

PENGARUH *STORY PLAY KIDS* TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI

Hani Faturahmi^{1*}, Devi Risma², Novidawaty Tambunan³

Program Studi PG-PAUD, Universitas Riau.

Email: hani.faturahmi0463@student.unri.ac.id

Abstrak

Kecerdasan interpersonal anak usia dini (5–6 tahun) di TK Negeri Pembina 01 Salo Kabupaten Kampar masih tergolong rendah. sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan sosial anak. Salah satu upaya yang dilakukan peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran berupa e-book *Story play kids* yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan e-book terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen one-group pretest-posttest. Populasi penelitian berjumlah 98 anak, sedangkan sampel penelitian terdiri dari 15 anak yang dipilih menggunakan teknik one stage cluster sampling. Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi dan dianalisis dengan uji t. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal yang signifikan setelah penggunaan e-book, dengan nilai thitung sebesar 27,033 lebih besar dibandingkan ttabel sebesar 2,145. Selain itu, hasil uji N-gain menunjukkan peningkatan sebesar 58,26% yang termasuk dalam kategori sedang. Temuan ini membuktikan bahwa media e-book *Story play kids* efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal, serta dapat menjadi alternatif media yang bermanfaat bagi guru dalam kegiatan pembelajaran anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: anak usia 5-6 tahun, e-book, kecerdasan interpersonal

Abstract

The interpersonal intelligence of children aged 5–6 years at TK Negeri Pembina 01 Salo, Kampar Regency, is still relatively low, thus innovation in learning media is needed to support children's social development. One of the efforts made by the researcher was to develop a learning medium in the form of the *Story Play Kids* e-book, which was designed to enhance children's ability to interact with peers and teachers. This study aimed to determine the effect of using the e-book on improving the interpersonal intelligence of children aged 5–6 years. The research employed a quantitative approach with a one-group pretest-posttest experimental design. The study population consisted of 98 children, while the research sample comprised 15 children selected using the one-stage cluster sampling technique. Data were collected through observation sheets and analyzed using a t-test. The results showed a significant improvement in interpersonal intelligence after the use of the e-book, with a t-count value of 27.033, which was higher than the t-table value of 2.145. In addition, the N-gain test indicated an improvement of 58.26%, which falls into the moderate category. These findings demonstrate that the *Story Play Kids* e-book is effective in early childhood learning to enhance interpersonal intelligence and can serve as an alternative medium that benefits teachers in teaching children aged 5–6 years.

Keywords: children aged 5–6 years, e-book, interpersonal intelligence.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga periode ini menjadi dasar penting bagi kehidupannya hingga dewasa. Rentang usia 0 sampai 8 tahun yang dikenal sebagai golden age, yaitu periode ketika kemampuan anak berkembang pesat dalam seluruh aspek perkembangan anak, seperti fisik, bahasa, kognitif, sosial, maupun emosional, mengalami peningkatan yang signifikan (Khairi, 2018). Namun, meskipun sama-sama berada pada perkembangan yang sangat pesat, setiap anak memiliki keunikan masing – masing sehingga tidak ada dua anak atau lebih yang memiliki karakter yang sama. Setiap anak dilahirkan dengan potensi dan kemampuan yang beragam, disertai kelebihan, bakat, minat dan keahlian yang berbeda satu dengan yang lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia dini merupakan kelompok usia yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik (Dalimunthe, 2018). Oleh karena itu, perhatian terhadap berbagai aspek perkembangan anak menjadi penting agar potensi yang dimiliki dapat berkembang secara optimal.

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini memiliki peranan penting untuk masa depan anak. Secara umum, terdapat enam aspek perkembangan anak usia dini, yaitu nilai moral agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. di antara keenam aspek ini, perkembangan sosial-emosional sangat penting dalam perkembangan anak usia dini (Maria & Amalia, 2018). Akan tetapi, orang tua sering kali lebih menekankan kemampuan akademik seperti menulis, membaca dan berhitung. Padahal, keterampilan tersebut hanya berkaitan dengan kecerdasan intelektual (IQ). Faktanya manusia juga memiliki kecerdasan majemuk (multiple intelligences) yang juga perlu dikembangkan sejak dini (Ardiana, 2022).

