan, perkembangan keterampilan baru, dan memiliki banyak teman (Potter & Perry, 2005).

c. Masa Sekolah

Anak usia sekolah adalah anak yang berada pada rentang usia 6-12 tahun. Pemikiran anak usia sekolah tidak lagi didominasi oleh persepsinya dan sekaligus kemampuan untuk memahami dunia secara luas. Anak berada pada tahap industri vs inferioritas. Selama masa ini, anak berjuang mendapatkan kompetensi dan keterampilan yang penting dan berfungsi saat dewasa. Selama

usia sekolah, identitas dan konsep diri anak menjadi lebih kuat dan lebih individual (Potter & Perry, 2005).

d. Masa Remaja

Pada masa remaja terjadi pengembangan sistem saraf yang berfungsi memproses informasi dengan sangat cepat. Pada tahap ini, anak sudah mampu memikirkan sesuatu yang akan atau mungkin terjadi. Selama masa remaja, kesadaran akan identitas menjadi lebih kuat karena ia berusaha mencari identitas dan mendefinisikan kembali siapakah ia saat ini dan akan menjadi siapakah ia saat ini dan di masa mendatang (Desmita, 2015).

2.1.3 Perkembangan Anak Usia prasekolah

Anak usia prasekolah memasuki masa *initiative vs guilt*. Anak pada usia memasuki dunia sosial yang lebih luas, menghadapi lebih banyak tantangan, dan mengembangkan tingkah laku yang bertujuan untuk mengatasi tantangan ini. Anak diminta untuk lebih bertanggung jawab dan anak bisa memiliki perasaan bersalah apabila tidak mampu melakukan tanggung jawabnya sehingga anak cenderung merasa cemas dan bersalah (Santrock, 2003).

Rasa inisiatif mulai menguasai anak dan anak mulai diikutsertakan sebagai individu atau membantu orang tua dan lingkungan. Contoh, anak mulai merapikan tempat tidurnya. Anak mulai aktif diluar rumah dan kemampuan berbahasa meningkat. Hubungan dengan teman sebaya dan saudara cenderung untuk selalu menang sendiri. Orang tua dapat mengintegrasikan peran-peran sosial dan tanggung jawab sosial. Apabila tuntutan orang tua atau lingkungan terlalu tinggi

pada anak dan anak tidak mampu mencapainya dapat mengakibatkan anak merasa kecewa dan memiliki perasaan bersalah (Riyadi & Sukarmin, 2009).

Ciri-ciri perkembangan anak usia prasekolah lebih detailnya adalah sebagai berikut:

a. Perkembangan memori

Memori anak usia prasekolah jauh lebih mudah diukur karena anak dapat memberikan reaksi secara verbal. Anak lebih mungkin menyimpan materi berupa visual dalam ingatan jangka pendek. Anak usia 5 tahun mengalami kesulitan mengulang kembali serangkaian gambar-gambar yang sama dari objek-objek visual dibandingkan dengan serangkaian gambar yang tidak sama. Untuk memori jangka panjang, anak usia prasekolah memiliki kemampuan rekognisi (suatu kesadaran bahwa suatu objek, seseorang, atau suatu peristiwa sudah pernah dipelajari di masa lalu) tetapi kurang mampu dalam memori *recall* (proses memanggil kembali ingatan tentang sesuatu yang telah dipelajari) (Desmita, 2015).

b. Perkembangan motorik

Anak mulai mampu memanipulasi objek kecil seperti potongan-potongan puzzle dan menggunakan balok-balok dalam berbagai ukuran. Pada usia 4 tahun, anak hampir menguasai cara berjalan orang dewasa dan belajar mengancingkan baju. Di usia 5 tahun, anak sudah terampil menggunakan kakinya untuk berjalan dengan berbagai cara dan menggambar orang (Desmita, 2015). Selain itu, pada usia ini anak belajar permainan yang melibatkan

keterampilan motorik yang banyak memiliki berbagai macam gerakan (Akbar & Hawadi, 2001).

c. Perkembangan intelektual

Anak usia prasekolah berada di usia yang sangat temperamental bagi anak. Pada anak akan muncul rasa takut dari apa saja yang mengancam atau dari hal-hal yang tidak biasa. Rasa takut biasanya muncul dari cerita hantu, tempat berbahaya, penculikan, kecelakaan, dan kematian. Rasa iri dan cemburu juga bisa muncul pada usia 4 tahun karena anak tidak memiliki hal-hal yang dimiliki oleh teman sebayanya serta menginginkan perhatian. Kondisi emosional yang baik pada anak adalah besarnya rasa ingin tahu. Ada semacam dorongan pada diri anak untuk mengeksplorasi dan belajar hal-hal yang baru. Pada usia awal prasekolah, anak mulai banyak bertanya dan mencapai puncaknya pada usia sekitar 6 tahun sehingga pada usia ini disebut juga masa *questioning age* (Akbar & Hawadi, 2001).

d. Perkembangan sosial

Pada usia prasekolah, anak belajar menjalin hubungan sosial dengan orang-orang yang ada diluar rumah terutama dengan teman sebayanya. Guru mendorong anak untuk melakukan kontak sosial dengan anak lain lewat bermain dan bicara bersama. Anak memilih bermain bersama dengan orang yang dpilihnya dan lama kelamaan memiliki minat untuk bermain dengan temannya yang sama jenis kelaminnya (Akbar & Hawadi, 2001).

e. Perkembangan Persepsi

Anak usia prasekolah dapat merasakan stimulus penglihatan dan pendengaran seperti yang dirasakan oleh orang dewasa, tetapi di lain waktu mereka tidak dapat merasakannya. Anak-anak prasekolah dapat membuat penilaian perseptual sederhana sepanjang penilaian tersebut melibatkan memori atau reorganisasi kognitif yang relatif kecil. Anak prasekolah masih belum mampu melihat sebaik penglihatan anak yang lebih besar. Dalam banyak hal perkembangan persepsi pendengaran anak prasekolah lebih cepat dari persepsi visualnya (Desmita, 2015).

f. Perkembangan bahasa

Pada masa ini, penguasaan kosakata anak meningkat. Anak mengucapkan kalimat yang makin panjang dan makin bagus. Pada awalnya, bahasa anak prasekolah bersifat egosentris, yaitu bentuk bahasa yang lebih menonjolkan diri sendiri. Menjelang akhir usia prasekolah, bahasa anak mulai berkembang menjadi bahasa sosial. Bahasa sosial dipergunakan untuk berhubungan, bertukar pikiran, dan mempengaruhi orang lain (Desmita, 2015).

2.2 Konsep *Interpersonal Intelligence*

2.2.1 Definisi *Interpersonal Intelligence*

Interpersonal intelligence adalah kemampuan seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain atau kemampuan seseorang untuk bersosialisasi. Hal ini dibagi menjadi dua, meliputi kemampuan seseorang untuk mengerti orang lain (empati) dan memberikan respons (simpati) kepada orang lain. Kecerdasan ini

akan mempermudah seseorang untuk menyesuaikan diri dengan komunitas baru yang penting pada era globalisasi ini. Kecerdasan ini dibangun lewat interaksi sesama manusia (Wijanarko, 2014). Kecerdasan ini menuntun individu untuk melihat berbagai fenomena dari sudut pandang orang lain. Hal ini memberikan kemampuan yang baik dalam mengorganisasikan orang, menjalin kerjasama dengan orang lain, dan menjaga kesatuan kelompok (Wicaksono, 2015).

Orang yang memiliki kecerdasan ini cenderung peka dengan suasana hati, niat, dan hasrat orang lain serta memiliki rasa belas kasihan dan melihat dunia dari sudut pandang orang lain. Contoh profesi yang cocok dengan kecerdasan ini adalah pejuang hak asasi manusia dan pelopor karya sosial (Naisaban, 2004). Contoh tokoh yang terkenal memiliki kecerdasan ini adalah Mahatma Gandhi dan Oprah Winfrey. Kecerdasan ini bisa dikembangkan dengan melatih anak berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dengan orang lain, mengajarkan anak memahami pikiran orang lain, dan mendorong anak mengembangkan karakter yang mendukung aktivitas membangun relasi dengan orang lain (Pramudianto, 2015).

2.2.2 Indikator *Interpersonal Intelligence*

Menurut Anderson (1999) dalam Safaria (2005), kecerdasan interpersonal memiliki tiga indikator utama, meliputi *social sensitivity*, *social insight*, dan *social communication*.

a. *Social Sensitivity*

Social sensitivity adalah kemampuan untuk merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya, baik secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki sensitifitas ini akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi tertentu dari orang lain.

b. *Social Insight*

Social insight adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun serta memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan diri dengan situasi tersebut. Fondasi dasar dari *social insight* adalah berkembangnya kesadaran diri anak secara baik. Kesadaran diri yang berkembang akan membuat anak mampu memahami keadaan dirinya baik keadaan internal maupun eksternal seperti menyadari emosinya yang sedang muncul dan cara berbicara.

c. *Social Communication*

Social communication adalah keterampilan penguasaan komunikasi sosial dalam individu menggunakan proses komunikasi ketika menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam proses menciptakan, membangun, dan mempertahankan relasi sosial, seseorang membutuhkan sarannya. Sarana yang digunakan melalui proses komunikasi yang mencakup komunikasi verbal, non verbal, dan penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan afektif,

keterampilan berbicara afektif, keterampilan *public speaking*, dan keterampilan menulis secara efektif.

2.2.3 Karakteristik *Interpersonal Intelligence* Anak Usia prasekolah

Karakteristik kecerdasan interpersonal menurut Wicaksono (2015) adalah sebagai berikut:

- a. Belajar dengan sangat baik ketika berada didalam situasi yang membangun interaksi antara satu dengan yang lainnya.
- b. Timbul perasaan bahagia ketika banyak berhubungan dengan orang lain.
- c. Produktif dan berkembang dengan pesat ketika belajar secara kooperatif dan kolaboratif.
- d. Mulai tertarik dengan komunikasi jarak jauh (*teleconference*), contoh *video call* dengan saudara yang ada diluar kota.
- e. Merasa senang mengikuti kegiatan keagamaan, misalnya sholat maghrib berjamaah di masjid.
- f. Sangat senang melihat acara di televisi yang menampilkan cerita dengan praktiknya.
- g. Sangat pandai bermain secara tim daripada bermain sendiri ketika bermain atau berolahraga.
- h. Merasa bosan ketika bermain sendiri.
- i. Melibatkan diri dalam aktivitas ekstrakurikuler, seperti sepak bola, menari, atau menyanyi.

- j. Peduli dan perhatian dengan keadaan sekitarnya, misalnya membantu teman yang terjatuh dari sepeda dan makan bersama dengan teman yang tidak membawa bekal makanan di sekolah.

2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi *Interpersonal Intelligence*

Faktor yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal menurut Papalia *et all* (2009) antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor keluarga

Pengaruh keluarga sangat kuat dimana pengalaman dalam keluarga memperkuat preferensi dan sikap yang berhubungan dengan jenis kelamin. Anak laki-laki cenderung lebih memperhatikan sosialisasi dalam permainan yang berhubungan dengan gender dibandingkan perempuan. Anak perempuan memiliki kebebasan yang lebih dibandingkan anak laki-laki dalam memilih mainan, pakaian, dan teman bermain.

- b. Faktor teman sebaya

Pada usia prasekolah, pemilihan permainan lebih dipengaruhi oleh teman sebaya dan media dibandingkan oleh model yang anak-anak lihat di rumah. Namun, biasanya sikap orang tua dan teman sebaya bekerja saling melengkapi. Dalam hal ini, teman bukan sebagai pengaruh independen atau utama terhadap sosialisasi.

c. Faktor budaya

Kekuatan utama dari pendekatan sosialisasi adalah kedalaman dan keluasan berbagai macam proses yang diamatinya serta lingkup perbedaan individual. Contoh, ketika anak perempuan bermain di sebuah desa di Nepal menyentuh bajak yang digunakan kakak laki-lakinya, ia akan dimarahi. Hal ini menunjukkan bahwa anak perempuan dibatasi tindakannya dalam bermain dan bersosialisasi.

2.2.5 Dampak Positif dan Negatif *Interpersonal Intelligence*

Interpersonal intelligence yang dapat dipenuhi oleh anak akan memberikan dampak positif pada dirinya. Dampak positif dari anak yang memiliki *interpersonal intelligence* baik adalah: 1) anak akan cepat tanggap terhadap suasana hati, perangai, niat, dan hasrat sesama; 2) memiliki rasa saling menyayangi dan tanggung jawab sosial yang besar; dan 3) melihat dunia dari sudut pandang orang lain (Naisaban, 2004). Selain itu, anak dengan kecerdasan interpersonal juga peka terhadap perasaan, motivasi, dan keadaan mental seseorang (Gunawan, 2011). Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi akan memiliki harga diri yang tinggi dalam pergaulan dan mampu mengatasi masalah hidup (Gardner, 2003).

Anak-anak yang gagal dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya. Anak akan merasa mudah tersisihkan secara sosial. Anak merasa mudah malu sehingga anak merasa kesepian, rendah diri, membentuk anak menjadi pribadi yang introvert, tidak

ramah pada orang lain, sampai stres sehingga anak mudah depresi dan merasa hidupnya tidak bermakna (Safaria, 2005).

2.2.6 Hubungan *Interpersonal Intelligence* dengan Interaksi Sosial, Perkembangan Sosial, *Personal Intelligence*, dan Kematangan Sosial

Kecerdasan interpersonal memiliki keterkaitan dengan interaksi sosial, perkembangan sosial, dan kematangan sosial. Interaksi sosial terjadi karena adanya kontak sosial dan komunikasi sosial. Proses interaksi sosial yang terjadi didalam masyarakat bersumber dari faktor imitasi, sugesti, simpati, identifikasi, dan empati (Liliweri, 2005). Perkembangan sosial akan menekankan perhatiannya kepada pertumbuhan yang progresif. Seorang individu yang lebih besar tidak bersifat statis dalam pergaulannya karena dirangsang oleh lingkungan sosial, adat istiadat, dan kebiasaan kelompok (Zulkifli, 2009). *Personal intelligence* adalah kemampuan untuk mengenali kepribadiannya serta mampu menggunakannya sebagai informasi untuk berinteraksi dengan orang lain (Mayer, 2014). Kematangan sosial adalah kemampuan perilaku sebagai kinerja yang menunjukkan kemampuan berpartisipasi dalam lingkungan yang ditunjukkan, seperti mampu bersikap empati dan simpati serta bersikap sesuai norma yang ada di lingkungannya (Prihaningsih, 2006).

2.2.7 Pengukuran *Interpersonal Intelligence*

Pengukuran *interpersonal intelligence* dapat menggunakan tes sebagai berikut:

1. *Interpersonal skill test*

Interpersonal skill test digunakan untuk mengevaluasi kemampuan sosialisasi. Dalam tes ini terdapat 50 pertanyaan yang harus dijawab. Dari 50 pertanyaan yang telah dijawab akan didapatkan hasil dengan 5 kategori, meliputi rendah, cukup rendah, rata-rata, cukup tinggi, dan tinggi. Dalam tes ini terdapat 5 kriteria, meliputi kecerdasan emosional, bekerja dalam tim, empati, integritas, dan kepercayaan diri dalam bersosialisasi. Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengidentifikasi dan mengontrol emosi pada diri sendiri dan orang lain. Bekerja tim adalah kemampuan untuk bekerja sama dengan orang lain untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Empati adalah kapasitas untuk mengenali emosi diri sendiri dan orang lain. Integritas adalah konsistensi tindakan, nilai, dan prinsip. Kepercayaan diri dalam bersosialisasi adalah sikap yang menunjukkan keteguhan, keberanian, dan ketegasan dalam berbagai situasi sosial (*Interpersonal skill test*, 2015).

2. *Interpersonal Likert-Type Scale Survey*

Interpersonal Likert-Type Scale Survey terdiri dari 14 pertanyaan. Dalam tes ini terdapat 5 jawaban yang dapat dipilih, meliputi sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Tes ini digunakan untuk mengukur kecerdasan interpersonal sesuai dengan teori.

2.3 Konsep Stimulasi Bermain

2.3.1 Definisi Stimulasi Bermain

Stimulasi adalah kegiatan merangsang kemampuan dasar agar tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi perlu dilakukan sejak dini dan terus menerus di setiap kesempatan dalam kehidupan sehari-hari. Stimulasi bisa diberikan oleh orang terdekat anak, mulai dari orang tua, pengasuh, atau anggota keluarga lain. Stimulasi yang tidak sesuai dapat menyebabkan penyimpangan tumbuh kembang anak bahkan gangguan yang bersifat tetap. Beberapa prinsip yang harus diperhatikan ketika memberikan stimulasi pada anak, antara lain stimulasi dilakukan dengan dilandasi rasa cinta dan kasih sayang, selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang baik karena anak akan meniru tingkah laku orang terdekat dengannya, memberikan stimulasi sesuai dengan kelompok umur anak, melakukan stimulasi tanpa paksaan dan hukuman, bertahap dan berkelanjutan sesuai umur anak, menggunakan alat bantu permainan, memberikan kesempatan yang sama kepada anak laki-laki dan perempuan untuk bermain, serta memberikan pujian kepada anak (Departemen Kesehatan Republik Indonesia, 2012).

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang anak secara sungguh-sungguh sesuai dengan keinginannya sendiri atau tanpa paksaan dari orang tua maupun lingkungan hanya untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan. Bermain dapat mengekspresikan pikiran, perasaan, fantasi, dan daya kreasi dengan tetap mengembangkan kreatifitasnya dan beradaptasi lebih efektif

terhadap berbagai sumber stress. Dengan bermain, anak belajar mengungkapkan isi hati dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Riyadi & Sukarmin, 2009).

2.3.2 Karakteristik Bermain

Karakteristik bermain menurut Monks *et all* (2006) adalah sebagai berikut:

- a. Permainan adalah hal yang dilakukan dengan bermain sesuatu.
- b. Ada sifat timbal balik dan interaksi dalam bermain.
- c. Permainan sifatnya berkembang, yaitu tidak statis namun dinamis karena proses ini dapat dicapai suatu klimaks dan memulai prosesnya lagi dari awal.
- d. Permainan ditandai oleh pergantian yang tidak dapat diramalkan lebih dahulu.
- e. Bermain harus memiliki ruang dan aturan main.
- f. Aturan permainan membatasi jenis permainan yang dilakukan.

