

**PERMAINAN EDUKASI MENCARI HARTA KARUN SEBAGAI  
PENGEMBANGAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK  
USIA 5-6 TAHUN**

Nindita Anggia Maura<sup>1</sup>, Tantri Nurindah<sup>2</sup>, Putri Valentiani<sup>3</sup>,  
Sri Indriani Harianja<sup>4</sup>, Nyimas Muazzomi<sup>5</sup>, <sup>12345</sup>PGPAUD  
FKIP Universitas Jambi

E-mail: [anggiamaura@gmail.com](mailto:anggiamaura@gmail.com)<sup>1</sup>, [tantrinurindah56@gmail.com](mailto:tantrinurindah56@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[putrivalentiani315@gmail.com](mailto:putrivalentiani315@gmail.com)<sup>3</sup>, [sriindrianiharianja@unja.ac.id](mailto:sriindrianiharianja@unja.ac.id)<sup>4</sup>,  
[muazzomi\\_nyimas@yahoo.com](mailto:muazzomi_nyimas@yahoo.com)<sup>5</sup>

**ABSTRACT**

*This research is motivated by various problems faced in schools regarding learning activities that are mostly still academic. The implementation of learning in schools should ideally stimulate and maximize all diverse intelligences since infancy. However, the actual situation shows challenges in the development of interpersonal intelligence, because education is still mostly academic and does not have special variants, such as gamification media, in learning activities to improve children's interpersonal intelligence skills. One method to improve children's interpersonal intelligence is through the use of treasure hunt games. This is the background of the study. This study aims to assess the impact of treasure hunt activities on the interpersonal intelligence of children aged 5 to 6 years. The research approach used is a literature review. Researchers use secondary data and sources. The data collection procedures used come from the findings of previous publications and journal articles that are relevant to the problems identified by researchers. According to previous research findings, it can be concluded that the implementation of treasure hunt games affects the interpersonal intelligence of children aged 5 to 6 years.*

*Keywords: Treasure Hunt Games, Interpersonal Intelligence, Early Childhood*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berbagai masalah yang dihadapi di Sekolah tentang kegiatan belajar yang sebagian besar masih bersifat akademis. Penerapan pembelajaran di sekolah idealnya harus merangsang dan memaksimalkan semua kecerdasan yang beragam sejak masa bayi. Namun, situasi aktual menunjukkan tantangan dalam pengembangan kecerdasan interpersonal, karena pendidikan sebagian besar masih bersifat akademis dan tidak memiliki varian khusus, seperti media gamifikasi, dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan keterampilan kecerdasan interpersonal anak-anak. Salah satu metode untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak-anak adalah melalui penggunaan permainan berburu harta karun. Hal ini menjadi latar belakang penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk menilai dampak kegiatan berburu harta karun terhadap kecerdasan interpersonal anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah tinjauan pustaka. Peneliti menggunakan data dan sumber sekunder. Prosedur pengumpulan data yang digunakan berasal dari temuan publikasi sebelumnya dan artikel jurnal yang relevan dengan masalah yang diidentifikasi peneliti.*

*Menurut temuan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan berburu harta karun memengaruhi kecerdasan interpersonal anak-anak berusia 5 hingga 6 tahun.*

*Kata Kunci: Permainan Mencari Harta Karun, Kecerdasan Interpersonal, Anak Usia Dini*

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang mendasar dan vital bagi kehidupan, terutama pada masa bayi. Pendidikan anak usia dini berfungsi sebagai bentuk pengajaran yang mendasar dan utama sepanjang hidup seseorang. Pendidikan memfasilitasi perolehan informasi, sikap, dan keterampilan penting yang diperlukan untuk kehidupan sesuai dengan persyaratan tertentu. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 mendefinisikan "pendidikan anak usia dini" sebagai stimulasi pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, yang ditujukan untuk membina pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani mereka, dengan demikian mempersiapkan mereka untuk upaya pendidikan berikutnya. Pendidikan merupakan hal yang mendasar. Hal ini harus didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai untuk memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik. Selain

memperbarui sarana, seorang pendidik harus memiliki kecerdasan untuk membangun pengalaman belajar yang memotivasi, mengakomodasi, dan menghibur bagi murid. Menurut Pasal 10 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014, "Ruang lingkup perkembangan anak meliputi aspek agama dan akhlak, kemampuan fisik motorik, kemampuan kognitif, bahasa, perkembangan sosial emosional, dan seni."