Kecerdasan majemuk (Multiple Intelligences) merupakan konsep yang menjelaskan bahwa setiap individu memiliki lebih dari satu kecerdasan yang dapat berkembang sesuai dengan potensi dan lingkungannya. Konsep ini menjelaskan bahwa kecerdasan tidak hanya diukur melalui kemampuan intelektual atau akademik saja, tetapi juga mencakup berbagai keterampilan lainnya. Menurut Howard Gardner (Syarifah, 2019) terdapat sembilan jenis kecerdasan majemuk (Multiple Intelligences). Jenis kecerdasan ini meliputi kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematis, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan eksistensial. Setiap jenis kecerdasan ini memiliki indikator tertentu yang membedakannya.

Dari sembilan jenis kecerdasan menurut Howard Gardner (Syarifah, 2019), salah satu yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan ini merupakan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. kecerdasan interpersonal sering disebut dengan kecerdasan sosial, yang mencakup kemampuan menjalin persahabatan yang baik, memimpin, mengorganisasi, serta menangani perselisihan antar teman. selain itu, Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan berkomunikasi dengan orang lain. kemampuan ini membentuk serta memelihara hubungan, memahami berbagai peran dalam lingkungan sosial, serta menjalin interaksi yang baik dengan orang lain. individu yang memiliki kecerdasan interpersonal

mampu menjalin hubungan sosial serta mampu menggunakan berbagai cara saat berinteraksi (Suarca et al., 2016).

Kecerdasan interpersonal Setiap anak memiliki tingkat dan indikator yang berbeda-beda, Tetapi kecerdasan tersebut dapat dibandingkan dengan kemampuan anak pada umumnya. Sesuai dengan indikator yang dikemukakan oleh Permatasari et al., (2020) yaitu: 1) berempati, anak dapat peka terhadap perasaan dan peduli terhadap orang lain. 2) senang bergaul, anak dengan mudah berinteraksi dengan orang yang ada disekitarnya dan senang mengungkapkan perasaan baik secara verbal maupun nonverbal. 3) mudah beradaptasi, anak dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan mudah untuk mendapatkan teman. Dari ketiga indikator tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun perlu didukung dengan berbagai stimulasi.

Salah satu stimulasi yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran. Media berperan sebagai alat bantu bagi guru untuk mempermudah penyampaian materi sekaligus dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar berlangsung. Media pembelajaran yang dapat digunakan seperti media cetak (majalah, buku cerita), audio dan audio visual (Guslinda & Kurnia, 2018). Dengan demikian pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan variatif menjadi penting sebagai upaya untuk dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun secara lebih optimal.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media story play kids. Media story play kids merupakan e-book (Electronic book) berbasis gamifikasi yang menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk anak usia dini. E-book tidak hanya menampilkan informasi dalam bentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan suara, gambar, video dan elemen multimedia lainnya (Hala & Arifin, 2019). Menurut (Sukardi, 2021) Ada beberapa format e-book yang terkenal dan sering digunakan yaitu jpeg, teks polos, doc lit, pdf, dan html. Setiap format memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda, tergantung pada perangkat yang digunakan untuk membaca e-book. Oleh karena itu, pengembangan e-book berbasis gamifikasi dapat digunakan sebagai pendukung stimulasi perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di TK Negeri Pembina 01 Salo Kabupaten Kampar peneliti menemukan beberapa masalah mengenai kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun diantaranya: 1) Anak belum peka terhadap perasaan temannya, yang terlihat dari sikap anak yang kurang peduli ketika ada teman yang sedang sedih, 2) Anak juga belum terbiasa berbagi, terlihat anak tidak mau bergantian memainkan mainan, 3) Anak juga belum terbiasa berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya, terlihat anak cenderung memilih-milih teman dan menolak kehadiran teman lain untuk bergabung bermain bersamanya, 4) Ketika guru memberikan tugas kelompok, anak masih kurang bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, 5) Anak belum terbiasa mengungkapkan perasaan baik secara verbal maupun nonverbal. kondisi diatas menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun belum optimal.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media *e-book story play kids* dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini

ingin melihat bagaimana kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman sebaya maupun guru sebelum menggunakan *e-book story play kids*, begitu juga kemampuan interpersonal anak setelah penggunaan media *e-book story play kids*, serta apakah terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal anak setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan *e-book story play kids*. Adapun manfaat penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran dalam bidang keilmuan terkait penerapan media *e-book story play kids* untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian ini dilakukan di TKN Pembina 01 Salo Kabupaten Kampar. Untuk waktu pelaksanaannya dimulai dari bulan September 2024 hingga bulan Oktober 2025. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen dengan model one grup pre test post test design.