2.3.3 Fungsi Bermain pada Anak

Fungsi bermain menurut Riyadi & Sukarmin (2009) adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan sensorik – motorik

Permainan akan membantu perkembangan gerak halus dan pergerakan kasar anak dengan cara memainkan suatu obyek yang membuat anak senang.

- b. Perkembangan kognitif

Orang tua membantu mengenalkan benda-benda yang ada disekitar anak untuk memicu perkembangan bahasa anak. Misalnya, mengenalkan anak dengan warna.

c. Kreatifitas

Mengembangkan kreatifitas anak bisa dilakukan saat anak bermain sendiri dan bersama teman sebayanya. Misalnya, anak membuat bentuk rumah menggunakan balok.

d. Perkembangan sosial

Anak belajar berinteraksi dengan orang lain dan mempelajari peran dalam kelompok dengan cara bermain bersama temannya. Bermain peran merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk memahami peran dalam kelompok.

e. Kesadaran diri

Anak akan sadar dengan kemampuan, kelemahan, dan tingkah lakunya sendiri terhadap orang lain ketika bermain.

f. Perkembangan moral

Perkembangan moral bisa didapatkan dari orang tua, guru, maupun temannya.

g. Komunikasi

Bermain menjadi alat komunikasi terutama pada anak yang masih belum dapat menyatakan perasaannya secara verbal. Misalnya, anak menutup mulutnya ketika tidak menyukai makanannya.

2.3.4 Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Aktivitas Bermain

Guru maupun orang tua dapat menggunakan bermain sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau evaluasi terhadap anak dengan hal yang perlu diperhatikan menurut Tedjasaputra (2008) adalah sebagai berikut:

- a. Keanekaragaman kegiatan bermain yang dilakukan anak.
- b. Cara anak memainkan mainan tersebut.
- c. Anak bermain sendiri atau bersama dengan temannya.
- d. Sikap anak saat bermain dengan temannya.
- e. Penerimaan teman-teman anak terhadap kehadirannya saat bermain bersama.
- f. Sikap anak yang ditunjukkan saat bermain dengan temannya digolongkan menjadi sikap pasif atau aktif.
- g. Sikap anak saat bermain, seperti mau menang sendiri, kerap mengalah, atau mau berbagi dengan temannya.
- h. Lama anak dalam menekuni mainannya.
- i. Perhatian anak selama bermain termasuk dalam anak yang tertuju pada hal yang sedang ia kerjakan atau mudah teralih pada hal-hal lain.
- j. Sikap anak ketika gagal atau mainannya rusak dengan meluapkan kemarahannya, menangis, atau merusak mainan anak lainnya.
- k. Anak senang bergaul atau sering menyendiri.
- l. Sikap anak dalam memperlihatkan ketekunan dan keuletan dalam menghadapi kesulitan dengan mainannya.
- m. Cara kerja anak termasuk dalam kategori teratur dan terencana atau serabutan sehingga mainannya tercecer kemana-mana.
- n. Mainan yang sedang disusun oleh anak mudah jatuh karena sering tersenggol.
- o. Anak menyelesaikan mainan sampai tuntas atau mudah teralih pada mainan atau kegiatan yang dilakukan oleh temannya.
- p. Anak suka merebut mainan temannya atau menunggu giliran.

2.3.5 Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain

Faktor yang mempengaruhi bermain menurut Ahmadi (2007) adalah sebagai berikut:

a. Tahap perkembangan

Tahap perkembangan setiap anak pada usia tertentu berbeda, misalnya permainan anak umur 3 tahun berbeda dengan anak umur 7 tahun (Riyadi & Sukarmin, 2009).

b. Status kesehatan

Status kesehatan mempengaruhi kemampuan anak yang bermain. Anak yang sehat akan lebih senang bermain dibandingkan dengan anak yang sedang sakit (Riyadi & Sukarmin, 2009). Semakin sehat seorang anak, maka semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Sedangkan anak yang sakit lebih menyukai hiburan karena kekurangan energi (Ahmadi, 2007).

c. Jenis kelamin

Jenis kelamin mempengaruhi alat permainan yang digunakan. Anak laki-laki cenderung memilih permainan bola, sedangkan anak perempuan cenderung memilih boneka sebagai alat permainannya (Riyadi & Sukarmin, 2009). Pada masa awal anak-anak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak daripada anak perempuan (Ahmadi, 2007).

d. Lingkungan

Lingkungan mempengaruhi pola permainan anak. Anak yang berada di perkotaan lebih jarang bermain layang-layang dibandingkan anak-anak yang berada di pedesaan karena terbatasnya lapangan luas (Riyadi & Sukarmin, 2009). Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain daripada anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang (Ahmadi, 2007).

e. Alat permainan

Alat permainan yang cocok disesuaikan dengan tahap perkembangannya sehingga anak menjadi senang saat menggunakannya (Riyadi & Sukarmin, 2009). Permainan anak pada tiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif. Peralatan permainan yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan drama (Ahmadi, 2007).

f. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif daripada yang kurang pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Anak lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca seiring bertambahnya usia. Anak yang pandai akan menunjukkan keseimbangan dalam perhatian bermain yang lebih besar, termasuk menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual (Ahmadi, 2007).

g. Stimulasi keluarga

Faktor yang sangat berperan dalam keluarga untuk memberikan stimulasi bermain adalah status sosioekonomi keluarga dan jumlah waktu bebas dalam keluarga. Semakin tinggi status sosioekonomi keluarga, semakin banyak bimbingan yang diperoleh anak karena buku-buku bacaan dan alat permainan yang diberikan semakin beragam. Semakin besar variasi dalam kegiatan bermain dan semakin besar kegembiraan yang diperoleh anak dikarenakan banyaknya bimbingan yang diterima anak saat bermain. Hal ini berlaku pula pada jumlah waktu bermain yang diberikan orang tua kepada anaknya (Ahmadi, 2007).

2.3.6 Klasifikasi Bermain

Bermain dibedakan menjadi dua menurut Tedjasaputra (2008) sebagai berikut:

a. Bermain aktif

Bermain aktif adalah kegiatan yang dilakukan sendiri oleh anak sehingga memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak. Kegiatan ini melibatkan banyak aktivitas tubuh atau gerakan tubuh (Tedjasaputra, 2008). Ciri permainan aktif adalah mempengaruhi kesehatan, kebanyakan memerlukan teman, mayoritas permainan dilakukan oleh anak laki-laki, membutuhkan fasilitas yang memadai, dan lingkungan mempengaruhi jenis dan jumlah permainan aktif yang akan dilakukan (Wardani, 2009). Beberapa faktor yang mempengaruhi kegiatan bermain aktif adalah sebagai berikut:

1) Kesehatan

Kesehatan mempengaruhi bermain aktif karena anak yang sehat lebih banyak melakukan kegiatan bermain aktif dan memperoleh rasa puas dari yang dilakukannya. Hal ini berbeda dengan anak yang sedang sakit karena bermain aktif lebih cepat menimbulkan rasa lelah pada anak.

2) Penerimaan sosial dari kelompok teman bermain

Bermain aktif umumnya melibatkan beberapa orang anak. Jika anak merasa diterima oleh teman-temannya, ia akan menyukai permainan aktif.

3) Tingkat kecerdasan anak

Anak yang sangat cerdas atau yang tidak cerdas biasanya tidak banyak melakukan kegiatan bermain aktif karena minat mereka tidak sama dengan anak-anak yang memiliki taraf kecerdasan rata-rata sehingga hal ini akan mempengaruhi minat bermainnya. Kegiatan bermain anak yang sangat cerdas atau yang tidak cerdas umumnya diimbangi dengan kegiatan bermain jenis lainnya.

4) Jenis kelamin

Anak laki-laki umumnya lebih suka bermain aktif yang lebih ekstrim dibandingkan dengan anak perempuan. Hal ini terjadi karena orang tua kurang mendukung anak perempuan untuk bermain kotor dibandingkan dengan anak laki-laki.

5) Alat permainan

Apabila alat permainan aktif tersedia lebih banyak, maka anak akan cenderung suka bermain aktif. Contoh, orang tua tidak menyediakan

permainan balok atau puzzle, maka anak akan cenderung memilih bermain pasif seperti menonton film atau membaca buku.

6) Lingkungan

Daerah pedesaan memiliki lahan luas yang memungkinkan anak melakukan kegiatan bermain aktif dalam suasana terbuka, misalnya anak-anak bermain layang-layang di lapangan terbuka. Hal ini berbeda dengan daerah perkotaan yang memiliki lahan lebih sedikit sehingga anak perkotaan cenderung memilih permainan didalam rumah.

Contoh bermain aktif menurut Tedjasaputra (2008) sebagai berikut:

1) Bermain khayal

Manfaat bermain khayal adalah membantu penyesuaian diri anak. Anak belajar tentang aturan atau perilaku apa yang bisa diterima orang lain ketika berperan menjadi seorang ibu atau ayah. Anak belajar memandang suatu masalah lewat tokoh yang diperankannya sehingga bisa membantu pemahaman sosial pada diri anak. Anak memperoleh kesenangan atas kegiatan yang dilakukannya sendiri. Selain itu, anak dapat meningkatkan perkembangan bahasa dengan bermain bersama teman-temannya.

2) Mengumpulkan benda-benda (*collecting*)

Kegiatan ini mulai dijumpai pada anak usia awal prasekolah. Awalnya, anak senang mengumpulkan benda yang dijumpai karena senang mengumpulkannya, bukan karena harganya yang mahal atau bentuk yang bagus. Apabila anak mulai mempunyai teman bermain, mereka akan saling bertukar koleksi dengan temannya. Anak merasa puas apabila hasil

koleksinya melebihi teman-temannya. Pada anak-anak yang usianya lebih besar akan mulai mengatur benda-benda berdasarkan sistematika tertentu dan menyimpannya dengan lebih teratur. Melalui permainan ini, anak dapat belajar untuk menyesuaikan diri karena ia belajar berbagi dan bekerjasama dengan teman, bersikap jujur, dan berkompetisi.

3) Melakukan penjelajahan (eksplorasi)

Anak melakukan penjelajahan secara bebas dan spontan pada usia bayi. Sedangkan pada usia yang lebih besar, eksplorasi anak dilakukan secara lebih terencana dan ada aturannya. Beberapa manfaat yang diperoleh dari permainan ini adalah menambah pengetahuan anak, mendorong anak mencari hal-hal yang baru, dan mendukung kepribadian anak. Contoh permainan ini adalah pramuka dan berkemah.

4) Permainan musik

Permainan musik dikatakan aktif apabila anak menghasilkan musik dengan cara bernyanyi atau memainkan instrument sehingga menghasilkan lagu atau menggunakan musik sebagai pengiring dansa.

b. Bermain pasif

Bermain pasif adalah bentuk permainan bagi yang mendapatkan kesenangan dalam memainkannya dengan upaya yang sangat minim dari aktivitas tersebut. Aktivitas permainan pasif tidak memerlukan energi yang relatif besar dalam pelaksanaannya. Permainan pasif disebut juga permainan yang mengedepankan aspek rangsangan yang diterima dari media eksternal melalui cerita, gambar, atau kegiatan lain yang senang dilihat atau didengar anak (Wardani, 2009).

1) Membaca

Pada usia prasekolah, anak cenderung dibacakan cerita oleh orang tua atau orang lain. Awalnya, anak hanya mampu membaca cerita sederhana dengan kata atau kalimat yang mudah dipahami dengan tulisan yang besar dan memiliki gambar. Dengan meningkatnya usia akan menambah perbendaharaan kata serta kemampuan membaca anak menjadi lebih lancar dan anak dapat membaca buku yang lebih majemuk.

2) Melihat komik

Komik adalah cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting daripada unsur ceritanya. Komik banyak digemari anak-anak karena anak mudah menangkap jalan ceritanya dengan hanya melihat tulisannya. Anak-anak usia prasekolah lebih menyukai komik bertema binatang, sedangkan anak usia sekolah lebih menyukai komik bertema tokoh pahlawan, pertualangan atau pertempuran. Umumnya anak lebih menyukai komik yang diterbitkan secara berseri.

3) Menonton film

Dengan kemajuan teknologi, anak dapat menonton film di rumah tanpa harus pergi ke bioskop. Pada usia prasekolah, terjadi peningkatan dalam jumlah waktu yang digunakan anak untuk menonton televisi. Televisi dianggap sebagai pengganti pengasuh anak karena anak asyik sendiri tanpa banyak diawasi oleh orang tua.

4) Mendengarkan radio

Siaran radio tidak terlalu populer di kalangan anak-anak zaman sekarang. Anak lebih menyukai menonton film atau televisi dibandingkan mendengarkan radio. Minat terhadap program radio berbeda-beda untuk setiap tahapan usia, misal anak usia prasekolah lebih senang mendengarkan radio bertema hewan atau anak usia sekolah lebih menyukai program petualangan.

5) Mendengarkan musik

Anak lebih gemar mendengarkan musik dan memuncak pada usia remaja dengan meningkatnya usia. Bayi dan anak menyukai musik yang sederhana dan kata yang mudah dipahami. Pengaruh positif dari mendengarkan musik adalah menyenangkan diri sendiri, menenangkan perasaan yang membuat tidak nyaman, dan penyaluran emosi.

Selain itu, kegiatan bermain menurut Riyadi & Sukarmin (2009) dibedakan sebagai berikut:

- a. *Solitary play* adalah bermain sendiri walaupun disekitarnya ada orang lain. Jenis permainan ini banyak ditemukan pada anak usia bayi dan *toodler*. Misalnya, anak memainkan mainannya sendiri.
- b. *Paralel play* adalah setiap anak memiliki mainan yang sama namun tidak ada interaksi diantara mereka. Contoh permainan ini ditemukan pada usia *toodler* dan *pre school*. Contoh, anak bermain bola tanpa menghiraukan temannya.

- c. *Associative play* adalah anak bermain dalam suatu kelompok dengan aktivitas yang samadan ada interaksi namun masih belum terorganisir, tidak ada pembagian tugas, dan bermain sesuai dengan keinginannya. Umumnya permainan ini ditemukan pada usia prasekolah. Contoh, anak bermain hujan-hujan di teras rumahnya.
- d. *Cooperative play* adalah anak bermain secara bersama-sama dengan permainan yang sudah terorganisir, terencana, dan sudah ada aturan permainan. Permainan ini banyak ditemukan pada anak usia sekolah dan *adolescent*. Contoh, anak bermain petak umpet.
- e. *Social affective play* adalah anak belajar memberikan respon melalui orang dewasa dengan merajuk atau berbicara sehingga anak menjadi senang dan tertawa.
- f. *Sense of pleasure play* adalah anak mendapat kesenangan dari suatu objek disekelilingnya. Misalnya, anak bermain pasir sehingga anak tertawa.
- g. *Skill play* adalah permainan yang memberikan keterampilan sehingga anak akan melaksanakannya secara berulang-ulang. Misalnya, anak akan terus bermain sepeda apabila mulai bisa menyeimbangkan tubuhnya diatas sepeda.
- h. *Dramatic play* adalah bermain peran sesuai dengan keinginannya atau dengan apa yang dilihat dan didengarnya sehingga timbul fantasi dari permainan tersebut. Misalnya, anak bermain menjadi dokter dan perawat setelah mengunjungi rumah sakit.

2.3.7 Keuntungan Stimulus Bermain

Beberapa keuntungan stimulus bermain menurut Tedjasaputra (2008) antara lain sebagai berikut:

a. Orang tua dapat membina hubungan dengan anak

Hal ini dikarenakan selama bermain, anak berada dalam suasana bebas sehingga anak tidak merasa takut untuk bermain bersama. Hal ini sangat berguna untuk membantu anak membina hubungan dengan anak-anak yang sulit menyesuaikan dirinya, namun dengan syarat suasana yang diciptakan tidak seperti dipaksakan. Kegiatan bermain tidak akan muncul apabila anak merasa asing dengan lingkungannya.

b. Sebagai bahan evaluasi atau penilaian

Saat bermain, perilaku yang ditampilkan oleh anak terlihat lebih murni dan tanpa dibuat-buat. Dengan bermain, anak mengkomunikasikan dirinya ke dunia luar mengingat kemampuan berbicara anak tidak sebaik orang dewasa.

c. Memantau kemajuan perkembangan anak

Hal ini dapat digunakan sebagai deteksi dini untuk menemukan adanya penyimpangan atau gangguan yang akan bertambah parah apabila dibiarkan berlarut-larut. Melalui bermain, guru dan orang tua dapat menemukan hal yang tidak lazim pada perilaku anak. Apabila ditemukan kelainan, guru maupun orang tua dapat melakukan penanganan lebih lanjut kepada ahlinya.

d. Bermain sebagai media terapi

Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil secara alami dan bebas. Terapi ini dilakukan oleh orang yang

ahli dan tidak sembarangan. Contoh kasus bermasalah yang memerlukan terapi ini adalah anak yang agresif dan anak yang sulit bergaul atau kurang percaya diri secara berlebihan sehingga menghambat perkembangannya.

e. Bermain sebagai media intervensi

Bermain bisa digunakan untuk melatih kemampuan tertentu, melatih konsentrasi anak pada tugas tertentu, dan melatih keterampilan motorik kasar anak. Kegiatan melatih kemampuan dasar terutama dilakukan pada anak usia prasekolah. Semua kegiatan ini dilakukan sambil bermain dan menggunakan alat-alat tertentu sesuai dengan kebutuhan masing-masing anak. Hal terpenting dari pelaksanaan intervensi ini adalah permainan harus menyenangkan dan menarik minat anak sehingga anak melakukannya dengan perasaan senang dan tidak terpaksa.

2.3.8 Jenis Alat Permainan pada Anak Usia prasekolah

Menurut Padmono yang dikutip oleh Riyadi & Sukarmin (2009), tujuan permainan untuk anak usia prasekolah adalah mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan kemampuan berhitung, merangsang daya imajinasi, membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportifitas, mengembangkan rasa percaya diri, mengembangkan koordinasi motorik, mengembangkan kemampuan mengontrol emosi, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan orang diluar rumah, dan memperkenalkan gotong royong. Alat permainan yang

dianjurkan adalah majalah anak, kertas gambar, kertas lipat, dan permainan yang melibatkan banyak orang.