Perkembangan sosial merupakan salah satu komponen dalam ranah perkembangan anak usia dini. Kecerdasan interpersonal sangat penting bagi perkembangan sosial anak. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih cakap dan efisien dalam mengelola interaksi sosial di lingkungannya. Permendikbud No. 146 Tahun 2014 menjabarkan indikator penilaian kemajuan perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam ranah sosial, yaitu: anak menunjukkan perilaku santun dan

peduli melalui ungkapan verbal dan nonverbal yang spontan (seperti meminta maaf, dan mengucapkan terima kasih); anak menunjukkan kemauan membantu orang tua, pendidik, dan teman sebaya; anak mampu memecahkan masalah sederhana secara mandiri; dan anak mampu beradaptasi dengan baik terhadap situasi baru. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan May Lwin et al. (2008, hlm. 197), yang mengatakan bahwa "Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk terhubung dengan individu di sekitar kita." Kecerdasan ini mencakup kemampuan untuk memahami dan mengantisipasi emosi, watak, suasana hati, maksud, dan keinginan orang lain, serta bereaksi dengan tepat. Kecerdasan interpersonal digambarkan sebagai kemampuan untuk mengenali dan membedakan emosi, gagasan, dan keinginan, serta kemampuan untuk bereaksi dengan tepat terhadap orang lain. Anak-anak dengan kecerdasan interpersonal dapat berempati dengan orang lain, memahami maksud mereka melalui tindakan, dan mengembangkan hubungan interpersonal. Akibatnya,

kecerdasan interpersonal pada masa bayi secara signifikan meningkatkan kesejahteraan individu dan perkembangan sosial. Anak-anak harus terbiasa bersosialisasi dengan lingkungan sekitar mereka, termasuk pengaturan diri, komunikasi, kasih sayang, empati, berbagi, dan bekerja sama dengan orang lain.

Penelitian oleh Sumantri M. S. dan Sugito (2015) berjudul "Implementasi Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati." Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain peran meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Peningkatannya mencapai 76%. Ini menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Masalah yang akan diteliti berkaitan dengan pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun dan peningkatan keterampilan kecerdasan interpersonal mereka setelah penerapan permainan berburu harta karun. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tantangan dalam pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun dan peningkatan keterampilan kecerdasan interpersonal setelah

penerapan permainan berburu harta karun.

Sesuai dengan alasan tersebut di atas, penggunaan permainan untuk pembelajaran dipandang penting untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Penelitian ini bertujuan untuk memastikan dampak menguntungkan yang cukup besar dari permainan berburu harta karun terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5 hingga 6 tahun.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **Pendidikan Anak Usia Dini**

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan anak usia dini sebagai periode dari lahir hingga usia enam tahun, di mana rangsangan pendidikan diberikan untuk memfasilitasi tumbuh kembang fisik dan spiritual, memastikan kesiapan anak untuk pendidikan selanjutnya.

Sujiono (2009:8) menegaskan bahwa "Pendidikan anak usia dini merupakan bagian integral dari pencapaian tujuan pendidikan nasional, khususnya dalam mendorong pembangunan nasional dan menumbuhkan seluruh penduduk Indonesia. "Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014, Pasal 10, menyatakan

bahwa" Ruanglingkup perkembangan anak meliputi dimensi agama dan moral, fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni. "Perkembangan sosial merupakan komponen perkembangan anak usia dini. Kecerdasan interpersonal anak-anak sangat penting untuk interaksi sosial. Anak-anak yang memiliki keterampilan sosial yang kuat akan lebih mahir dalam menavigasi koneksi sosial di lingkungan mereka.