Proses eksperimen dalam penelitian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu pretest, eksperimen, dan posttest. Penelitian ini dilaksanakan selama 8 hari dengan tahapan berikut: 1) Dua hari pertama dilaksanakan penilaian awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan kepada peserta didik, 2) Empat hari berikutnya diberikan perlakuan (treatment) melalui media *story play kids*, 3) Dua hari terakhir dilaksanakan penilaian akhir (posttest) dengan instrumen penilaian yang sama ketika dilaksanakan pretest sebelum diberikan perlakuan kepada peserta didik untuk mengukur apakah terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TKN Pembina 01 Salo Kabupaten Kampar.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak rentang usianya 5-6 tahun di TKN Pembina 01 Salo Kabupaten Kampar terdiri dari 5 kelas yaitu sebanyak 98 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah one stage cluster sampling, yaitu teknik pembagian sampel dengan membagi populasi beberapa kelompok (cluster) (Asari et al., 2023). Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 yang berusia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 01 Salo Kabupaten Kampar yang berjumlah 15 anak.

Proses analisis data dilaksanakan dengan menghitung efektivitas treatment (perlakuan) melalui perbedaan rata-rata skor pretest dan posttest dengan menggunakan uji-t (Arikunto & Jabar, 2014). Analisis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antara kemampuan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media *story play kids*. Untuk mengetahui hasil dari seberapa efektif pengaruh *story play kids* terhadap kecerdasan interpersonal adalah dengan menghitung menggunakan rumus Gain menurut David Emeltzer (Herlanti, 2014). Rumus ini dipakai untuk melihat tingkat peningkatan secara lebih rinci, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai seberapa efektif media *story play kids* dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan media pembelajaran berupa e-book berbasis gamifikasi untuk anak usia 5-6 tahun. Penggunaan media ini berdasarkan dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan melalui observasi dan pengamatan. Oleh karena

itu, peneliti memilih e-book berbasis gamifikasi sebagai media yang dianggap efektif. Media ini terdiri atas 3 chapter dan dilengkapi dengan gambar-gambar yang dapat menarik perhatian anak dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang didasarkan oleh filsafat positivisme. Pendekatan ini menekankan pada kajian terhadap fenomena objektif yang dianalisis secara kuantitatif melalui angka, pengolahan data statistik, struktur yang sistematis, serta percobaan yang dikendalikan. Penelitian eksperimen seperti ini umumnya digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol (Helmi, 2020). Gambaran data penelitian secara umum tentunya dilihat dari Tabel deskripsi data penelitian, sehingga melalui data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor X dimungkinkan (hipotetik)				Skor X dimungkinkan (empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pretest</i>	6	24	15	3	6.00	12.00	8.6667	1.87718
<i>Posttest</i>	6	24	15	3	13.00	22.00	17.6000	2.79796

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa rata-rata skor yang diperoleh (empirik) kecerdasan interpersonal pada anak meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan E-book Story Play Kids, dibandingkan rata-rata pretest. Hal ini menunjukkan bahwa E-book Story Play Kids dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Perlakuan dengan *E-Book Story Play Kids*

Penelitian melakukan penelitian dengan teknik observasi dengan 6 indikator, berdasarkan hasil data pretest dapat dilihat bahwa kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Pembina 01 Salo sebelum diberikan perlakuan E-book Story Play Kids dari tabel berikut ini.

Tabel 2. Kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun sebelum perlakuan dengan *E-book Story Play Kids* (pretest)

Indikator	Sub indikator	Skor Ideal	Skor Faktual	%	Kategori
Berempati	Peka terhadap perasaan orang lain	60	22	36,67%	MB
	Memiliki rasa peduli terhadap orang lain	60	23	38,33%	MB
Senang bergaul	Mudah berinteraksi dengan orang di sekitarnya	60	21	35,00%	MB
	Mampu mengungkapkan perasaannya baik secara verbal maupun nonverbal	60	23	38,33%	MB
Mudah beradaptasi	Mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya	60	21	35,00%	MB
	Mudah memulai pertemanan	60	20	33,33%	MB
Jumlah		360	130	36,11%	MB