2.3.9 Jenis Permainan oleh Orang Tua

Beberapa jenis permainan yang dapat dilakukan oleh orang tua pada anak usia prasekolah menurut Rimm (2003) antara lain sebagai berikut:

1. Bermain kotak

Anak diajarkan bermain menyusun kotak bersama dengan orang tua untuk meningkatkan kemampuan matematika dan sosialisasi anak.

2. Menggambar

Anak diajarkan menggambar untuk mengekspresikan diri dengan seni untuk memperoleh kegembiraan, ekspresi kreatif, dan juga latihan koordinasi mata dan tangan.

3. Membaca buku bersama dengan anak

Orang tua bersama dengan anak belajar membaca buku bersama yang akan sangat berguna untuk memusatkan perhatian anak dalam jangka waktu pendek. Buku yang dipakai diusahakan terbuat dari kertas yang tidak mudah rusak dan bertekstur.

4. Menghitung

Orang tua mengajarkan anak menghitung jumlah bunga yang ada di taman untuk belajar konsep angka dan warna. Selain itu, anak belajar mengenal warna dari permainan menghitung bunga.

2.4 Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* Anak Usia Prasekolah

Permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak karena anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dengan aktivitas lain. Hal ini akan membentuk hubungan sosial antara anak dengan teman-temannya, salah satunya dengan bermain drama. Permainan ini dapat meningkatkan kecerdasan sosial anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan anak memerankan suatu peran. Anak akan belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan di kemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa (Desmita, 2015).

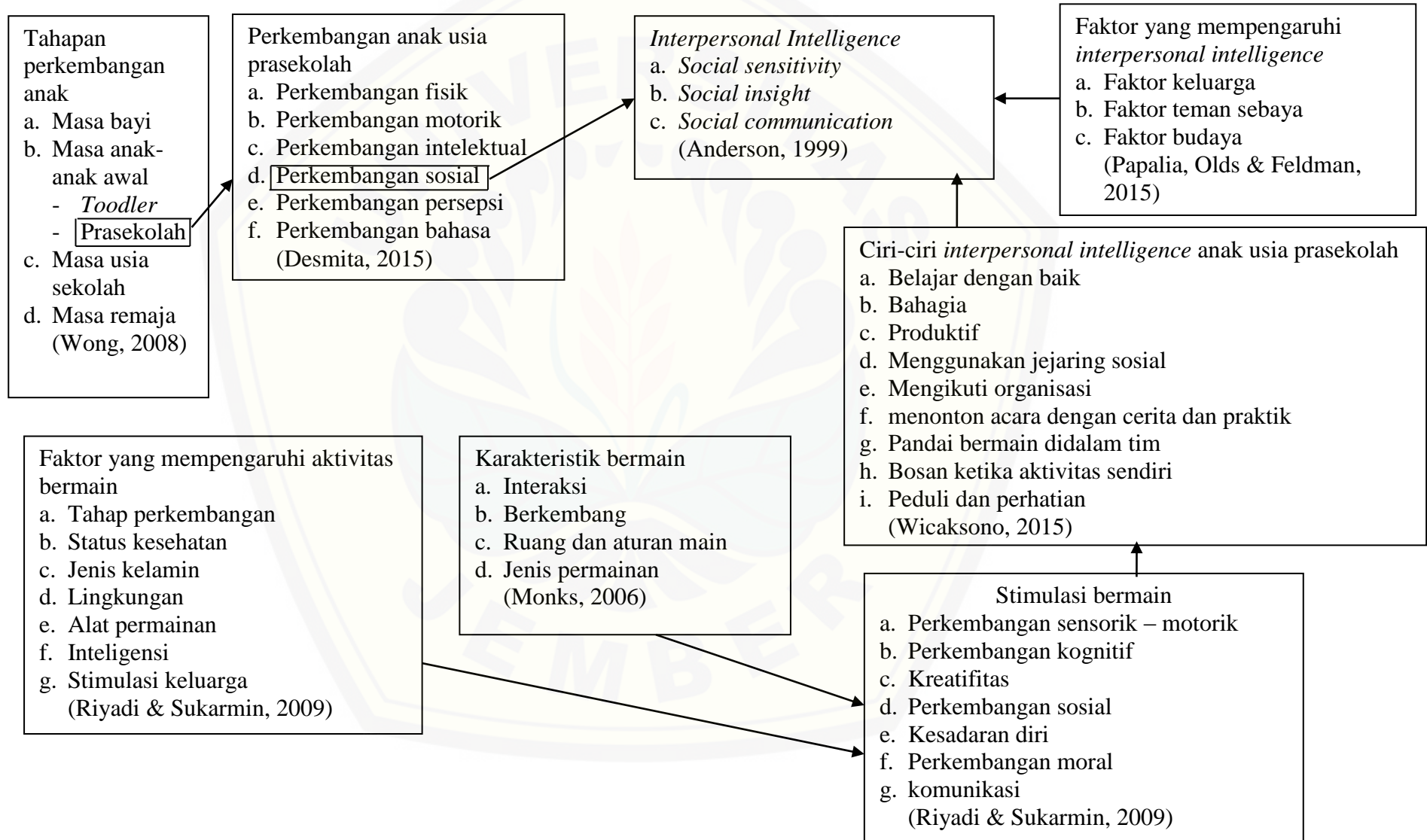
Pada usia prasekolah, anak cenderung bermain dengan diri sendiri menggunakan kaki, tangan, suara lalu beralih pada alat mainan sebagai medianya. Anak juga mulai mengenal bermain menirukan sesuatu dan ada dorongan untuk bermain bersama orang lain. Anak mulai mengeksplorasi seluruh potensi dirinya melalui pancaindra untuk mengenal dunia luar. Bentuk permainan pada usia ini lebih banyak menekankan pada aktivitas motorik, vokal, dan penginderaan (Wardhani, 2009). Pada anak umur 4 tahun, ciri kehidupan sosialnya adalah sangat antusias, penyesuaian diri dengan sekolah kurang baik, dan menyukai hasil pekerjaannya. Pada umur 5 tahun, anak lebih suka berada di rumah dekat dengan ibu, senang pergi ke sekolah, dan suka membantu. Sedangkan pada anak umur 6 tahun, anak mulai lepas dari ibu, menjadi pusatnya sendiri, dan mengerjakan pekerjaan karena ingin dipuji (Sudono, 2000).

Selama periode prasekolah, bermain ditandai dengan penambahan kompleksitas dan khayalan. Hal ini dimulai dari anak menulis tulisan sederhana yang meniru pengalaman umum ke kejadian yang lebih mengerucut. Bermain juga menjadi lebih beraturan, dari yang awalnya mengenai cara meminta, lalu aturan dibuat menurut keinginan para pemain, sampai aturan yang dibuat bersifat tetap (Behrman, Kliegman & Arvin, 2000). Anak yang banyak mendapat stimulasi akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang mendapatkan stimulasi. Stimulasi dapat berupa alat permainan edukatif, terapi bermain, dan musik (Yudhana, 2009). Anak dapat mengoptimalkan semua kemampuannya, termasuk kemampuan bersosialisasi lewat bermain (Fathimah, 2010).

Relasi yang baik antarteman sebaya memberikan peran yang penting dalam perkembangan sosial yang normal. Relasi yang tidak baik menyebabkan isolasi sosial atau ketidakmampuan untuk melebur kedalam suatu jaringan sosial, diasosiasikan dengan banyak masalah dan kelainan yang beragam, mulai dari kenakalan dan masalah minuman keras hingga depresi (Santrick, 1995 dalam Desmita, 2015). Kematangan bersosialisasi akan semakin baik apabila diajarkan sejak usia dini secara terarah dengan stimulasi bermain yang sesuai dengan usianya (Yusuf, 2000). Stimulasi bermain yang tepat akan mampu membuat anak berinteraksi dengan baik lewat kecerdasan interpersonal yang dimilikinya (Gunawan, 2011).

Kecerdasan interpersonal (*interpersonal intelligence*) sendiri adalah kemampuan mengamati dan merespon suasana hati, temperamen, dan motivasi orang lain (Gardner, 1983 dalam Desmita, 2015). Dalam suatu investigasi ditemukan bahwa anak berhubungan dengan teman sebaya sekitar 20% pada usia 4 tahun (Santrock, 1998 dalam Desmita 2015). Menurut Wardani (2009), kecerdasan interpersonal dibentuk berdasarkan jalinan proses saling membutuhkan antara peran yang satu dengan yang lainnya dalam suatu permainan. Kebanyakan proses ini membutuhkan keahlian dalam mengkomunikasikan maksud dan keinginan seseorang pada teman sepermainan agar terjalin suatu kesepakatan-kesepakatan (konversi). Contohnya adalah permainan petak umpet dimana para pemain yang tergabung melakukan sosialisasi untuk menjaga tempat dan mencari pemain yang bersembunyi. Hal ini menyebabkan terjalinnya komunikasi dua arah diantara para pemain.

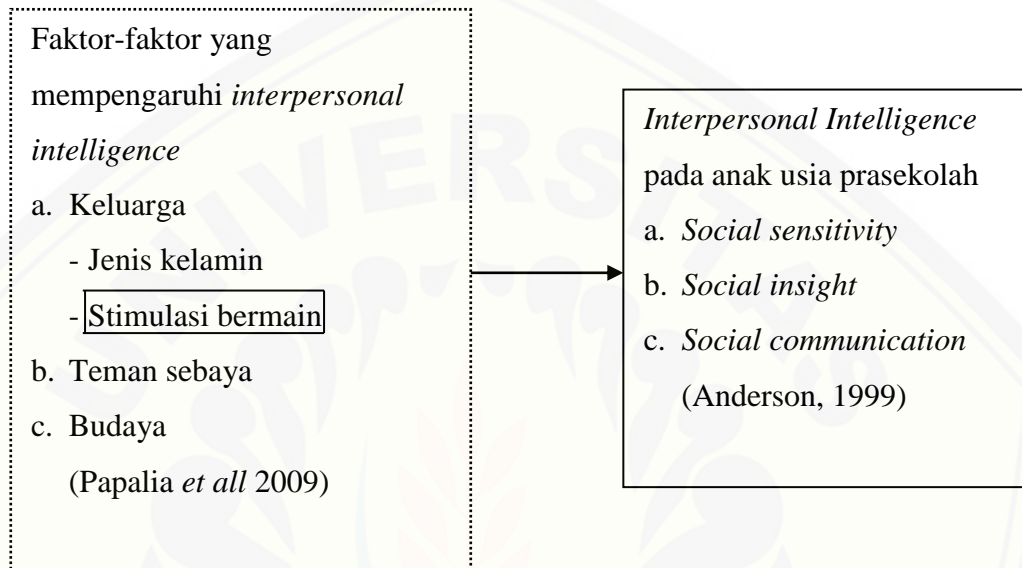
2.8 Kerangka Teori



Gambar 2.1 Kerangka Teori

BAB 3. KERANGKA KONSEP

3.1 Kerangka Konsep



Keterangan:

= diteliti

= tidak diteliti

Gambar 3.1 Kerangka Konsep

3.2 Hipotesis Penelitian

Menurut Setiadi (2007), hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu penelitian. Hipotesis penelitian (H_a) merupakan jawaban sementara penelitian yang kebenarannya akan dibuktikan dalam penelitian (Notoatmodjo, 2012). Hipotesis dapat dibuktikan benar atau salah, dapat diterima atau ditolak setelah melalui pembuktian dari hasil penelitian (Setiadi, 2007). Hipotesis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah ada hubungan antara stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah.

BAB 4. METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Menurut Setiadi (2007), desain penelitian adalah rencana penelitian yang disusun sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban terhadap pertanyaan penelitian yang berpacu pada jenis penelitian yang dipilih untuk mencapai tujuan penelitian. Desain penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah survei analitik. Survei analitik adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui mengapa fenomena tersebut terjadi dan melakukan analisa korelasi antara fenomena atau antara faktor resiko dengan efek (Notoatmodjo, 2012).

Pendekatan yang digunakan dalam skripsi ini adalah *cross sectional*. *Cross sectional* adalah suatu penelitian untuk mempelajari dinamika korelasi antara faktor resiko dengan efek melalui observasi dalam satu waktu (Notoatmodjo, 2012). Pengambilan data dilakukan pada stimulasi bermain sebagai variabel *independent* dan *interpersonal intelligence* sebagai variabel *dependent* diukur dan dikumpulkan satu kali dalam waktu yang bersamaan.

4.2 Populasi dan Sampel Penelitian

4.2.1 Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diteliti berupa orang, benda, gejala, atau wilayah yang ingin diketahui oleh peneliti dengan memenuhi seperangkat kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya (Setiadi, 2007). Populasi

penelitian adalah keseluruhan objek penelitian atau objek yang diteliti (Notoatmodjo, 2012). Populasi dalam penelitian skripsi ini adalah anak usia 4-6 tahun di TK Al-Amien dengan jumlah 267 anak.

4.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian atau jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011a). Besarnya sampel dalam penelitian ini didasarkan pada kriteria yang ditetapkan oleh peneliti sehingga dapat mewakili populasinya (Notoatmodjo, 2012). Jumlah sampel yang ditetapkan peneliti menggunakan rumus *slovin* (Nursalam, 2013).

$$n = \frac{N}{1 + (N \cdot \alpha^2)}$$

Keterangan:

n = besar sampel yang dibutuhkan

N = jumlah populasi

α = taraf signifikansi (0,05)

sehingga diperoleh:

$$\begin{aligned} n &= \frac{267}{1 + (267 \cdot 0,05^2)} \\ &= \frac{267}{1 + (267 \cdot 0,0025)} \\ &= \frac{267}{1 + 0,6525} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{267}{1,6525} \\ &= 161,5 \\ &= 162 \text{ siswa} \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil penghitungan sampel menggunakan rumus *slovin* dengan jumlah populasi 267 subjek didapatkan jumlah sampel penelitian sebanyak 162 siswa dari kelas A dan B di TK Al-Amien.

4.2.3 Teknik Penentuan Sampel

Teknik penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan *probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengampilan sampel dengan setiap anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dapat mewakili populasi menjadi sampel (Setiadi, 2007). Pendekatan teknik yang digunakan adalah *stratified random sampling*. *Stratified random sampling* adalah pendekatan teknik yang dilakukan apabila suatu populasi terdiri dari unit yang mempunyai karakteristik yang berbeda-beda atau heterogen (Notoatmodjo, 2012).

Teknik pengambilan sampel ini digunakan karena populasi dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 kelas, yaitu kelas A dan kelas B. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan pada anak berumur 4-6 tahun yang ada di kelas A dan B. Pengambilan sampel menggunakan rumus alokasi proporsional.

$$N_i = \frac{N_i}{N} \times n$$

N

Keterangan:

n_i = banyak unit yang akan diambil per strata

N_i = banyaknya unit dalam strata

N = jumlah populasi

n = jumlah sampel

Penghitungan dari jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan lebih rinci pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 4.1 Perhitungan Jumlah Sampel

No.	Kelas	Perhitungan Jumlah Sampel	Jumlah
1	Kelas A1	$N_i = \frac{N_i}{N} \times n = \frac{30}{267} \times 162 = 18,2$	18
2	Kelas A2	$N_i = \frac{N_i}{N} \times n = \frac{30}{267} \times 162 = 18,2$	18
3	Kelas A3	$N_i = \frac{N_i}{N} \times n = \frac{30}{267} \times 162 = 18,2$	18
4	Kelas A4	$N_i = \frac{N_i}{N} \times n = \frac{30}{267} \times 162 = 18,2$	18
5	Kelas A5	$N_i = \frac{N_i}{N} \times n = \frac{30}{267} \times 162 = 18,2$	18
6	Kelas B1	$N_i = \frac{N_i}{N} \times n = \frac{29}{267} \times 162 = 17,59$	18
7	Kelas B2	$N_i = \frac{N_i}{N} \times n = \frac{29}{267} \times 162 = 17,59$	18
8	Kelas B3	$N_i = \frac{N_i}{N} \times n = \frac{29}{267} \times 162 = 17,59$	18
9	Kelas B4	$N_i = \frac{N_i}{N} \times n = \frac{30}{267} \times 162 = 18,2$	18
Total			162

4.2.4 Kriteria Subjek Penelitian

Sampel dalam penelitian ini adalah anak usia prasekolah yang sedang mengenyam pendidikan dan ibu atau anggota keluarga yang selalu mendampingi anak di TK Al-Amien. Kriteria-kriteria sampel yang telah ditetapkan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah ciri-ciri yang perlu dipenuhi oleh setiap anggota populasi yang dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2012). Kriteria inklusi dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu kriteria inklusi untuk anak dan ibu atau anggota keluarga yang dekat dengan anak sebagai berikut:

1) Kriteria inklusi anak

- a) Anak yang tercatat sebagai murid TK Al-Amien
- b) Anak berusia 4 sampai 6 tahun
- c) Anak tidak mengalami cacat, keterbelakangan mental, atau penyakit kronis

2) Kriteria inklusi ibu atau anggota keluarga yang dekat dengan anak

- a) Ibu atau anggota keluarga yang dekat dengan anak.
- b) Ibu atau anggota keluarga yang dekat dengan anak bersedia menjadi responden dan menandatangani *informed consent*
- c) Ibu atau anggota keluarga yang dekat dengan anak sehat jasmani dan mental
- d) Ibu atau anggota keluarga yang bisa membaca dan menulis

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel (Notoatmodjo, 2012). Kriteria eksklusi dalam penelitian ini terdiri sebagai berikut:

- 1) Anak dan ibu atau anggota keluarga yang dekat dengan anak mengalami cacat fisik atau mental
- 2) Anak dan ibu atau orang yang dekat dengan anak menolak menjadi responden

4.3 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Al-Amien yang terdiri atas kelas A dan B.

4.4 Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian yang berjudul “Hubungan stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah” adalah sejak bulan Februari sampai dengan bulan Juli 2016. Waktu penelitian dihitung mulai dari pembuatan proposal sampai penyusunan laporan dan publikasi penelitian.