Dapat disimpulkan dari pernyataan yang disebutkan di atas bahwa masa bayi awal ditandai dengan kapasitas belajar yang luar biasa, terutama selama periode kritis yang dikenal sebagai zaman keemasan. Era keemasan ini hanya terjadi sekali dan tidak dapat ditiru. Oleh karena itu, lingkungan sekitar, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat, harus memanfaatkan kesempatan ini untuk membantu dan memberikan rangsangan yang beragam kepada anak-anak, sehingga menumbuhkan potensi mereka dan mengoptimalkan tumbuh kembang mereka.

### **Permainan Mencari Harta Karun**

Menurut Bellanca (2011:196), permainan mencari harta karun adalah teknik yang dirancang untuk

menemukan hal-hal yang melambangkan topik dalam pendidikan. Kecerdasan yang digunakan dalam permainan mencari harta karun meliputi dimensi verbal (linguistik), visual (spasial), dan interpersonal. Strategi ini dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak-anak.

Kohen et al. (2012:24) menunjukkan bahwa "Mencari harta karun adalah pendekatan yang mengintegrasikan aktivitas dalam dan luar ruangan." Dalam game ini, murid ditugaskan untuk menguraikan petunjuk untuk menemukan harta karun tersebut. Beberapa aktivitas dapat digabungkan untuk meningkatkan daya ingat permainan mencari harta karun. Permainan dapat dimainkan dalam tim atau kelompok.

Permainan ini dapat meningkatkan keterlibatan belajar siswa, karena anak usia dini secara inheren ditandai dengan aktivitas dan keceriaan yang tinggi. Melalui bermain, mereka dapat memperoleh pengetahuan dan meningkatkan sikap kerja sama, sportivitas, dan saling menghormati.

Menurut Rofiah (2017, :23) gaya permainan mencari harta karun memiliki 3 manfaat sebagai berikut:

1. Mendorong semangat

kolaborasi, karena setiap siswa berperan dalam eksekusi permainan.

2. Menumbuhkan antusiasme untuk menguraikan setiap petunjuk, karena resolusi akan membawa kelompok ke hadiah.
3. Mendorong keinginan anak-anak untuk memecahkan setiap misteri.

Kim dan Yao (2010:1858) mengidentifikasi empat fase dalam penerapan metode permainan mencari harta karun:

1. Fase Penyajian
2. Fase Mengingat;
3. Fase Pengembangan;
4. Fase Evaluasi.

### **Kecerdasan Interpersonal**

Howard Gardner (2003: 23) menyatakan bahwa kecerdasan adalah kapasitas untuk menyelesaikan masalah, dievaluasi dalam satu atau lebih konteks budaya. Dia menyatakan bahwa kecerdasan adalah kapasitas untuk menyelesaikan masalah atau menghasilkan barang yang dievaluasi oleh satu atau lebih konteks budaya. Kecerdasan dikategorikan menjadi delapan jenis: kecerdasan verbal/linguistik, kecerdasan logis-matematis,

kecerdasan visual/spasial, kecerdasan musik, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan spiritual.

Dalam hal ini, semua aspek membutuhkan pengembangan, karena periode ini sangat penting untuk berbagai dimensi, terutama dimensi sosial, yang dapat ditingkatkan melalui pengembangan kecerdasan interpersonal. Berdasarkan perspektif yang disebutkan di atas, disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal mencakup kapasitas individu untuk terlibat secara sosial, memahami pikiran, sikap, dan perilaku orang lain, berkolaborasi secara efektif, dan membina hubungan yang positif atau harmonis, sehingga memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi, mengasimilasi informasi, dan merespons dengan tepat dalam konteks sosial.

## **B. Metode Penelitian**

Arikunto (2013:203) menyatakan bahwa "Metode penelitian adalah sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian mereka." Metode penelitian adalah

teknik atau instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab serangkaian pertanyaan yang berasal dari rumusan masalah.