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui indikator dengan perolehan nilai tertinggi yaitu indikator Memiliki rasa peduli terhadap orang lain dan Mampu mengungkapkan perasaannya baik secara verbal maupun nonverbal, dengan skor akhir 23 dengan presentase 38,33% berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB). Sedangkan perolehan nilai terendah yaitu indikator Mudah memulai pertemanan dengan skor akhir 20 dengan presentase 33,33% berada pada kategori Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Mahfudza et al., (2024) bahwa perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun terdapat berbagai hambatan. Salah satunya hambatan yang ditemukan adalah keterbatasan fasilitas dan sarana pendukung di lingkungan sekolah, sehingga anak kurang mendapatkan stimulasi yang optimal dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal. Sejalan dengan penelitian Sunarti et al., (2022) menyebutkan bahwa masih rendahnya kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun disebabkan oleh pemilihan media dan metode pembelajaran yang kurang menarik.

Hasil data diatas, menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak pada saat pretest masih berada pada kategori mulai berkembang dan perlu ditingkatkan. Agar perkembangan kecerdasan interpersonal anak dapat berjalan secara optimal, diperlukan upaya untuk dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak melalui media pembelajaran yang sesuai. Salah satunya dapat menggunakan media e-book story play kids.

Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 sesudah Perlakuan Menggunakan E-Book Story Play Kids (Post-test)

Penelitian selanjutnya diberikan perlakuan dengan E-book Story Play Kids. Pada penelitian ini peneliti memberikan perlakuan pada tanggal 26,27,28 mei dan 02 juni 2025 dan dilanjut dengan posttest pada tanggal 03 dan 04 juni 2025 untuk mengetahui gambaran kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun setelah diberikannya perlakuan dengan e-book story play kids maka dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 3. Kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun sesudah di berikan perlakuan e-book story play kids (post-test)

Indikator	Sub indikator	Skor Ideal	Skore Faktual	%	Kategori
Berempati	Peka terhadap perasaan orang lain	60	44	73,33%	BSH
	Memiliki rasa peduli terhadap orang lain	60	45	75,00%	BSH
Senang bergaul	Mudah berinteraksi dengan orang di sekitarnya	60	44	73,33%	BSH
	Mampu mengungkapkan perasaannya baik secara verbal maupun nonverbal	60	46	76,67%	BSB
Mudah beradaptasi	Mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya	60	43	71,67%	BSH
	Mudah memulai pertemanan	60	42	70,00%	BSH
	Jumlah	360	264	73,33%	BSH

Berdasarkan tabel 3. dapat diketahui bahwa skor akhir tertinggi pada indikator Mampu mengungkapkan perasaannya baik secara verbal maupun nonverbal dengan skor 46 dengan persentase 76,67% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun skor akhir terendah terdapat pada indikator Mudah memulai pertemanan dengan skor 42 dengan persentase 70,00% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Hasil Penelitian Hikmah et al, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zahra et al, (2024) membuktikan bahwa media yang dirancang secara tepat dapat mendukung peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Sama dengan pendapat Mukarromah & Agustina, (2021) Menyatakan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk aktif mengikuti proses pembelajaran, sekaligus memudahkan memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru pada setiap tahap pembelajarannya.

Perbandingan data pretest dan data posttest

Penelitian ini dilakukan menggunakan one group pretest dan posttest design yaitu melihat dari hasil pretest dan posttest. Adapun hasil pretest posttest dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Rekapitulasi Kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun

No	Kategori	Rentang	F	Pretest	F	Posttes
1.	BSB	76-100	0	0,00%	6	40,00%
2.	BSH	51-75	0	0,00%	9	60,00%
3.	MB	26-50	13	86,67%	0	0,00%
4.	BB	0-25	2	13,33%	0	0,00%
Jumlah			15	100,00%	15	100,00%

Berdasarkan tabel 4. dapat dilihat perbandingan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan e-book story play kids. Sebelum diberikan (pretest) diketahui pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak ada dengan menunjukkan presentase 0%. Pada kriteria Mulai Berkembang (MB) terdapat 13 anak dengan presentase 86.67% dan kriteria Belum Berkembang (BB) terdapat 2 anak dengan presentase 13,33%. Kemudian setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan E-book Story Play Kids terdapat peningkatan pada anak, yaitu kategori Berkembang Sangat baik (BSB) terdapat 6 orang anak dengan presentase 40,00% dan pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 9 orang anak dengan presentase 60,00% sedangkan pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) dengan presentase 0%.