4.5 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjelasan semua variabel dan istilah yang akan digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga mempermudah pembaca dalam mengartikan makna penelitian (Setiadi, 2007). Definisi operasional dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah stimulasi bermain sedangkan variabel dependennya adalah *interpersonal intelligence*. Definisi operasional dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel yang dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel	Definisi	Indikator	Alat Pengumpul Data	Skala	Hasil
Variabel bebas: stimulasi bermain	Kegiatan bermain yang dilakukan tanpa ada paksaan untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan sosialisasi anak usia prasekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dilandasi rasa cinta dan kasih sayang 2. Menunjukkan sikap dan perilaku yang baik 3. Stimulasi sesuai dengan umur anak 4. Stimulasi tanpa paksaan dan tidak ada hukuman 5. Stimulasi secara bertahap dan berkelanjutan 6. Menggunakan alat permainan 7. Kesempatan yang sama antara anak laki-laki dengan perempuan 8. Pujian <p>(Depkes RI, 2012)</p>	Kuesioner, menggunakan skala <i>likert</i> dengan alternatif jawaban: <ol style="list-style-type: none"> a. Tidak pernah b. Jarang c. Selalu 	Ordinal	Hasil kategori berdasarkan nilai <i>cut of point</i> data, yaitu uji normalitas distribusi data tidak normal menggunakan median. <ol style="list-style-type: none"> 1. Kurang baik < 32 2. Baik \geq 32
Variabel terikat: <i>interpersonal intelligence</i>	Kemampuan seseorang dalam berinteraksi dan mempengaruhi orang lain	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Social sensitivity</i> 2. <i>Social insight</i> 3. <i>Social communication</i> <p>Anderson (1999)</p>	Kuesioner, menggunakan skala <i>likert</i> dengan alternatif jawaban: <ol style="list-style-type: none"> a. Selalu b. Sering c. Kadang-kadang d. Jarang a. Tidak pernah 	Ordinal	Hasil kategori berdasarkan nilai <i>cut of point</i> data, yaitu uji normalitas distribusi data tidak normal menggunakan median. <ol style="list-style-type: none"> 1. Rendah < 94 2. Tinggi \geq 94

4.6 Pengumpulan Data

4.6.1 Sumber Data

a. Data Primer

Data primer adalah sumber data langsung yang memberikan data pada pengumpul data. Data yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian ini sebagai dasar untuk menguji hipotesis adalah data yang diperoleh langsung dari subjek yang diteliti (Sugiyono, 2014b). Data primer yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner pertanyaan yang diisi sendiri oleh ibu atau anggota keluarga yang dekat dengan anak sebagai responden sesuai dengan petunjuk yang telah ada pada kuesioner.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari pihak lain sebagai data pelengkap. Data sekunder yang dapat digunakan adalah studi literatur terhadap buku dan catatan yang berkaitan (Setiadi, 2007). Dalam penelitian ini, data sekunder diambil dari data di TK Al-Amien yaitu jumlah siswa dan kurikulum di TK tersebut (Dinas Pendidikan Kabupaten Jember, 2016).

4.6.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah kuesioner. Cara pengisian kuesioner diisi sendiri oleh ibu atau anggota keluarga yang selalu mendampingi responden dengan pengawasan dari peneliti atau responden perlu didampingi oleh peneliti dalam mengisi kuesioner dikarenakan keterbatasan memahami isi kuesioner. Langkah-langkah pengumpulan data meliputi:

- a. peneliti menjelaskan tujuan dan manfaat penelitian pada responden;
- b. peneliti melakukan konsultasi dengan wali kelas A dan B agar tidak mengganggu jam pelajaran;
- c. peneliti bekerja sama dengan pihak sekolah mengundang ibu atau orang yang dekat dengan anak untuk datang ke sekolah;
- d. peneliti meminta ibu atau orang yang dekat dengan anak menandatangani lembar persetujuan responden jika bersedia berpartisipasi dalam penelitian;
- e. peneliti menjelaskan cara mengisi kuesioner pada ibu atau orang yang dekat dengan anak;
- f. peneliti memberikan formulir yang berisi tentang kuesioner karakteristik responden;
- g. peneliti memberikan formulir yang berisi tentang kuesioner yang berisi tentang stimulasi bermain dan *interpersonal intelligence* yang akan diisi oleh ibu atau anggota keluarga yang dekat dengan anak. Pengisian kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui hubungan hubungan stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah. Alokasi waktu yang dibutuhkan peneliti dalam mengumpulkan data untuk satu responden adalah sekitar 25 menit.
- h. Peneliti mengingatkan kepada ibu atau orang yang dekat dengan anak bahwa semua pertanyaan yang ada harus diisi;
- i. Peneliti mengambil kuesioner yang sudah diisi oleh responden dan memastikan semua pertanyaan telah diisi;
- j. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada ibu atau anggota keluarga yang dekat dengan anak atas partisipasinya; dan

k. Peneliti memasukkan hasil kuesioner ke dalam program komputer untuk dianalisa.

4.6.3 Alat Pengumpulan Data

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Alat pengumpulan data terdiri dari kuesioner berisi pertanyaan mengenai stimulasi bermain dan *interpersonal intelligence*. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan daftar pertanyaan yang sudah tersusun dengan baik dimana responden memberikan jawaban atau memberikan tanda-tanda tertentu (Notoatmodjo, 2012). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner yang terdiri atas 2 bagian sebagai berikut:

a. Kuesioner A (Kuesioner Stimulasi Bermain)

Kuesioner ini berisi pertanyaan mengenai stimulasi bermain yang diberikan pada anak diadaptasi dari indikator stimulasi bermain Departemen Kesehatan RI (2012). Kuesioner ini diklasifikasikan pada anak usia sekolah dengan jumlah 25 pertanyaan. Kuesioner stimulasi bermain digunakan untuk mengukur variabel *independent*. Kuesioner diberikan kepada 20 responden ibu yang memiliki anak usia 4-6 tahun sesuai kriteria inklusi dan eksklusi yang sedang berada di lingkungan TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Indikator kuesioner diturunkan dari indikator stimulasi bermain, yaitu dilandasi rasa cinta dan kasih sayang, menunjukkan sikap dan perilaku yang baik, stimulasi sesuai dengan umur anak, stimulasi tanpa paksaan dan tidak ada hukuman, stimulasi secara bertahap dan berkelanjutan, menggunakan alat permainan, kesempatan

yang sama antara anak laki-laki dengan perempuan, serta pujian. Pada kuesioner ini menggunakan skala *likert* dengan tiga pilihan jawaban, yaitu tidak pernah, jarang, dan selalu. Pada item *favourable* nilai jawaban tidak pernah = 1, jarang = 2, selalu = 3 sedangkan item *unfavourable* nilai jawaban selalu = 1, jarang = 2, tidak pernah = 3.

Tabel 4.3 *Blue Print* Kuesioner Stimulasi Bermain

Variabel	Indikator	Jumlah Butir Pertanyaan Sebelum Validitas		Jumlah butir	Jumlah Butir Pertanyaan Setelah Validitas		Jumlah butir
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Stimulasi bermain	1. Dilandasi rasa cinta dan kasih sayang	1,2	3	3	2	-	1
	2. Menunjuk kan sikap dan perilaku yang baik	5,6	4,7	4	5,6	-	2
	3. Stimulasi sesuai dengan umur anak	8,9	10	3	8,9	-	2
	4. Stimulasi tanpa paksaan dan tidak ada hukuman	11,12	13	3	11	-	1
	5. Stimulasi secara bertahap dan berkelanju tan	14,16	15	3	14	15	2
	6. Menggun akan alat permainan	18,19	17	3	18,19	-	2
	7. Kesempat an yang	20,21	22	3	20	22	2

	sama antara anak laki- laki dengan perempua n						
8.	Pujian (Depkes RI, 2012)	23,24	25	3	23	-	1
Total		16	9	25	11	2	13

Kuesioner stimulasi bermain setelah di uji validitas tersisa 13 pernyataan. Semua hasil penelitian tersebut kemudian dikategorikan menjadi dua kategori yaitu baik dan kurang baik. Batas nilai dalam pengkategorian ditentukan selanjutnya berdasarkan *cut of point* data dengan mengacu pada distribusi data. Jika distribusi data normal maka *cut of point* menggunakan *mean*, tetapi jika distribusi data tidak normal maka *cut of point* menggunakan *median*. Kuisisioner stimulasi bermain dalam penelitian ini menggunakan *cut of point: median*. Kendala yang dihadapi dalam hasil validitas adalah beberapa pertanyaan memiliki jawaban yang hampir sama sehingga membuat pertanyaan tersebut tidak valid.

b. Kuesioner B (Kuesioner *Interpersonal Intelligence*)

Kuesioner *interpersonal intelligence* terdiri dari 50 pertanyaan untuk mengukur variabel *dependent*. Kuisisioner diberikan kepada 20 responden ibu yang memiliki anak usia 4-6 tahun sesuai kriteria inklusi dan eksklusi yang sedang berada di lingkungan TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Indikator kuesioner *interpersonal intelligence* meliputi *social sensitivity*, *social insight*, dan *social communication*. Pada kuesioner ini menggunakan skala *likert*

dengan 5 pilihan jawaban, yaitu selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah. Pada item *favourable* nilai jawaban tidak pernah = 1, jarang = 2, kadang-kadang = 3, sering = 4, selalu = 5 sedangkan item *unfavourable* nilai jawaban selalu = 1, sering = 2, kadang-kadang = 3, jarang = 4, tidak pernah = 5.

Tabel 4.4 *Blue Print* Kuesioner *Interpersonal Intelligence*

Variabel	Indikator	Jumlah Butir Pertanyaan Sebelum Validitas		Jumlah butir	Jumlah Butir Pertanyaan Setelah Validitas		Jumlah Butir
		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>		<i>Favourable</i>	<i>Unfavourable</i>	
<i>Interpersonal Intelligence</i>	1. <i>Social sensitivity</i>	1,3,4,7,9,10	2,5,6,8	10	1,3,7,10	2,5,8	7
	2. <i>Social insight</i>	11,13,14,17,19,23,24,26,27,29,30	12,15,16,18,20,21,22,24,25,28,34	25	11,13,19,23,24,26,27,29,31,33	15,18,20,21,25,34	16
	3. <i>Social communication</i>	31,32,33,36,39,41,42,45,46,48,49	37,38,40,43,44,47,50	15	36,39,41,42,49	37,47,50	8
Total		27	23	50	19	12	31

Kuesioner *interpersonal intelligence* setelah di uji validitas tersisa 31 pernyataan. Semua hasil penelitian tersebut kemudian dikategorikan menjadi dua kategori yaitu rendah dan tinggi. Batas nilai dalam pengkategorian ditentukan selanjutnya berdasarkan *cut of point* data dengan mengacu pada distribusi data. Jika distribusi data normal maka *cut of point* menggunakan *mean*, tetapi jika distribusi data tidak normal maka *cut of point* menggunakan *median*. Kuesioner *interpersonal intelligence* dalam penelitian ini menggunakan *cut of point: median*.

Kendala yang dihadapi dalam hasil validitas adalah beberapa pertanyaan memiliki jawaban yang hampir sama sehingga membuat pertanyaan tersebut tidak valid.

4.6.4 Uji Validitas dan Reliabilitas

Kuesioner yang telah dibuat belum bisa langsung digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner tersebut perlu diuji validitas dan reliabilitas untuk dapat digunakan. Menurut Notoatmodjo (2012), responden untuk uji validitas dan reliabilitas ini sebaiknya memiliki ciri-ciri responden dari kriteria penelitian yang akan dilakukan.

a. Uji Validitas

Uji validitas adalah sejauh mana ketetapan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur data (Najmah, 2011). Uji validitas menggunakan *Pearson Product Moment* (r). Dasar pengambilan keputusan adalah valid jika r hitung $>$ r tabel dan tidak valid jika r hitung $<$ r tabel. Nilai r tabel dilihat dengan tabel r dengan menggunakan rumus $df = n-2$. Taraf signifikan yang digunakan adalah 5 % (Riwidikdo, 2007). Peneliti melakukan uji validitas di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember kepada 20 responden. Apabila jumlah sampel sebanyak 20 dengan taraf signifikan 5% maka r tabel yang diperoleh 0,444 (Hastono, 2007). Peneliti melakukan uji validitas di TK Dharma Indria I karena terdapat persamaan karakteristik responden dengan TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Uji validitas dilakukan pada tanggal 12-14 Mei 2016 pukul 09.00-10.00 WIB. Pada tingkat kemaknaan 5%, didapat angka r tabel yaitu 0,444. Nilai r hitung dapat dilihat pada kolom "*Corrected item-Total*

Correlation". Keputusan uji adalah bila r hitung $> 0,444$ dinyatakan variabel valid dan r hitung $< 0,444$ dinyatakan tidak valid. Berdasarkan uji validitas didapatkan hasil dari 50 pernyataan terdapat 31 pernyataan valid untuk *interpersonal intelligence* (dengan hasil validitas sebesar 0,927) dan dari 25 pernyataan terdapat 13 pernyataan valid untuk stimulasi bermain (dengan hasil validitas sebesar 0,878).

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu konsistensi hasil pengukuran (Najmah, 2011). Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan memiliki suatu kesamaan apabila pengukuran dilaksanakan oleh orang yang berbeda ataupun waktu yang berbeda. Dalam penelitian ini item pernyataan pada kuesioner yang sudah valid diuji dengan rumus *Cronbach's Alpha*. Dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas adalah reliabel jika nilai r alpha $> r$ tabel dan sebaliknya (Setiadi, 2007). Uji reliabilitas nilai r hasil adalah nilai *alpha* yang terletak di hasil akhir output. Nilai r *alpha* berdasarkan uji reliabilitas adalah 0,952 untuk *interpersonal intelligence* dan 0,953 untuk stimulasi bermain.

4.7 Pengolahan Data

4.7.1 Editing

Editing adalah memeriksa daftar pertanyaan yang telah diserahkan oleh para pengumpul data (Setiadi, 2007). Setelah responden diberikan kuesioner dan mengisinya, peneliti memeriksa kembali kuesioner. Jika terdapat item kuesioner yang belum terisi, peneliti meminta kembali responden untuk melengkapinya.

4.7.2 Coding

Coding adalah proses klasifikasi jawaban-jawaban dari responden dalam kategori (Setiadi, 2007). Dalam penelitian ini pemberian kode terdiri dari:

a. jenis kelamin responden memiliki kategori:

1) laki-laki = 1

2) perempuan = 2

b. pendidikan responden memiliki kategori:

1) kelas A = 1

2) kelas B = 2

c. status anak:

1) Anak ke-1 = 1

2) Anak ke-2 = 2

3) Anak ke-3 = 3

4) Anak >3 = 4

d. hubungan dengan anak:

1) Ayah = 1

2) Ibu = 2

3) Nenek = 3

e. pendidikan orang tua memiliki kategori:

1) Tamat SD = 1

2) Tamat SMP = 2

3) Tamat SMA = 3

4) Tamat Perguruan Tinggi = 4

5) lain-lain = 5

f. jenis pekerjaan orang tua

1) wiraswasta = 1

2) PNS = 2

3) Buruh (tani/bangunan) = 3

4) Dan lain-lain (tidak bekerja) = 4

g. Penghasilan keluarga

1) <Rp. 1.629.000 = 1

2) >Rp. 1.629.000 = 2

h. Kuisisioner *interpersonal intelligence*

1) Pertanyaan *favourable*

a) Selalu = 5

b) Sering = 4

c) Kadang-kadang = 3

d) Jarang = 2

e) Tidak pernah = 1

2) Pertanyaan *unfavourable*

a) Selalu = 1

b) Sering = 2

c) Kadang-kadang = 3

d) Jarang = 4

e) Tidak pernah = 5

i. Kuisisioner simulasi bermain

1) Pertanyaan *favourable*

- a) Selalu = 3
- b) Jarang = 2
- c) Tidak pernah = 1

2) Pertanyaan *unfavourable*

- a) Selalu = 1
- b) Jarang = 2
- c) Tidak pernah = 3

j. simulasi bermain

- 1) simulasi bermain kurang baik = 1
- 2) simulasi bermain baik = 2

k. *interpersonal intelligence*

- 1) *interpersonal intelligence* rendah = 1
- 2) *interpersonal intelligence* tinggi = 2

4.7.3 Entry

Data *entry* adalah kegiatan memasukan data yang telah diberi kode lalu dikumpulkan kedalam tabel melalui pengolahan komputer (Setiadi, 2007). Data yang telah di *coding* dimasukan sesuai dengan tabel SPSS (*Statistical Program for Social Science*). Proses memasukkan data dilakukan dengan cara memasukkan data dari kuesioner ke SPSS yang ada di komputer (Najmah, 2011).

4.7.4 *Cleaning*

Cleaning adalah memeriksa kembali data yang dimasukan untuk menentukan apakah sudah benar atau belum (Setiadi, 2007). Kesalahan mungkin terjadi pada saat memasukan data ke komputer. Hasil dari pembersihan data didapatkan bahwa tidak ada kesalahan sehingga seluruh data dapat digunakan (Notoatmodjo, 2012).

4.8 Analisa Data

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah. Data yang telah diolah kemudian dianalisa sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan (Setiadi, 2007). Analisa yang digunakan meliputi analisa univariat dan bivariat.

4.8.1 Analisa Univariat

Analisa univariat adalah analisis yang digunakan untuk menganalisa hasil penelitian, namun tidak digunakan untuk membuat kesimpulan (Setiadi, 2007). Analisa univariat akan mendiskripsikan distribusi variabel *independent* yaitu stimulasi bermain dan variabel *dependent* yaitu *interpersonal intelligence*. Karakteristik responden disajikan dalam tabel frekuensi dan proporsi didalam tabel. Karakteristik responden meliputi nama, jenis kelamin, status anak, hubungan dengan anak, pendidikan orang tua, jenis pekerjaan, dan penghasilan keluarga. Jenis data numerik adalah umur dan jumlah saudara yang disajikan

dalam bentuk mean, median, standar deviasi, nilai minimal, dan nilai maksimal. Jenis data kategorik meliputi jenis kelamin, status anak, hubungan dengan anak, pendidikan terakhir, pekerjaan, dan penghasilan keluarga.