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai asymp sig pret-test 0,970 dan posttest 0,996 yang berarti nilai signifikansi dari pretest dan posttest lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini homogeny atau mempunyai varian yang sama. Uji normalitas dengan cara kolmogorov (uji K-S satu sampel) pada SPSS ver 27 menunjukkan nilai Sig. pada pret-test sebesar 0,200 dan post-test sebesar 0,200. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai Sig > 0,05 maka H_0 diterima, sehingga data tersebut disimpulkan berdistribusi normal dan layak dijadikan sebagai data penelitian.

Perbandingan pretest dan posttest dalam penelitian ini menggunakan SPSS ver 27. Dengan paired sampl t-test, dimana test ini untuk melihat apakah terdapat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media E-book Story play kids terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Adapun perbandingan *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis
Paired Samples Test**

		Paired Differences							
				Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				Sig. (2-
		Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.93333	1.27988	.33046	-9.64211	-8.22456	-27.033	14	.000

Berdasarkan tabel5 . menunjukkan nilai uji statistik t hitung sebesar 27,033 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t-hitung (27,033) lebih besar dari ttabel = 2,145. dan nilai sig 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan ada perbedaan nilai antara pre-test dan post-test. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh *E-book Story play kids* terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 01 Salo Kabupaten Kampar.

Hasil uji lanjut dengan perhitungan N-Gain terdapat peningkatan sebesar 58,71% yaitu berada kategori sedang $30\% < G < 70\%$. dengan demikian e-book story play kids dapat memberikan pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 01 Salo Kabupaten Kampar yang di buat sesuai dengan indikator kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Indikator kecerdasan interpersonal menurut Permatasari, et al. (2020) yaitu: (1) berempati, anak dapat peka terhadap perasaan dan peduli terhadap orang lain. (2) senang bergaul, anak dengan mudah berinteraksi dengan orang yang ada disekitarnya dan senang mengungkapkan perasaan baik secara verbal maupun nonverbal. (3) mudah beradaptasi, anak dapat dengan mudah menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan mudah untuk mendapatkan teman.

Sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh (Hayati & Juherna, 2023) yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan media *pop up book* secara signifikan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun. Melalui pengembangan media visual dan naratif, untuk mendorong anak dapat menunjukkan peningkatan kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan memahami perasaan orang lain Sejalan dengan pendapat (Ningrum & Dheasari, 2024) yang mengembangkan media *pop-up book* menggunakan model ADDIE. Hasilnya menunjukkan bahwa anak yang menggunakan pop-up book lebih mudah menjalin hubungan sosial yang baik, yaitu menunjukkan rasa peduli terhadap teman, serta terbiasa menyampaikan pendapat saat bermain atau belajar bersama. Penelitian yang dilakukan oleh (Zahra et al., 2024) membuktikan bahwa media yang dirancang secara tepat dapat mendukung peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.

SIMPULAN

Kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 taun di TK Ngeeri Pembina 01 Salo Kabupaten Kampar sebelum di berikan perlakuan dengan e-book story play kids pada umumnya tergolong Mulai Berkembang (MB). Artinya dalam Peka terhadap perasaan orang lain, Memiliki rasa peduli terhadap orang lain, Mudah berinteraksi dengan orang di sekitarnya,

Senang mengungkapkan perasaannya baik secara verbal maupun nonverbal, Mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan, Mudah memulai pertemanan masih dalam tahap Mulai Berkembang (MB).

Kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 taun di TK Neeri Pembina 01 Salo Kabupaten Kampar sesudah di berikan perlakuan dengan e-book story play kids pada umumnya tergolong Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Artinya dalam Peka terhadap perasaan orang lain, Memiliki rasa peduli terhadap orang lain, Mudah berinteraksi dengan orang di sekitarnya, Senang mengungkapkan perasaannya baik secara verbal maupun nonverbal, Mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan, Mudah memulai pertemanan anak usia 5-6 tahun sudah berada dalam tahap Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini membuktikan bahwa e-book story play kids dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 01 Salo Kabupaten Kampar sebesar 58,26 % dan sisanya 41,74% dipengaruhi oleh faktor lain dengan kategori sedang.

SARAN

Diharapkan, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran lainnya serta menerapkan metode penelitian yang berbeda guna lebih mengoptimalkan peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Agar media pembelajaran yang digunakan menjadi lebih efektif, disarankan agar variasi permainan yang diterapkan dibuat lebih beragam dari sebelumnya. Keberagaman tersebut diyakini dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas serta memberikan tantangan baru yang dapat merangsang keterlibatan dan semangat belajar anak.

REFERENCE

- Ardiana, R. (2022). Pembelajaran berbasis kecerdasan majemuk dalam pendidikan anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–12.
- Arganingtyas, D. P. (2018). *Pengaruh media boneka jari terhadap peningkatan keterampilan bercerita anak (penelitian pada siswa kelas b raudhatul athfal az-zahra cangkrep lor purworejo kabupaten purworejo)*.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan: pedoman teoritis praktisi pendidikan*.
- Asari, A., Zulkarnaini, Z., Hartatik, H., Anam, A. C., Suparto, S., Litamahuputty, J. V., Dewadi, F. M., Prihastuty, D. R., Maswar, M., & Syukrilla, W. A. (2023). *Pengantar statistika* (A. Asari (ed.)). PT Mafy Media Literasi Indonesia.
- Dalimunthe, R. A. (2018). Pendidikan anak usia dini dalam perspektif pendidikan islam. *ITTIHAD*, 2(1), 90–97.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). *Media pembelajaran anak usia dini*. Jakad Media Publishing.
- Hala, Y., & Arifin, A. N. (2019). Pelatihan pembuatan e-book pada Guru IPA MGMP Kabupaten Gowa. *Prosiding Seminar Nasional*, 602–604.
- Hayati, N., & Juherna, E. (2023). Pengembangan Media Ajar Pop-Up Book Untuk

- Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak usia 5-6 tahun. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 139–150. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/IEK/article/view/7699>
- Helmi, M. (2020). Penemuan hukum oleh hakim berdasarkan paradigma konstruktivisme. *Kanun Jurnal Ilmu Hukum*, 22(1), 111–132.
- Herlanti, Y. (2014). Tanya Jawab Seputar Penelitian Pendidikan Sains. In *Science Education Research*.
- Hikmah, Wongsonadi, sri kuswantono, Hartati, S., & Jahja, Y. (2024). *Enhancing Early Childhood Social-Emotional Skills through Innovative Interactive Learning Media*. 3, 526–544. <https://ajosh.org/index.php/jsh/article/view/460/667>
- Khairi, H. (2018). Karakteristik perkembangan anak usia dini dari 0-6 tahun. *Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [ejournal.iaig.ac.id ? index.php ? warna ? article ? download](http://ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/download)
- Mahfudza, A., Muhammad, A., Siregar, F. nur afni, Pratiwi, S., & Sit, M. (2024). Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Untuk Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Lely Medan. *Golden Age : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 239–244. <https://doi.org/10.29313/ga>
- Maria, I., & Amalia, E. R. (2018). *Perkembangan aspek sosial-emosional dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun*. 1–15. <https://doi.org/10.31219/osf.io/p5gu8>
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi berbasis aplikasi dan pembelajaran anak usia dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Ningrum, L. O., & Dheasari, A. eka. (2024). *Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Kartika IV – 69 Kota Probolinggo*. 8, 26–42. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jurnaldiklus>
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss*. Deepublish.
- Permatasari, T., Hapidin, H., & Karnadi, K. (2020). Pengaruh permainan kooperatif dan kecerdasan interpersonal terhadap regulasi emosi anak. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(1), 31–40.
- Suarca, K., Soetjiningsih, S., & Ardjana, I. E. (2016). Kecerdasan majemuk pada Anak. *Sari Pediatri*, 7(2), 85–92. <https://doi.org/10.14238/sp7.2.2005.85-92>
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&d dan penelitian pendidikan). In *Metode Penelitian Pendidikan* (Vol. 67). Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2010). *Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2021). Analisa minat membaca antara e-book dengan buku cetak menggunakan metode observasi pada politeknik tri mitra karya mandiri. *Jurnal IKRAITH-Ekonomika*, 4(2), 158–163.
- Sunarti, N., Ariyanto, A. A., & Wulansuci, G. (2022). Mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui metode permainan tebak gambar dalam pembelajaran daring. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(3), 240–248. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/10518>
- Syarifah, S. (2019). Konsep kecerdasan majemuk howard gardner. *SUSTAINABLE: Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 2(2), 176–197. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v2i2.987>
- Zahra, S., Sari, S. A., Rambe, A. P., & Sit, M. (2024). Analisis kecerdasan interpersonal anak melalui permainan estafet kardus di tk karya bunda mandiri. *Jurnal Jendela Bunda Program Studi PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 12(2), 108–116. <https://doi.org/10.32534/jjb.v12i2.5986>