4.8.2 Analisa Bivariat

Analisa bivariat adalah analisa yang dilakukan pada dua variabel yang diduga saling berhubungan sehingga akan diketahui hubungan yang signifikan antara dua variabel (Notoatmodjo, 2012). Analisa bivariat dilakukan untuk mengetahui hubungan antara masing-masing variabel, yaitu mengetahui stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah. Penelitian ini merupakan penelitian analitik yang melakukan analisis terhadap hubungan dua variabel (*bivariat*) yaitu variabel independen dan dependen. Variabel independen dan dependen pada penelitian ini memiliki skala data ordinal.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji normalitas analitik *kolmogorov-smirnov* dikarenakan jumlah sampel lebih dari seratus. Data berdistribusi normal apabila $p > 0,05$ (Hastono, 2007). Variabel stimulasi bermain didapatkan nilai uji *kolmogorov-smirnov* sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Hasil uji normalitas variabel stimulasi bermain dapat disimpulkan tidak berdistribusi normal sehingga nilai *cut of point* menggunakan nilai median sebesar 32,00. Variabel *interpersonal intelligence* didapatkan nilai uji *kolmogorov-smirnov* sebesar 0,011 ($p < 0,05$). Hasil uji normalitas variabel *interpersonal intelligence* dapat disimpulkan tidak berdistribusi normal nilai *cut of point* menggunakan nilai median sebesar 94,00.

Uji hipotesis menggunakan uji korelasi *spearman rank* karena distribusi kedua variabel tidak normal. Tingkat kepercayaan yang digunakan pada penelitian kesehatan adalah 95% ($\alpha = 0,05$). Jika nilai $p < \alpha$ (0,05), maka H_a diterima dan jika nilai $p > \alpha$ (0,05), maka H_a ditolak (Hastono, 2007). Sifat koefisien korelasi antara (+) atau (-) akan menentukan arah dari korelasi. Sifat koefisien korelasi (+) berarti variabel independen mengalami kenaikan maka variabel dependen juga mengalami kenaikan atau (-) berarti variabel independen mengalami penurunan maka variabel dependen mengalami kenaikan begitu juga sebaliknya. Keeratan korelasi dikelompokkan sebagai berikut:

1. 0,00 sampai 0,20 berarti korelasi memiliki keeratan sangat lemah.
2. 0,21 sampai 0,40 berarti korelasi memiliki keeratan lemah.
3. 0,41 sampai 0,70 berarti korelasi memiliki keeratan kuat.
4. 0,71 sampai 0,90 berarti korelasi memiliki keeratan sangat kuat.
5. 0,91 sampai 0,99 berarti korelasi memiliki keeratan kuat sekali.
6. 1 berarti korelasi sempurna.

Tabel 4.5 Analisa Data Bivariat

Variabel		Jenis Skala	Uji Statistik
<i>Independent</i>	<i>Dependent</i>		
Stimulasi bermain	<i>Interpersonal intelligence</i>	Ordinal-ordinal	<i>Spearman Rank</i>

4.9 Etika Penelitian

Etika penelitian digunakan untuk menunjukkan prinsip-prinsip etis yang diterapkan didalam suatu penelitian. Etika penelitian dimulai dari skripsi penelitian sampai dengan publikasi hasil penelitian. Etika penelitian adalah Prinsip-prinsip penelitian menurut Nursalam (2013) adalah sebagai berikut:

a. Prinsip manfaat

1) Bebas dari penderitaan

Penelitian dilakukan tanpa menimbulkan penderitaan pada responden yaitu anak dan ibu atau anggota keluarga yang dekat dengan anak. Hal ini dilakukan dengan memberitahu tentang tujuan dan manfaat penelitian ini sebelum keluarga bersedia menjadi responden.

2) Bebas dari eksploitasi

Partisipasi responden penelitian dihindarkan dari keadaan yang dapat merugikan dengan cara memberitahu tentang tujuan dan manfaat penelitian ini sebelum keluarga bersedia menjadi responden.

3) Risiko (*Benefits ratio*)

Peneliti memperhatikan kerugian dan keuntungan yang dapat berakibat kepada responden penelitian cara memberitahu tentang tujuan dan manfaat penelitian ini sebelum keluarga bersedia menjadi responden.

b. Prinsip menggunakan hak asasi manusia (*respect for human dignity*)

1) Hak untuk ikut atau tidak menjadi responden (*right to self determination*)

Responden memiliki hak untuk memutuskan apakah mereka bersedia menjadi responden atau tidak tanpa adanya sanksi dalam bentuk apapun.

- 2) Hak untuk mendapatkan jaminan dari perlakuan yang diberikan (*right to full disclosure*)

Peneliti memberikan penjelasan secara rinci dan bertanggung jawab mengenai tujuan dan manfaat penelitian sehingga responden dapat memahami perlakuan yang diberikan.

- 3) *Informed consent*

Responden mendapat informasi selengkap-lengkapya mengenai tujuan dan manfaat penelitian, kemudian responden diberi lembar persetujuan subjek (*informed consent*) untuk ditandatangani.

c. Prinsip keadilan (*right to justice*)

- 1) Hak untuk mendapat pengobatan yang adil (*right in fair treatment*)

Responden penelitian diperlakukan secara adil baik sebelum, selama, dan setelah penelitian tanpa diskriminasi.

- 2) Hak dijaga kerahasiaannya (*right to privacy*)

Segala informasi yang diberikan telah dijaga kerahasiaannya oleh peneliti dengan cara tidak mencantumkan nama responden dalam kuesioner untuk menjaga kerahasiaan informasi dalam penelitian.

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Karakteristik responden anak terdiri dari usia 5 tahun sebesar 90 anak (55,6%), jenis kelamin anak laki-laki sebesar 89 anak (54,9%), status anak pertama sebesar 79 anak (48,8%), dan jumlah saudara satu orang sebesar 64 anak (39,5%), sedangkan karakteristik responden orang tua atau anggota keluarga yang dekat dengan anak yaitu usia 33 tahun sebesar 81 orang tua (50%), jenis kelamin perempuan sebesar 153 orang (94,4%), hubungan sebagai ibu sebesar 148 orang (91,4%), pendidikan terakhir perguruan tinggi sebesar 56 orang (34,6%), tidak bekerja sebesar 99 orang (61,1%), dan penghasilan keluarga >Rp.1.629.000,- sebesar 98 orang (60,5%).
- b. Stimulasi bermain pada anak usia prasekolah di TK Al-Amien dalam kategori baik sebesar 103 orang (63,6%).
- c. *Interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah di TK Al-Amien dalam kategori tinggi sebesar 88 orang (54,3%).
- d. Ada hubungan antara stimulasi bermain dengan *interpersonal intelligence* pada anak usia prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember nilai *p value* = 0,041 ($<\alpha = 0,05$) dan koefisien korelasi sebesar 0,161 dalam kategori sangat lemah.

6.2 Saran

6.2.1 Saran Bagi Peneliti

Saran bagi peneliti selanjutnya adalah melakukan penelitian lebih lanjut terkait penerapan stimulasi terhadap tumbuh kembang anak sesuai dengan usia dan kecerdasan anak yang berbeda-beda. Stimulasi bermain merupakan salah satu yang berperan dalam *interpersonal intelligence* anak. Adapun saran penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

- a. Hubungan pola asuh orang tua terhadap *interpersonal intelligence* anak.
- b. Faktor-faktor yang berhubungan dengan *interpersonal intelligence* anak.
- c. Pengalaman pengasuhan orang tua dalam pencapaian tugas perkembangan dan kecerdasan anak.

6.2.2 Saran Bagi Institusi Pendidikan

Sekolah sebagai instansi pendidikan berperan sebagai sumber informasi dan edukasi bagi guru dan orang tua dalam upaya pencegahan penyimpangan tumbuh kembang anak. Hal yang dapat dilakukan oleh sekolah yaitu dengan melakukan pembinaan sekolah melalui program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS). Contoh yang dapat dilakukan oleh pihak sekolah adalah pendidikan kesehatan dan *sharing* bersama yang dilakukan setiap bulan oleh guru, petugas kesehatan, dan orang tua siswa. Pihak sekolah juga bisa bekerja sama dengan petugas kesehatan melakukan *screening* tumbuh kembang anak untuk mengetahui tingkat tumbuh kembang anak.

6.2.3 Saran Bagi Pelayanan Kesehatan

Perawat dapat melakukan tindakan prevensi untuk mengurangi resiko terjadinya penyimpangan tumbuh kembang anak. Perawat dapat melakukan promosi kesehatan tentang pentingnya stimulasi bermain yang diberikan kepada anak sesuai dengan usia dan tahap tumbuh kembang serta peningkatan kecerdasan interpersonal agar anak bisa bersosialisasi dengan baik. Perawat dapat bekerja sama dengan dinas pendidikan dan sekolah untuk melakukan promosi kesehatan.

6.2.4 Saran Bagi Masyarakat

Masyarakat terutama orang tua diharapkan lebih aktif mencari tahap tumbuh kembang anak yang sesuai dengan umur sehingga kecerdasan anak akan lebih maksimal. Masyarakat, khususnya orang tua juga lebih hati-hati dalam menyeleksi jenis permainan yang akan diberikan kepada anak dan disesuaikan dengan usia anak. Orang tua juga menerapkan aturan permainan kepada anak sejak kecil agar anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya tanpa melanggar hak anak lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 2007. *Psikologi Sosial Edisi Revisi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Akbar, Hawadi. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat, dan Kemampuan Anak*. Jakarta: Grasindo.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Jember. 2015. *Kabupaten Jember dalam Angka: Jember Regency in Figures 2015*. Jember: Badan Pusat Statistik Kabupaten Jember.
- Bahaudin, Taufik. 2007. *Brainware Leadership Mastery*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Behrman *et al.* 2000. *Ilmu Kesehatan Anak Nelson, Vol. 1, E/15*. Jakarta: EGC.
- Budiarto, Eko. 2002. *Biostatistika untuk Kedokteran dan Kesehatan Masyarakat*. Jakarta: EGC.
- Budiman, Arif. 2005. *Panduan Praktis Mengetes IQ Anak Anda*. Bandung: Alfabeta.
- Departemen Kesehatan RI. 2012. *Pelatihan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Dasar*. Jakarta: Departemen Kesehatan Republik Indonesia.
- Departemen Kesehatan RI. 2014. *Profil Kesehatan Indonesia 2014* [serial online] <http://www.kemkes.go.id/resources/download/pusdatin/profil-kesehatan-indonesia/profil-kesehatan-indonesia-2014.pdf> [diakses pada tanggal 26 Februari 2016, pukul 09.10 WIB]
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini* [serial online] <http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/Permendiknas%20No%2058%20Tahun%202009.pdf> [diakses pada tanggal 25 Februari 2016, pukul 10.00 WIB]
- Desmita. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Diwitika. 2012. *Tinjauan tentang Sosialisasi Anak dengan Teman Sebaya dalam Perkembangan Sosialnya di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang* [serial online] <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100862&val=1492> [diakses pada tanggal 9 Juni 2016, pukul 10.00 wib]
- Djulaeha, Elis Siti. 2012. *Bimbingan Pengembangan Perilaku Disiplin Anak oleh Guru di Taman Kanak-Kanak* [serial online] <http://www.repository.upi.edu> [diakses pada tanggal 26 Februari 2016, pukul 08.30 WIB]
- Ervani *et all.* 2014. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Cooperative Play pada Kelompok B di Daqu School International Preschool Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*[serial online] <http://e-jurnal.upgrismg.ac.id/index.php/paudia/article/download/517/470> [diakses pada tanggal 22 Februari 2016, pukul 10.16 WIB]
- Fatimah, Listriana. 2010. *Hubungan Persepsi Anak Terhadap Keharmonisan Keluarga dan Pola Asuh Orang Tua dengan Motivasi Belajar* [serial online] <https://core.ac.uk/download/files/478/12347645.pdf>[diakses pada tanggal 24 Februari 2016, pukul 13.00 WIB]
- Gardner, H. 2003. *Multiple Intelligence: Kecerdasan Majemuk dalam Teori dan Praktek Terjemahan oleh Sindoro A.* Batam: Interaksara.
- Gunarsa, Singgih D. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja.* Jakarta: Gunung Mulia.
- Gunawan, Arif. 2011. *Anak dan Permasalahannya.* Yogyakarta: Hanggar Kreator.
- Hastuti dkk. 2010. *Sikap Orang Tua dengan Kemampuan Sosialisasi Anak di Klaten* [serial online] <http://jurnal.stikesmukla.ac.id/index.php/motorik/article/download/46/42> [diakses pada tanggal 7 Juni 2016, pukul 07.00 wib]
- Hidayat, A. Aziz Alimul. 2008. *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia: Aplikasi Konsep dan Proses Keperawatan 1.* Jakarta: Salemba Medika.
- Istanbuli, Mahmud Mahdi Al. 2006. *Parenting Guide: Dialog Imajiner tentang Cara Mendidik Anak Berdasarkan Al-Quran, As-Sunah, dan Psikologi.*Jakarta: Hikmah.
- Jensen, Eric. 2011. *Pembelajaran Berbasis Otak.* Jakarta: Penerbit Indeks.
- Jerome, Arcaro S. 2005. *Pendidikan Berbasis Mutu.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Jona, K. Anderson. 2010. *The Importance of Play in Early Childhood Development* [serial online] <http://store.msuextension.org/publications/HomeHealthandFamily/MT201003HR.pdf> [diakses pada tanggal 7 Maret 2016, pukul 06.20 WIB]
- KPAI. 2014a. *Kasus Bullying dan Pendidikan Karakter*. <http://www.kpai.go.id/berita/kpai-kasus-bullying-dan-pendidikan-karakter/> [24 Maret 2016]
- KPAI. 2014b. *Temuan dan Rekomendasi KPAI tentang Perlindungan Anak di Bidang Perdagangan Anak (Trafficking) dan Eksploitasi Terhadap Anak*. <http://www.kpai.go.id/artikel/temuan-dan-rekomendasi-kpai-tentang-perlindungan-anak-di-bidang-perdagangan-anak-trafficking-dan-eksploitasi-terhadap-anak/> [24 Maret 2016]
- KPAI. 2016. *Waspadai Sikap Asosial*. <http://www.kpai.go.id/berita/waspadai-sikap-asosial/> [24 Maret 2016]
- Kusbiantoro, Dadang. 2015. *Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak ABA 1 Lamongan* [serial online] <http://stikesmuhla.ac.id/wp-content/uploads/jurnalsurya/Jurnal%20April%20Vol.07%20No.01%20April%202015%20Pdf/84-91%20jurnal%20april%202015%20Dadang.pdf> [diakses pada tanggal 17 Juni 2016, 09.00 wib]
- Kusumanti & Zulaicha. 2013. *Hubungan Status Pekerjaan dengan Motorik pada Anak di Desa Kaligondo* [serial online] <http://e-journal.akbid-purworejo.ac.id/index.php/jkk11/article/download/114/105> [diakses pada tanggal 7 Juni 2016, 15.25 wib]
- Lihawa, Dwi Natalia B. 2015. *Deskripsi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Kota Gorontalo* [serial online] <http://eprints.ung.ac.id/9245/1/2015-1-2-86201-111411028-abstraksi-18122015032740.pdf> [diakses pada tanggal 24 Maret 2016, 17.05 WIB]
- Liliweri, Alo. 2005. *Prasangka & Konflik: Komunikasi Lintas Budaya Masyarakat Multikultural*. Yogyakarta: Lkis.
- Mckee, Lex. 2008. *The Accelerated Trainer: Revolusi Pelatihan Sukses dengan Teknik Accelerated Learning*. Bandung: Kaifa.
- Monks *et all*. 2006. *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagianya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

- Naisaban, Ladislaus. 2004. *Para Psikolog Terkemuka Dunia: Riwayat Hidup, Pokok Pikiran, dan Karya*. Jakarta: Grasindo.
- Najmah. 2011. *Managemen dan Analisa Data Kesehatan: Teori dan Aplikasi SPSS*. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Masitoh. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Mayer, John D. 2014. *Personal Intelligence: The Power of Personality and How It Shapes Our Lives*. New York: Library of Congress Cataloging.
- Minarti *et all*. 2014. *Hubungan Stimulasi Interpersonal Intelligence dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah* [serial online] <http://stikeswiramedika.ac.id/wp-content/uploads/2014/10/10-HUBUNGAN-STIMULASI-INTERPERSONAL-INTELLIGENCE-DENGAN-PERKEMBANGAN-PERSONAL-SOSIAL-ANAK-USIA-PRA-SEKOLAH.pdf> [diunduh pada tanggal 8 Maret 2016, pukul 15.33 WIB]
- Moonik dkk. 2015. *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterlambatan Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak* [serial online] <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=291797&val=1001&title=FAKTOR-FAKTOR%20YANG%20MEMPENGARUHI%20KETERLAMBATAN%20PERKEMBANGAN%20ANAK%20TAMAN%20KANAK-KANAK> [diakses pada tanggal 7 Juni 2016, 15.25 wib]
- Muthmainnah. 2012. *Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Pribadi Anak yang Androgynius Melalui Kegiatan Bermain* [serial online] <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/download/2920/2424> [diakses pada tanggal 7 Juni 2016, 13.32 wib]
- Noordiaty dkk. 2011. *Hubungan Kepekaan Serta Ketanggapan Pengasuhan Ibu Terhadap Perkembangan Anak Prasekolah* [serial online] <http://jurnal.ugm.ac.id/bkm/article/view/3414/2962> [diakses pada tanggal 7 Juni 2016, pukul 13.00 wib]
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2012. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurmalitasari, Femmi. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah* [serial online] <http://jurnal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/download/10567/7946> [diakses pada tanggal 7 Juni 2016, pukul 13.34 wib]

- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis Edisi 3*. Jakarta: Salemba Medika.
- Papalia *et all*. 2009. *Human Development: Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Medika.
- Potter & Perry. 2005. *Buku Ajar Fundamental Keperawatan Volume 1*. Jakarta: EGC.
- Pramudianto. 2015. *Mom & Dad as Super Coaches*. Jakarta: Andi Publisher.
- Purwanti, Vitri. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka pada Anak Kelompok Kecil B di TK Universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal* [serial online] <http://lib.unnes.ac.id/17240/1/1601408051.pdf> [diakses pada tanggal 6 Juni 2016, 07.30 WIB]
- Rimm, Sylvia. 2003. *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Riyadi & Sukarmin. 2009. *Asuhan Keperawatan pada Anak*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Riwidikdo. 2007. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Bina Pustaka.
- RRI. 2016. *Seorang Siswi TK DI Jember Jadi Korban Kekerasan Oknum Guru*. http://www.rri.co.id/post/berita/193651/daerah/seorang_siswi_tk_di_jember_jadi_korban_kekerasan_oknum_guru.html [24 Maret 2016]
- Safaria, T. 2005. *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak I*. Yogyakarta: Amara Book.
- Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak Edisi 11*. Jakarta: Salemba Medika.
- Sari, Wahyu Noor Kurmala. 2014. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Kelompok A Melalui Metode Bercerita di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Aisyiyah Laban, Mojolaban, Sukoharjo, Tahun Pelajaran 2013/2014* [serial online] http://eprints.ums.ac.id/28479/1/HALAMAN_DEPAN.pdf [diakses pada tanggal 24 Maret 2016, pukul 18.43 WIB]
- Sastroasmoro, Sudigdo. 2014. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kimia*. Jakarta: CV Sagung Seto.

- SDKI. 2012. *Survei Demografi dan Kesehatan Indonesia 2012* [serial online] <http://www.bkkbn.go.id/litbang/pusdu/Hasil%20Penelitian/SDKI%202012/Laporan%20Pendahuluan%20REMAJA%20SDKI%202012.pdf> [diakses pada tanggal 27 Maret 2016, pukul 10.01 WIB]
- Setiadi. 2007. *Konsep dan Penulisan Riset Keperawatan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sindo. 2014. *Cermat Memilih Tempat Penitipan Anak* [serial online] <http://lifestyle.sindonews.com/read/930696/152/cermat-memilih-tempat-penitipan-anak-1417248227> [diakses pada tanggal 23 April 2016, pukul 16.30 WIB]
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan: Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. 2010a. *Statistik Nonparametrik untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2014b. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Supartini, Yupi. 2004. *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC.
- Syamsul, Yusuf H. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syaodih, Ernawulan. 2010. *Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah* [serial online] http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/perk_kognitif_anak.pdf [diakses pada tanggal 7 Juni 2016, pukul 10.05 wib]
- Syarifuddin, Ahmad. 2004. *Mendidik Anak, Membaca, Menulis, dan Mencintai Al-Qur'an*. Jakarta: PT Gema Insani.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2008. *Bermain, Mainan, dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Teviana dkk. 2012. *Pola Asuh Orang Tua terhadap Tingkat Kreativitas Anak* [serial online] <http://puslit2.petra.ac.id/ejournal/index.php/stikes/article/download/18468/18282> [diakses pada tanggal 7 Juni 2016, pukul 13.30 wib]
- Universitas Jember. 2012. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Jember: Jember University Press.

- Wardani, Dani. 2009. *Bermain Sambil Belajar*. Jakarta: Edukasia.
- Wicaksono, Andri, dkk. 2015. *Teori Pembelajaran Bahasa: Suatu Catatan Singkat*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Wijanarko, Jarot. 2014. *Anak Cerdas Edisi Revisi 5*. Banten: PT Happy Holy Kids.
- Wong, Donna L. 2008. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Volume 1*. Jakarta: EGC.
- Yudhana, Amarin. 2009. *Pengaruh Stimulasi Musik Klasik Terhadap Perkembangan Kognitif (Aspek Bahasa) pada Anak Usia Prasekolah (3 sampai 5 tahun) di Play Group dan Bina Insani Kediri* [serial online] <http://repository.ump.ac.id/324/2/DANI%20BAB%20I.pdf> [diunduh pada tanggal 24 Maret 2016, pukul 18.32 WIB]
- Zulkifli. 2009. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



LAMPIRAN

Lampiran A. Lembar *Informed***LEMBAR INFORMED**
SURAT PERMOHONAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Retno Puji Astuti
NIM : 122310101027
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jalan Sriwijaya No. 34 Sumbersari Jember

Bermaksud mengadakan penelitian dengan judul “Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember”. Penelitian ini tidak akan menimbulkan kerugian bagi saudara sebagai responden. Penelitian ini akan memberikan manfaat bagi saudara karena dapat memberikan informasi tentang stimulasi bermain bagi anak usia prasekolah dan tingkat *interpersonal intelligence* anak dalam bersosialisasi.

Peneliti akan menjaga semua informasi yang diberikan oleh responden sebagai kepentingan penelitian. Jika saudara tidak bersedia menjadi responden maka tidak akan ada ancaman bagi saudara. Jika saudara bersedia menjadi responden, maka peneliti mohon kesediaan untuk menandatangani lembar persetujuan yang peneliti lampirkan dan menjawab semua pertanyaan yang peneliti sertakan. Atas perhatian dan kesediannya menjadi responden peneliti ucapkan terimakasih.

Hormat peneliti,

Retno Puji Astuti
NIM 122310101027

Lampiran B. Lembar Consent**LEMBAR CONSENT**
SURAT PERSETUJUAN

Setelah saya membaca dan memahami isi dan penjelasan pada lembar *informed/* permohonan menjadi responden, maka saya bersedia turut berpartisipasi sebagai responden dalam penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember, yaitu:

Nama : Retno Puji Astuti
NIM : 122310101027
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Jalan Sriwijaya No. 34 Sumbersari Jember
Judul : Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* pada Anak Usia prasekolah

Saya memahami bahwa penelitian ini tidak akan membahayakan dan merugikan saya sebagai responden, sehingga saya bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.

Jember, 2016

(.....)

Nama terang dan tanda tangan

Lampiran C. Lembar Karakteristik Responden

Kode Responden:



KUESIONER PENELITIAN
HUBUNGAN STIMULASI BERMAIN DENGAN
INTERPERSONAL INTELLIGENCE PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH

I. PETUNJUK PENGISIAN

- a. Bacalah dengan teliti petunjuk pengisian kuesioner.
- b. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang telah disediakan.
- c. Tulislah nama dan umur dengan jelas dan sesuai.
- d. Berilah tanda (√) pada kolom.
- e. Gunakan bolpoin untuk mengisi jawaban.
- f. Jawablah semua pertanyaan dengan lengkap.
- g. Terimakasih atas partisipasi saudara.

II. KARAKTERISTIK RESPONDEN

1. Untuk Anak

- a. Nama :..... (inisial)
- b. Umur :..... tahun
- c. Jenis kelamin : () Laki-laki
() Perempuan
- d. Kelas : () A
() B
- e. Status anak
 - Anak ke : () 1
() 2
() 3
() > 3
 - Dari..... bersaudara

2. Untuk Orang Tua atau Anggota Keluarga yang Mendampingi Anak

- a. Nama : (insial)
- b. Umur : tahun
- c. Jenis kelamin : () Laki-laki
() Perempuan
- d. Hubungan dengan anak : () Ayah
() Ibu
() Nenek
- e. Pendidikan terakhir : () Tamat SD
() Tamat SMP
() Tamat SMA
() Tamat Perguruan Tinggi
() lain-lain
- f. Pekerjaan : () Wiraswasta
() PNS
() Buruh (Tani/Bangunan)
() Dan lain-lain
- g. Penghasilan keluarga : <Rp. 1.629.000,-
>Rp.1.629.000,-

Lampiran D. Kuesioner *Interpersonal Intelligence*

Kode Responden:

**KUESIONER PENELITIAN
HUBUNGAN STIMULASI BERMAIN DENGAN
INTERPERSONAL INTELLIGENCE PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH****III. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER**

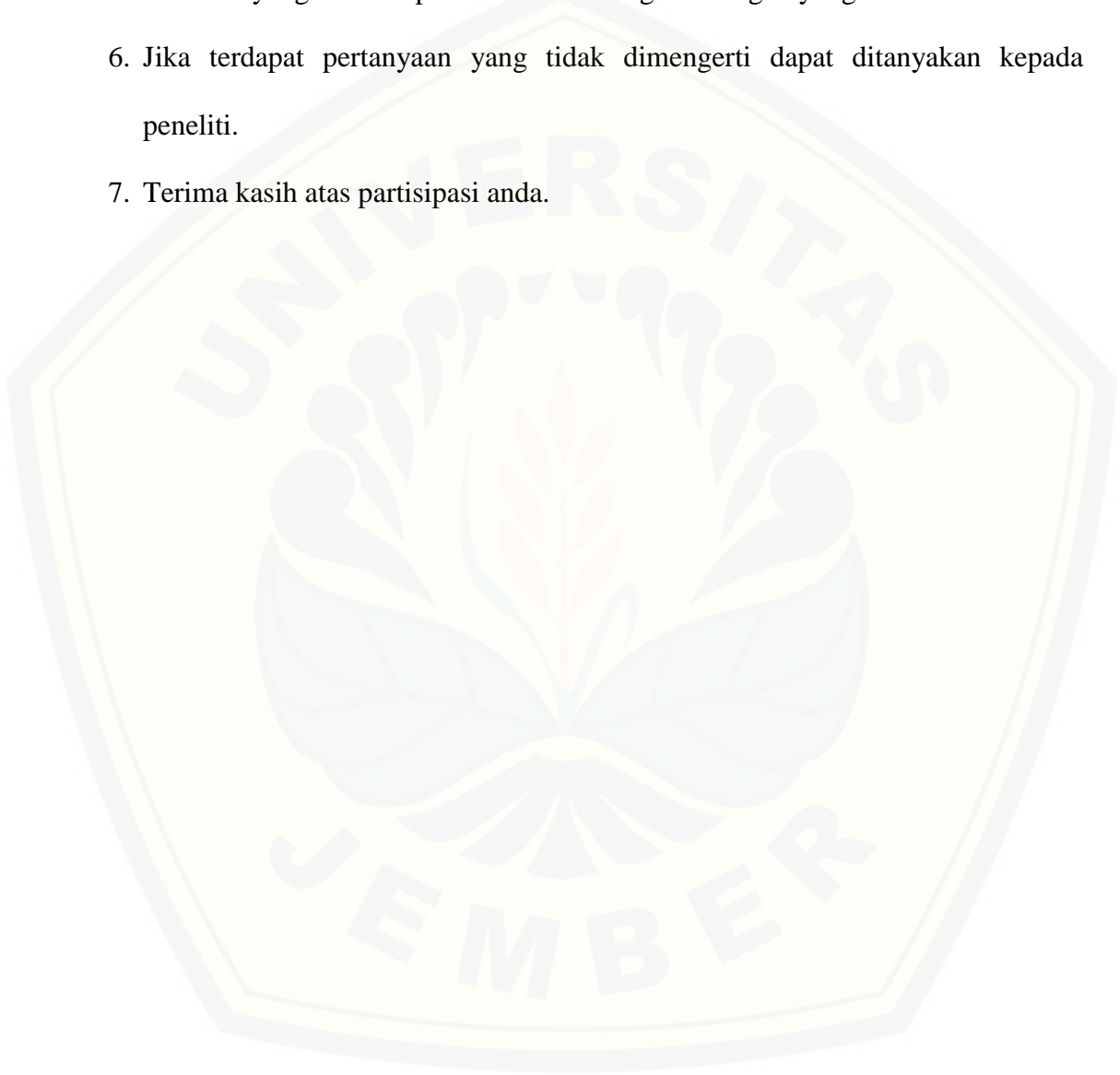
Sebelum mengisi pertanyaan berikut, kami mohon saudara membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.

1. Jawablah pertanyaan dengan benar dan jujur sesuai dengan yang saudara rasakan selama ini.
2. Jawaban saudara dalam pertanyaan ini dijamin kerahasiannya.
3. Pertimbangkan setiap *item*, kemudian berilah tanda (√) pada salah satu kolom yang saudara anggap dapat dinilai keadaan sebenarnya sampai pada saat ini.

Alternatif jawaban terdiri atas:

- 1) Selalu: jika hal tersebut rutin dilakukan atau sesuai jadwal.
- 2) Sering: jika hal yang dilakukan lebih banyak daripada yang diletakkan.
- 3) Kadang-kadang: jika hal yang pernah dilakukan dan diletakkan memiliki frekuensi yang sama.
- 4) Jarang: jika hal yang pernah dilakukan tetapi lebih banyak diletakkan.
- 5) Tidak pernah: jika hal tersebut belum pernah dilakukan.

4. Dalam kuesioner ini tidak terdapat penilaian benar atau salah, sehingga tidak terdapat jawaban salah. Semua jawaban dianggap benar jika saudara memberikan jawaban sesuai dengan keadaan saudara yang sebenarnya.
5. Jawaban yang sudah dipilih tidak boleh diganti dengan yang lain.
6. Jika terdapat pertanyaan yang tidak dimengerti dapat ditanyakan kepada peneliti.
7. Terima kasih atas partisipasi anda.



Kuesioner Interpersonal Intelligence

No.	Pertanyaan	Pilihan				
		Selalu	Sering	Kadang-kadang	Jarang	Tidak pernah
<i>Social Sensitivity (Empathy & Emotional Intelligence)</i>						
1	Apakah anak dapat membantu kebutuhan anak lain, misal berbagi makanan dengan anak lain?					
2	Apakah anak mencoba menenangkan anak lain yang sedang menangis?					
3	Apakah anak dapat mengungkapkan apa yang sedang ia rasakan saat itu, misalnya anak merasa sedih ketika mainannya rusak?					
4	Apakah anak tidak peduli menjadi pusat perhatian orang lain?					
5	Apakah anak dapat menenangkan temannya ketika marah atau menangis?					
6	Apakah anak suka menjadi pusat perhatian, misal ketika anak menyanyi di depan teman-temannya?					
7	Apakah anak merasa nyaman disekitar teman-temannya?					
<i>Sosial Insight (Social Boldness & Integrity)</i>						
8	Apakah anak dapat menyesuaikan diri dalam segala keadaan, misalnya ketika anak senang ketika bertemu dengan teman baru?					
9	Apakah anak memiliki kepribadian yang kuat, misal anak berani					

	menjadi ketua dalam permainan tim menyusun balok?					
10	Apakah anak mengabaikan prinsip, misal anak tidak mau bermain dengan anak lain meskipun orang tua sudah mengatakan kepada anak untuk belajar berteman?					
11	Apakah rasa senang anak dipengaruhi oleh rasa senang temannya, misalnya anak ikut senang ketika temannya berhasil menjadi menyusun balok sesuai gambar?					
12	Apakah anak menghormati hasil grup, misal anak tidak menangis ketika grupnya kalah dalam permainan kelompok?					
13	Apakah anak memiliki jiwa kepemimpinan?					
14	Apakah anak pernah tiba-tiba marah tanpa sebab?					
15	Apakah anak berbohong ketika menghadapi masalah, misalnya anak berbohong tidak mengambil mainan temannya sedangkan sebenarnya ia mengambil mainan milik temannya?					
16	Apakah anak meninggalkan kegiatan kelompok saat bermain?					
17	Apakah anak bisa dipercaya dalam					

	menjaga janji, misalnya anak berjanji tidak akan membuang uang ke tempat sampah?					
18	Apakah anak mengerjakan pekerjaannya sendiri, contoh anak membereskan mainannya?					
19	Apakah anak mengetahui cara menjaga dirinya dalam perkumpulan sosial baru, misalnya anak mengajak teman barunya bermainbersama?					
20	Apakah anak sulit mengerti keadaan orang lain, misalnya anak tetap bernyanyi dengan suara keras ketika berada di masjid?					
21	Apakah anak membuat orang lain merasakan apa yang dirasakannya?					
22	Apakah anak tertarik dengan permasalahan orang lain, misal anak mendekati temannya yang sedang bertengkar?					
23	Apakah anak mampu menjaga dirinya, misal anak tidak mau diajak pergi oleh yang baru pertama kali ditemuinya?					
<i>Social Communication (Team Working)</i>						
24	Apakah anak bisa bermain dalam suatu kelompok, misalnya bermain melempar bola dengan teman-temannya?					

25	Apakah anak sedikit berbicara ketika bersama dengan orang lain?					
26	Apakah anak mengalami kesulitan masuk ke dalam sebuah kelompok, misal anak merasa malu dan takut setelah beberapa kali mengikuti les menggambar?					
27	Apakah anak dapat berteman dengan anak yang baru ditemuinya?					
28	Apakah anak mengalami kesulitan berteman dengan anak lain?					
29	Apakah anak dapat berbicara tanpa persiapan, misal ketika anak tiba-tiba ditunjuk untuk bernyanyi didepan teman-temannya?					
30	Apakah anak merasa takut berbicara didepan orang?					
31	Apakah anak bermain dengan baik ketika sendiri tanpa ditemani?					

Dimodifikasi dari *Interpersonal Skill Test* (2015) dan Anderson (1999) dalam Safaria (2005)

Lampiran E. Kuesioner Stimulasi Bermain

Kode Responden:

**KUESIONER PENELITIAN
HUBUNGAN STIMULASI BERMAIN DENGAN
INTERPERSONAL INTELLIGENCE PADA ANAK USIA
PRASEKOLAH****IV. PETUNJUK PENGISIAN KUESIONER**

Sebelum mengisi pertanyaan berikut, kami mohon saudara membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian ini.

1. Bacalah dengan teliti petunjuk pengisian kuesioner dan setiap pertanyaan.
2. Pertimbangkan setiap *item*, kemudian berilah tanda (√) pada salah satu kolom yang saudara anggap dapat dinilai keadaan sebenarnya sampai pada saat ini.

Alternatif jawaban terdiri atas:

- 1) Tidak pernah: jika hal tersebut tidak pernah dilakukan sama sekali.
 - 2) Jarang: jika hal tersebut pernah dilakukan namun lebih sering diletakkan.
 - 3) Selalu: jika hal tersebut dilakukan setiap hari.
3. Dalam kuesioner ini tidak terdapat penilaian benar atau salah, sehingga tidak terdapat jawaban salah. Semua jawaban dianggap benar jika saudara memberikan jawaban sesuai dengan keadaan saudara yang sebenarnya.
 4. Jawaban yang sudah dipilih tidak boleh diganti dengan yang lain.
 5. Jika terdapat pertanyaan yang tidak dimengerti dapat ditanyakan kepada peneliti.
 6. Terima kasih atas partisipasi anda.

Kuesioner Stimulasi Bermain

No.	Pertanyaan	Pilihan		
		Tidak Pernah	Jarang	Selalu
Dilandasi Rasa Cinta dan Kasih Sayang				
1	Anda menemani anak bermain dengan sabar			
Menunjukkan Sikap dan Perilaku yang Baik				
2	Anda mengajarkan kepada anak tentang aturan bermain dalam kelompok			
3	Anda membiasakan anak membereskan kembali mainannya			
Stimulasi Sesuai dengan Umur Anak				
4	Anda membaca petunjuk permainan yang akan dimainkan oleh anak			
5	Anda memberikan permainan sesuai dengan umur anak			
Stimulasi Tanpa Paksaan dan Tidak Ada Hukuman				
6	Anak dibiarkan bermain sesuai dengan keinginannya			
Stimulasi Secara Bertahap dan Berkelanjutan				
7	Anda berusaha mengenalkan anak dengan permainan yang mengharuskan bermain dalam kelompok, misal bermain kertas, lempar balok.			
8	Anda memberikan permainan sesuai usia anak Contoh: anak usia 4-5 tahun bermain menyebutkan nama-nama benda, usia 5-6 tahun menggambar anggota tubuh.			
Menggunakan Alat Permainan				
9	Anak memiliki tempat khusus untuk bermain			
10	Selalu ada alat bermain yang berbeda ketika anak bermain			
Kesempatan yang Sama Antara Anak Laki-Laki dengan Perempuan				
11	Anda memberi kesempatan anak, baik anak laki-laki maupun perempuan untuk bermain bersama dengan temannya			
12	Anda membedakan anak bermain dengan orang tua sesuai dengan jenis kelamin anak dan orang tua, misal orang tua laki-laki bermain dengan anak laki-laki			
Pujian				
13	Anda memuji anak ketika berhasil dalam menyelesaikan permainan			

Diadaptasi dari Kriteria Stimulasi Bermain Departemen Kesehatan RI (2012)

LAMPIRAN F. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas**F.1 Kuesioner Stimulasi Bermain****a. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas ke-1****Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.878	25

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
P51	2.50	.513	20
P52	2.45	.605	20
P53	2.40	.754	20
P54	1.85	.745	20
P55	2.80	.523	20
P56	2.45	.759	20
P57	2.55	.510	20
P58	2.75	.550	20
P59	2.75	.550	20
P60	1.95	.759	20
P61	2.50	.688	20
P62	2.20	.768	20
P63	1.95	.686	20
P64	2.70	.571	20
P65	2.60	.598	20
P66	2.20	.768	20
P67	1.70	.657	20
P68	2.70	.571	20
P69	2.60	.598	20
P70	2.45	.605	20
P71	2.05	.887	20
P72	2.65	.489	20
P73	2.45	.759	20
P74	2.45	.887	20
P75	1.75	.716	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P51	56.90	68.516	.310	.876
P52	56.95	64.682	.654	.868
P53	57.00	65.895	.404	.875
P54	57.55	68.366	.202	.880
P55	56.60	65.937	.612	.870
P56	56.95	61.313	.801	.862
P57	56.85	69.713	.169	.879
P58	56.65	65.818	.593	.870
P59	56.65	65.082	.679	.868
P60	57.45	66.997	.309	.877
P61	56.90	63.568	.671	.867
P62	57.20	69.326	.117	.883
P63	57.45	69.208	.152	.881
P64	56.70	64.221	.750	.866
P65	56.80	62.905	.859	.863
P66	57.20	69.326	.117	.883
P67	57.70	69.063	.175	.880
P68	56.70	63.800	.798	.865
P69	56.80	63.642	.776	.865
P70	56.95	64.682	.654	.868
P71	57.35	70.134	.033	.888
P72	56.75	65.145	.763	.867
P73	56.95	61.313	.801	.862
P74	56.95	64.997	.393	.876
P75	57.65	70.029	.072	.884

b. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas ke-2

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.953	13

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
P52	2.45	.605	20
P55	2.80	.523	20
P56	2.45	.759	20
P58	2.75	.550	20
P59	2.75	.550	20
P61	2.50	.688	20
P64	2.70	.571	20
P65	2.60	.598	20
P68	2.70	.571	20
P69	2.60	.598	20
P70	2.45	.605	20
P72	2.65	.489	20
P73	2.45	.759	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P52	31.40	34.884	.698	.951
P55	31.05	35.839	.659	.952
P56	31.40	32.253	.859	.947
P58	31.10	35.568	.666	.952
P59	31.10	34.937	.769	.949
P61	31.35	34.134	.700	.951
P64	31.15	34.976	.731	.950
P65	31.25	33.776	.878	.946
P68	31.15	34.345	.832	.947
P69	31.25	33.987	.845	.947
P70	31.40	34.884	.698	.951
P72	31.20	35.642	.746	.950
P73	31.40	32.253	.859	.947

F.2 Kuesioner *Interpersonal Intelligence*

a. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas ke-1

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.927	50

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
P1	3.70	.923	20
P2	3.55	1.356	20
P3	3.60	1.429	20
P4	2.85	1.348	20
P5	3.40	1.231	20
P6	3.90	1.334	20
P7	3.35	1.309	20
P8	4.05	1.234	20
P9	2.45	1.356	20
P10	1.85	.988	20
P11	3.00	1.170	20
P12	3.65	1.040	20
P13	3.40	1.231	20
P14	3.55	1.191	20
P15	3.75	1.209	20
P16	4.10	.852	20
P17	2.75	1.372	20
P18	3.60	1.429	20
P19	4.15	.745	20
P20	3.60	1.429	20
P21	3.65	1.309	20
P22	3.70	1.081	20
P23	3.45	1.317	20
P24	3.40	1.188	20
P25	3.40	1.392	20
P26	3.30	1.302	20
P27	1.85	.988	20

P28	2.85	1.348	20
P29	3.60	1.429	20
P30	3.05	1.317	20
P31	2.65	1.226	20
P32	3.90	1.334	20
P33	2.60	1.273	20
P34	4.00	.973	20
P35	2.60	1.188	20
P36	3.95	.999	20
P37	3.70	.923	20
P38	2.40	1.095	20
P39	1.85	.988	20
P40	3.25	1.333	20
P41	3.90	1.210	20
P42	1.85	.988	20
P43	2.20	1.005	20
P44	2.05	1.099	20
P45	3.95	.999	20
P46	4.10	1.165	20
P47	3.75	1.410	20
P48	1.80	.768	20
P49	1.95	.759	20
P50	1.85	1.137	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	155.10	745.463	.532	.925
P2	155.25	729.776	.566	.924
P3	155.20	709.853	.804	.922
P4	155.95	758.155	.177	.928
P5	155.40	733.621	.569	.925
P6	154.90	746.200	.345	.926
P7	155.45	727.418	.623	.924
P8	154.75	735.355	.541	.925
P9	156.35	760.029	.150	.928
P10	156.95	742.997	.541	.925
P11	155.80	741.853	.469	.925

P12	155.15	766.029	.104	.928
P13	155.40	733.621	.569	.925
P14	155.25	757.355	.219	.927
P15	155.05	735.945	.545	.925
P16	154.70	754.221	.388	.926
P17	156.05	766.050	.068	.929
P18	155.20	709.853	.804	.922
P19	154.65	749.608	.563	.925
P20	155.20	709.853	.804	.922
P21	155.15	722.450	.696	.923
P22	155.10	763.463	.142	.928
P23	155.35	735.924	.496	.925
P24	155.40	728.463	.675	.924
P25	155.40	729.726	.551	.925
P26	155.50	721.105	.720	.923
P27	156.95	742.997	.541	.925
P28	155.95	758.155	.177	.928
P29	155.20	709.853	.804	.922
P30	155.75	749.355	.306	.927
P31	156.15	737.397	.514	.925
P32	154.90	746.200	.345	.926
P33	156.20	731.116	.586	.924
P34	154.80	741.221	.584	.925
P35	156.20	756.063	.239	.927
P36	154.85	741.082	.571	.925
P37	155.10	745.463	.532	.925
P38	156.40	771.937	.000	.929
P39	156.95	742.997	.541	.925
P40	155.55	760.787	.144	.928
P41	154.90	738.516	.504	.925
P42	156.95	742.997	.541	.925
P43	156.60	769.621	.045	.928
P44	156.75	771.250	.011	.929
P45	154.85	757.503	.266	.927
P46	154.70	770.011	.027	.929
P47	155.05	730.155	.538	.925
P48	157.00	764.211	.196	.927
P49	156.85	751.082	.516	.925
P50	156.95	735.945	.582	.924

b. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas ke-2

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

Cronbach's Alpha	N of Items
.952	31

	Mean	Std. Deviation	N
P1	3.70	.923	20
P2	3.55	1.356	20
P3	3.60	1.429	20
P5	3.40	1.231	20
P7	3.35	1.309	20
P8	4.05	1.234	20
P10	1.85	.988	20
P11	3.00	1.170	20
P13	3.40	1.231	20
P15	3.75	1.209	20
P18	3.60	1.429	20
P19	4.15	.745	20
P20	3.60	1.429	20
P21	3.65	1.309	20
P23	3.45	1.317	20
P24	3.40	1.188	20
P25	3.40	1.392	20
P26	3.30	1.302	20
P27	1.85	.988	20
P29	3.60	1.429	20
P31	2.65	1.226	20
P33	2.60	1.273	20
P34	4.00	.973	20
P36	3.95	.999	20
P37	3.70	.923	20
P39	1.85	.988	20
P41	3.90	1.210	20
P42	1.85	.988	20

P47	3.75	1.410	20
P49	1.95	.759	20
P50	1.85	1.137	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
P1	96.00	535.895	.547	.951
P2	96.15	523.608	.559	.951
P3	96.10	504.937	.827	.948
P5	96.30	524.958	.596	.950
P7	96.35	519.818	.646	.950
P8	95.65	528.134	.537	.951
P10	97.85	533.818	.555	.951
P11	96.70	530.221	.530	.951
P13	96.30	524.958	.596	.950
P15	95.95	528.682	.539	.951
P18	96.10	504.937	.827	.948
P19	95.55	540.682	.545	.951
P20	96.10	504.937	.827	.948
P21	96.05	516.576	.703	.950
P23	96.25	522.303	.599	.950
P24	96.30	524.326	.632	.950
P25	96.30	517.168	.648	.950
P26	96.40	517.621	.689	.950
P27	97.85	533.818	.555	.951
P29	96.10	504.937	.827	.948
P31	97.05	528.155	.541	.951
P33	97.10	522.937	.611	.950
P34	95.70	533.800	.564	.951
P36	95.75	533.250	.561	.951
P37	96.00	535.895	.547	.951
P39	97.85	533.818	.555	.951
P41	95.80	530.379	.507	.951
P42	97.85	533.818	.555	.951
P47	95.95	522.997	.545	.951
P49	97.75	541.776	.503	.951
P50	97.85	528.345	.583	.951

Lampiran G. Hasil Penelitian

G.1 Analisis Univariat

G.1.1 Data Deskriptif Karakteristik Responden Anak

Statistics

		Jenis Kelamin Anak	Anak Ke
N	Valid	162	162
	Missing	0	0

Jenis Kelamin Anak

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	89	54.9	54.9	54.9
	perempuan	73	45.1	45.1	100.0
	Total	162	100.0	100.0	

Anak Ke

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	79	48.8	48.8	48.8
	2	50	30.9	30.9	79.6
	3	25	15.4	15.4	95.1
	>3	8	4.9	4.9	100.0
	Total	162	100.0	100.0	

Statistics

Umur Anak

N	Valid	162
	Missing	0
Mean		5.44
Median		5.00
Mode		5
Std. Deviation		.498
Minimum		5
Maximum		6
Percentiles	25	5.00
	50	5.00
	75	6.00

Umur Anak 2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	90	55.6	55.6	55.6
Valid 6	72	44.4	44.4	100.0
Total	162	100.0	100.0	

Statistics

jumlah saudara anak

N	Valid	162
	Missing	0
Mean		1.94
Median		2.00
Mode		2
Std. Deviation		.917
Minimum		1
Maximum		5
Percentiles	25	1.00
	50	2.00
	75	2.00

jumlah saudara anak

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	60	37.0	37.0	37.0
Valid 2	64	39.5	39.5	76.5
Valid 3	27	16.7	16.7	93.2
Valid 4	10	6.2	6.2	99.4
Valid 5	1	.6	.6	100.0
Total	162	100.0	100.0	

G.1.2 Data Deskriptif Karakteristik Responden Orang Tua atau Anggota Keluarga yang Dekat dengan Anak

Statistics

	Jenis Kelamin Orang Tua atau Anggota Keluarga	Hubungan dengan Anak	Pendidikan Terakhir Orang Tua atau Anggota Keluarga	Pekerjaan Orang Tua atau Anggota Keluarga	Penghasilan Keluarga
N Valid	162	162	162	162	162
Missing	0	0	0	0	0

Jenis Kelamin Orang Tua atau Anggota Keluarga

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
laki-laki	9	5.6	5.6	5.6
Valid perempuan	153	94.4	94.4	100.0
Total	162	100.0	100.0	

Hubungan dengan Anak

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
ayah	8	4.9	4.9	4.9
Valid ibu	148	91.4	91.4	96.3
nenek	6	3.7	3.7	100.0
Total	162	100.0	100.0	

Pendidikan Terakhir Orang Tua atau Anggota Keluarga

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Tamat SMP	55	34.0	34.0	34.0
Tamat SMA	51	31.5	31.5	65.4
Valid Tamat Perguruan Tinggi	56	34.6	34.6	100.0
Total	162	100.0	100.0	

Pekerjaan Orang Tua atau Anggota Keluarga

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Wiraswasta	50	30.9	30.9	30.9
PNS	6	3.7	3.7	34.6
Valid Buruh (tani/bangunan) dan lain-lain	7	4.3	4.3	38.9
99	61.1	61.1	100.0	
Total	162	100.0	100.0	

Penghasilan Keluarga

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
<1.629.000,-	64	39.5	39.5	39.5
Valid >1.629.000,-	98	60.5	60.5	100.0
Total	162	100.0	100.0	

Statistics

Umur Orang Tua atau Anggota Keluarga

N	Valid	162
	Missing	0
Mean		32.84
Median		32.50
Mode		27 ^a
Std. Deviation		6.363
Minimum		21
Maximum		60
Percentiles	25	27.00
	50	32.50
	75	37.00

Umur Orang Tua atau Anggota Keluarga

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
21	1	.6	.6	.6
23	2	1.2	1.2	1.9
24	5	3.1	3.1	4.9
25	10	6.2	6.2	11.1
26	11	6.8	6.8	17.9
27	15	9.3	9.3	27.2
28	5	3.1	3.1	30.2
29	5	3.1	3.1	33.3
30	7	4.3	4.3	37.7
31	7	4.3	4.3	42.0
32	13	8.0	8.0	50.0
Valid 33	13	8.0	8.0	58.0
34	4	2.5	2.5	60.5
35	15	9.3	9.3	69.8
36	8	4.9	4.9	74.7
37	3	1.9	1.9	76.5
38	6	3.7	3.7	80.2
39	9	5.6	5.6	85.8
40	11	6.8	6.8	92.6
41	1	.6	.6	93.2
42	2	1.2	1.2	94.4
43	1	.6	.6	95.1
44	2	1.2	1.2	96.3
45	2	1.2	1.2	97.5

46	2	1.2	1.2	98.8
58	1	.6	.6	99.4
60	1	.6	.6	100.0
Total	162	100.0	100.0	

G.1.3 Data Deskriptif Stimulasi Bermain

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
TotalStimulasi	162	100.0%	0	0.0%	162	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std. Error
Mean		31.93	.180
95% Confidence Interval for Mean			
Lower Bound		31.58	
Upper Bound		32.29	
5% Trimmed Mean		32.01	
Median		32.00	
Variance		5.256	
TotalStimulasi	Std. Deviation	2.293	
Minimum		23	
Maximum		37	
Range		14	
Interquartile Range		3	
Skewness		-.780	.191
Kurtosis		2.277	.379

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TotalStimulasi	.151	162	.000	.938	162	.000

a. Dilandasi rasa cinta dan kasih sayang

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
TotalS1	Mean	2.80	.034	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	2.74	
		Upper Bound	2.87	
	5% Trimmed Mean	2.85		
	Median	3.00		
	Variance	.184		
	Std. Deviation	.429		
	Minimum	1		
	Maximum	3		
	Range	2		
	Interquartile Range	0		
	Skewness	-1.999	.191	
	Kurtosis	3.189	.379	

b. Menunjukkan sikap dan perilaku yang baik

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
TotalS2	Mean	5.81	.036	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	5.74	
		Upper Bound	5.88	
	5% Trimmed Mean	5.87		
	Median	6.00		
	Variance	.205		
	Std. Deviation	.453		
	Minimum	4		
	Maximum	6		
	Range	2		
	Interquartile Range	0		
	Skewness	-2.357	.191	
	Kurtosis	5.015	.379	

c. Stimulasi sesuai dengan umur anak

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
TotalS3	Mean	5.41	.074	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	5.27	
		Upper Bound	5.56	
	5% Trimmed Mean	5.52		
	Median	6.00		
	Variance	.878		

Std. Deviation	.937	
Minimum	3	
Maximum	6	
Range	3	
Interquartile Range	1	
Skewness	-1.513	.191
Kurtosis	1.149	.379

d. Stimulasi tanpa paksaan dan tidak ada hukuman

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
TotalS4	Mean	2.28	.050	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	2.19	
		Upper Bound	2.38	
	5% Trimmed Mean	2.32		
	Median	2.00		
	Variance	.403		
	Std. Deviation	.635		
	Minimum	1		
	Maximum	3		
	Range	2		
	Interquartile Range	1		
	Skewness	-.320	.191	
	Kurtosis	-.666	.379	

e. Stimulasi secara bertahap dan berkelanjutan

Descriptives

		Statistic	Std. Error	
TotalS5	Mean	3.88	.061	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.76	
		Upper Bound	4.00	
	5% Trimmed Mean	3.90		
	Median	4.00		
	Variance	.593		
	Std. Deviation	.770		
	Minimum	2		
	Maximum	6		
	Range	4		
	Interquartile Range	0		
	Skewness	-.445	.191	
	Kurtosis	1.361	.379	

f. Menggunakan alat permainan

Descriptives			Statistic	Std. Error
TotalS6	Mean		4.12	.086
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	3.95	
		Upper Bound	4.29	
	5% Trimmed Mean		4.13	
	Median		4.00	
	Variance		1.210	
	Std. Deviation		1.100	
	Minimum		2	
	Maximum		6	
	Range		4	
	Interquartile Range		2	
	Skewness		.048	.191
	Kurtosis		-.484	.379

g. Kesempatan yang sama antara anak laki-laki dengan perempuan

Descriptives			Statistic	Std. Error
TotalS7	Mean		4.67	.068
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	4.54	
		Upper Bound	4.81	
	5% Trimmed Mean		4.68	
	Median		4.00	
	Variance		.756	
	Std. Deviation		.869	
	Minimum		3	
	Maximum		6	
	Range		3	
	Interquartile Range		1	
	Skewness		.288	.191
	Kurtosis		-.998	.379

h. Pujian

Descriptives			Statistic	Std. Error
TotalS8	Mean		2.95	.017
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	2.92	
		Upper Bound	2.98	
	5% Trimmed Mean		3.00	
	Median		3.00	
	Variance		.047	

Std. Deviation	.217	
Minimum	2	
Maximum	3	
Range	1	
Interquartile Range	0	
Skewness	-4.199	.191
Kurtosis	15.823	.379

G.1.4 Data Deskriptif *Interpersonal Intelligence*

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
TotalInterpersonal	162	100.0%	0	0.0%	162	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
TotalInterpersonal	Mean		94.10	.545
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	93.02	
		Upper Bound	95.18	
	5% Trimmed Mean		94.27	
	Median		94.00	
	Variance		48.127	
	Std. Deviation		6.937	
	Minimum		77	
	Maximum		113	
	Range		36	
	Interquartile Range		10	
	Skewness		-.208	.191
	Kurtosis		-.436	.379

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
TotalInterpersonal	.081	162	.011	.979	162	.017

a. *Social sensitivity*

			Descriptives	
			Statistic	Std. Error
totalindikator1	Mean		25.37	.225
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	24.93	
		Upper Bound	25.82	
	5% Trimmed Mean		25.40	
	Median		26.00	
	Variance		8.222	
	Std. Deviation		2.867	
	Minimum		17	
	Maximum		32	
	Range		15	
	Interquartile Range		4	
	Skewness		-.254	.191
	Kurtosis		-.001	.379

b. *Social insight*

			Descriptives	
			Statistic	Std. Error
totalindikator2	Mean		46.89	.323
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	46.25	
		Upper Bound	47.53	
	5% Trimmed Mean		46.94	
	Median		47.00	
	Variance		16.944	
	Std. Deviation		4.116	
	Minimum		35	
	Maximum		56	
	Range		21	
	Interquartile Range		6	
	Skewness		-.180	.191
	Kurtosis		.144	.379

c. *Social communication*

			Descriptives	
			Statistic	Std. Error
totalindikator3	Mean		21.84	.263
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	21.32	
		Upper Bound	22.36	
	5% Trimmed Mean		22.01	
	Median		22.00	
	Variance		11.167	

Std. Deviation	3.342	
Minimum	12	
Maximum	29	
Range	17	
Interquartile Range	4	
Skewness	-.655	.191
Kurtosis	.946	.379

G.2 Analisis Bivariat Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* Pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember

stimulasi * interpersonal Crosstabulation

		interpersonal		Total
		rendah	tinggi	
stimulasi	kurang baik	40	19	59
	Baik	34	69	103
Total		74	88	162

Correlations

		Stimulasi bermain	Interpersonal intelligence
Spearman's rho	TotalStimulasi	1.000	.161*
	Correlation Coefficient		
	Sig. (2-tailed)	.	.041
TotalInterpersonal	N	162	162
	Correlation Coefficient	.161*	1.000
	Sig. (2-tailed)	.041	.
N		162	162

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran H. Dokumentasi



Gambar H.1 Pengisian Kuesioner dengan Salah Satu Orang Tua Siswa di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember



Gambar H.2 Pengisian Kuesioner dengan Salah Satu Orang Tua Siswa di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember

Lampiran I. Lembar Surat Ijin

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
Alamat : Jl. Kalimantan 37 Telp/ Fax. (0331) 323450 Jember

Nomor : 789/UN25.1.14/SP/2016 Jember, 14 Maret 2016
Lampiran : -
Perihal : Ijin Melaksanakan Studi Pendahuluan

Yth. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kabupaten Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember berikut :

nama : Retno Puji Astuti
N I M : 122310101027
keperluan : Ijin Melaksanakan Studi Pendahuluan
judul penelitian : Hubungan Stimulasi Bermain dengan Interpersonal Intelligence pada Anak Usia Prasekolah di TK Kabupaten Jember
lokasi : 1. Dinas Kesehatan Kabupaten Jember
2. Dinas Pendidikan Kabupaten Jember
waktu : satu bulan

mohon diterbitkan surat pengantar ke instansi terkait atas nama yang bersangkutan untuk pelaksanaannya.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Ketua,
Ns. Lantin Sulistyorini, S.Kep., M.Kes.
NIP. 19780323 200501 2 002



PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Letjen S Parman No. 89 ■ 337853 Jember

K e p a d a

Yth. Sdr. 1.Kepala Dinas Kesehatan
 2.Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten
 Jember

di -

J E M B E R

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 072/469/314/2016

Tentang

STUDI PENDAHULUAN

- Dasar :
1. Peraturan Daerah Kabupaten Jember No. 6 Tahun 2012 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Jember
 2. Peraturan Bupati Jember No. 46 Tahun 2014 tentang Pedoman Penertiban Surat Rekomendasi Penelitian Kabupaten Jember.
- Memperhatikan :
1. Surat Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember tanggal 14 Maret 2016 Nomor : 789/UN25.1.14/SP/2016 perihal Ijin Melaksanakan Studi Pendahuluan

MEREKOMENDASIKAN

- Nama / NIM. : Retno Puji Astuti 122310101027
- Instansi : Program Studi Ilmu Keperawatan/Universitas Jember
- Alamat : Jl.Kalimantan 37 Kampus Bumi Tegai Boto Jember
- Keperluan : Dalam rangka Studi Pendahuluan dengan Judul "Hubungan Stimulasi Bermain dengan Interpersonal Intelligence pada anak usia Prasekolah di TK Kabupaten Jember".
- Lokasi : 1.Dinas Kesehatan Kabupaten Jember
 2.Dinas Pendidikan Kabupaten Jember
- Tanggal : 17-03-2016 s/d 17-04-2016

Apabila tidak bertentangan dengan kewenangan dan ketentuan yang berlaku, diharapkan Saudara memberi bantuan tempat dan atau data seperlunya untuk kegiatan dimaksud.

Pelaksanaan Rekomendasi ini diberikan dengan ketentuan :

1. Kegiatan dimaksud benar-benar untuk kepentingan Pendidikan.
2. Tidak dibenarkan melakukan aktivitas politik.
3. Apabila situasi dan kondisi wilayah tidak memungkinkan akan dilakukan penghentian kegiatan.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Ditetapkan di : Jember

Tanggal : 17-03-2016

An. KEPALA BAKESBANG DAN POLITIK
 KABUPATEN JEMBER
 Sekretaris


 Mrs. MOH. HASYIM, M.Si
 Pembina Tingkat I
 195902131982111001

- Tembusan :
- Yth. Sdr. : 1. Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan
 Universitas Jember
 2. Ybs.



**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBER
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Dr. Soebandi no. 29 Kotak Pos 181 Telp. (0831) 487028, Fax 421152

JEMBER

REKOMENDASI

Nomor : 421./3817/413/2016

Menindaklanjuti Surat Rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik (BAKESBANGPOL) Kabupaten Jember, Nomor : 072/469/324/2016, tentang Studi Pendahuluan menerangkan bahwa :

N a m a : RETNO PUJI ASTUTIK
Instansi : Program Studi Ilmu Keperawatan/Universitas Negeri Jember
Keperluan : Dalam rangka Sudi pendahuluan dengan Judul "Hubungan Stimulasi Bermain dengan Interpersonal Intellegence pada anak usia prasekolah di TK Kabupaten Jember.
Tanggal : 17-03-2016 s/d 17-04-2016

Selanjutnya diharapkan saudara memfasilitasi kegiatan dimaksud , agar studi pendahuluan dapat terlaksana sesuai dengan yang diharapkan

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih

Jember, 29 Maret 2016

An. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Jember

Kecoba Bidang Pendidikan TK/SD



Dr. Sidiqul HASIN, M.Si

Pembina

NIP : 19580828 197803 1 008

Tembusan :

Yth. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Jember sebagai laporan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
Alamat : Jl. Kalimantan 37 Telp./ Fax. (0331) 323450 Jember

Nomor : 1808/UN25.1.14/SP/2016

Jember, 9 Mei 2016

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Ijin Melaksanakan
Uji Validitas

Yth. Kepala TK Dharma Indria I
Kabupaten Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember berikut :

nama : Retno Puji Astuti

N I M : 122310101027

keperluan : permohonan ijin melaksanakan uji validitas

judul penelitian : Hubungan Stimulasi Bermain dengan Interpersonal Intelligence pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember

lokasi : TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember

waktu : satu bulan

mohon bantuan Saudara untuk memberi ijin kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melaksanakan uji validitas sesuai dengan judul di atas.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Ns. Lantir Sulistyorini, S.Kep., M.Kes.
NIP. 19780323 200501 2 002



TK DHARMA INDRIA I

NSS : 00.2.05.24.18.019

TERAKRIDITASI : A

Alamat : Jl. Jeruk No. 10 Perum Dosen Patrang – Jember

SURAT KETERANGAN

Nomor: 054/TK. DH I/413.01.019/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rohatun, S.Pd
 NIP : 196807192008012007
 Pangkat/ Golongan : Penata Muda/ IIIa
 Jabatan : Kepala TK
 Unit Kerja : TK Dharma Indria I

menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Retno Puji Astuti
 NIM : 122310101027
 Jurusan : Ilmu Keperawatan
 Program Studi : Ilmu Keperawatan

Telah melaksanakan Uji Validitas di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember sehubungan dengan penyelesaian studinya dengan judul :

" Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Al-Amin Kecamatan Patrang Kabupaten Jember"
 yang dilaksanakan pada tanggal 12 s/d 14 Mei 2016.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk kepentingan/ kelengkapan skripsi.

Jember, 16 Mei 2016

Kepala Sekolah



Rohatun, S.Pd

NIP. 196807192008012007



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
Alamat : Jl. Kalimantan 37 Telp./ Fax. (0331) 323450 Jember

Nomor : 1876/UN25.1.14/LT/2016 Jember, 16 Mei 2016
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian

Yth. Ketua Lembaga Penelitian
Universitas Jember

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan tugas akhir/skripsi mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember berikut :

nama : Retno Puji Astuti
N I M : 122310101027
keperluan : Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian
judul penelitian : Hubungan Stimulasi Bermain dengan Interpersonal Intelligence pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember
lokasi : TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember
waktu : satu bulan

mohon diterbitkan surat pengantar ke instansi terkait atas nama yang bersangkutan untuk pelaksanaannya.

Demikian, atas bantuan dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Ns. Lantip Sulistyorini, S.Kep., M.Kes.
NIP. 19780323 200501 2 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
LEMBAGA PENELITIAN

Alamat : Jl. Kalimantan No. 37 Jember Telp. 0331-337818, 339385 Fax. 0331-337818
 e-Mail : penelitian.lcm@unj.ac.id

Nomor : 805/UN25.3.1/LT/2016
 Perihal : Permohonan Ijin Melaksanakan
 Penelitian

20 Mei 2016

Yth. Pimpinan
 TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember
 di -

JEMBER

Memperhatikan surat pengantar dari Ketua Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Jember
 Nomor : 1876/UN25.1.14/LT/2016 tanggal 16 Mei 2016, perihal ijin penelitian mahasiswa :

Nama / NIM : Retno Puji Astuti/122310101027
 Fakultas / Jurusan : PSIK/Ilmu Keperawatan Universitas Jember
 Alamat / HP : Jl. Sriwijaya No. 34 Sumbersari Jember/Hp. 085258817540
 Judul Penelitian : Hubungan Stimulasi Bermain Dengan *Interpersonal Intelligence*
 Pada Anak Usia Prasekolah di TK Al-Amien Kecamatan Patrang
 Kabupaten Jember
 Lokasi Penelitian : TK Al-Amien Kecamatan Patrang Kabupaten Jember
 Lama Penelitian : Satu bulan (20 Mei 2016 – 20 Juni 2016)

maka kami mohon dengan hormat bantuan Saudara untuk memberikan ijin kepada mahasiswa
 yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan penelitian sesuai dengan judul di atas.

Demikian atas kerjasama dan bantuan Saudara disampaikan terima kasih.



Direktur
 Lembaga Penelitian,
 Universitas Jember

Dr. Rizki Nur, M.Si

NIP. 196403251989021001

Tembusan Kepada Yth. :

1. Dekan PSIK
 Universitas Jember
2. Mahasiswa ybs
3. Arsip



CERTIFICATE NO. : QMS/173



**YAYASAN MASJID JAMI' AL - BAITUL AMIEN
TAMAN KANAK - KANAK AL - AMIEN
JEMBER
NSS: 00.2.02.24.18.011**

SURAT KETERANGAN

Nomor: 102/TK AL-AMIEN/IV/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Endang Suprihatin, S.Pd., MM
NIP : 196910242005012003
Pangkat/ Golongan : III/ A
Jabatan : Kepala TK
Unit Kerja : TK Al-Amien

menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Retno Puji Astuli
NIM : 122310101027
Jurusan : Ilmu Keperawatan
Program Studi : Ilmu Keperawatan

Telah melaksanakan Penelitian sehubungan dengan penyelesaian studinya dengan judul :

" Hubungan Stimulasi Bermain dengan *Interpersonal Intelligence* pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Al-Amin Kecamatan Patrang Kabupaten Jember" yang dilaksanakan pada tanggal 27 Mei s/d 4 Juni 2016.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk kepentingan/ kelengkapan skripsi.

Jember, 6 Juni 2016

Kepala Sekolah



Endang Suprihatin, S.Pd., MM
NIP. 196910242005012003






LAMPIRAN G. Lembar Bimbingan Skripsi





**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS JEMBER**

Nama mahasiswa : RETNO PUJI ASTUTI
 NIM : 122310102027
 Judul Skripsi : Hubungan Stimulasi Bermain dengan Interpersonal Intelligence pada Anak Usia Pra Sekolah di Tk Al-Amien Kecamatan Pattang Kabupaten Jember

DPU: NS Ratna Sari Hardiani, M. Keper

Tanggal	Aktivitas	Rekomendasi	TTD
22 / 16 02	Konsultasi Judul skripsi	Cari fenomena, serta masalah	
29 / 16 02	Konsultasi Judul skripsi	Cari fenomena yang mendukung dengan data	
08 / 16 03	Konsultasi Judul skripsi dan Bab 1	Judul fit Perbaiki latar belakang Tambahkan data	
22 / 16 03	Konsultasi Bab 1-4	- Fokuskan data - kerangka pur - Teori ditamban	
25 / 16 03	Konsultasi Bab 1-9, kuesioner	- Tambahkan dampak dan angka kejadian - Hubungan lebih diperkuat	
31 / 16 03	Konsultasi Bab 1-9, kuesioner	- Fungsi perkembangan & perubahan - Karakteristik ditamban	

6/2016 /4	Konsultasi BAB 1-4, keseluruhan	1) Revisi skripsi sama-sama 2) Ace Siaptan Sampro.	
25/2016 /4	- formul Revisi post sampo.	- Ace - lanjut ke dangaji	
11/2016 /5	konsultasi ijin validitas	interpretasi	
20/2016 /5	Konsultasi hasil uji validitas	Ace uji validitas lanjut pengaba- dan peneliti.	
31/2016 /5	konsultasi penelitian	lanjut penelitian, dalam informed consent	

8 / 16 16	konsultasi hasil penelitian	interpretasi data, lanjut Bab 5 & 6	
10 / 16 16	konsultasi Bab 5 & 6	di perdalam, buat abstrak & 8	
13 / 16 16	konsultasi skripsi	di perdalam pembahasan	
14 / 16 16	konsultasi skripsi	All	

**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS JEMBER**

Nama mahasiswa : Retno Puji Astuti
 NIM : 12230160029
 Judul Skripsi : Hubungan Akumulasi Dermatit dengan Interpersonal Intelligence pada Anak Usia Pra Sekolah & Tl Al-Aminin Kecamatan Patrang Kabupaten Tembung

DPA: NS. Peni Peridani Juringrum, M. kep

Tanggal	Aktivitas	Rekomendasi	TTD
25 / 02 16	Konsultasi judul skripsi	Cari judul lain Pan farmasi	
29 / 02 16	Konsultasi Judul skripsi	- Pertanyaan jurnal - Lembar Bab 1	
10 / 03 16	Konsultasi BAB 2 latar belakang	- Cari dampak interpersonal intelligence - Cari kurikulum	
23 / 03 16	Konsultasi BAB 3-4	- Kriteria rujukasi Panektasi - tambahkan hasil observasi	
7 / 04 16	Konsultasi Bab 1-4	ACC sempur	
25 / 04 16	Konsultasi Revisi Sempur	Lengkap literatur	

23 / 05 16	konsultasi hasil uji validitas	Langut penerbitan	
3 / 06 16	konsultasi penelitian	Langut Bab 5 & 6	
14 / 06 16	konsultasi Bab 5	Dilengkapi, pembahasan ditamban	
16 / 06 16	konsultasi Skripsi	ACC	