### **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan proses tinjauan pustaka untuk mengidentifikasi sumber referensi teoritis yang relevan dengan contoh atau masalah yang ditentukan. Para peneliti akan menggunakan tinjauan literatur sebagai strategi utama untuk mengumpulkan data yang terkait dengan "Permainan Mencari Harta Karun dan Kecerdasan Interpersonal pada Anak-Anak Berusia 5-6 Tahun." Sukardi (2004:34) menggambarkan berbagai dokumen atau sumber literatur, meliputi jurnal, laporan penelitian, majalah ilmiah, surat kabar, buku yang relevan, prosiding seminar, karya ilmiah yang tidak diterbitkan, kesaksian ahli, keputusan, dan materi tambahan.

Dengan demikian, peneliti memilih topik untuk diperiksa dan setelah itu menemukan materi yang relevan dan menguatkan masalah yang diidentifikasi. Setelah memperoleh data, penulis mengevaluasi sumber data untuk mengekstrak informasi yang relevan mengenai penelitian yang akan

dianalisis. Setelah pengumpulan, data diatur dan diatur secara sistematis.

### **Jenis dan Sumber Data**

Peneliti menggunakan sumber data primer dan sekunder. Sugiyono (2011:308) menegaskan bahwa "Sumber sekunder adalah sumber yang tidak secara langsung memberikan data kepada pengumpul, baik melalui individu atau dokumen yang dibuat oleh orang lain." Penelitian ini menggunakan sumber sekunder, meliputi penelitian yang dilakukan oleh orang lain, literatur yang menganalisis penelitian tersebut, ulasan, ringkasan, kritik, dan karya yang berkaitan dengan fenomena yang tidak diamati atau dicapai secara langsung oleh peneliti. Dukungan untuk subjek yang dibahas. Data sekunder menunjukkan informasi yang diperoleh dari jurnal, buku, dokumen, atau sumber online.

### **Teknik Analisis Data**

Sugiyono (2011:308) menegaskan bahwa "Teknik pengumpulan dijalankan dalam konteks yang beragam, dari berbagai sumber, dan melalui berbagai metode." Peneliti memanfaatkan data primer melalui pengamatan dan data

sekunder yang diperoleh dari jurnal, buku, dokumen, dan internet. Peneliti menggunakan pendekatan pengumpulan data yang berasal dari beberapa publikasi dan majalah terkait yang selaras dengan tema masalah yang diidentifikasi.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pembahasan dari penelitian ini menggambarkan hasil dari beberapa penemuan oleh peneliti sebelumnya mengenai kemampuan kecerdasan interpersonal anak-anak dan permainan mencari harta karun dalam kaitannya dengan rumusan masalah.

#### **Masalah Perkembangan Kecerdasan Interpersonal pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), masalah didefinisikan sebagai masalah atau kesulitan. Masalah adalah masalah yang membutuhkan penyelesaian. Sugiyono (2009:52) mendefinisikan masalah sebagai perbedaan antara apa yang seharusnya terjadi dan apa yang terjadi, antara teori dan praktik, antara peraturan dan pelaksanaannya, dan antara rencana dan pelaksanaannya. Akibatnya, masalah pada anak-anak dapat

dipahami sebagai gangguan yang diakibatkan oleh banyak variabel. Tantangan yang dihadapi di awal kehidupan biasanya dikaitkan dengan gangguan dalam proses perkembangan. Elemen penting untuk dibudidayakan dalam lingkungan sosial masyarakat adalah dimensi sosial-emosional.

Setiap anak membutuhkan keterampilan sosial dan regulasi emosional yang efektif untuk memupuk hubungan dalam lingkungan yang bervariasi secara sosial. Keterampilan sosial mencakup kapasitas anak-anak untuk kesadaran diri, pengaturan emosional, empati, simpati, berbagi, membantu orang lain, kerja sama, persaingan yang sehat, dan pembentukan hubungan interpersonal yang positif, sering dikaitkan dengan kecerdasan interpersonal (Tadkiroatun Musfiroh, 2005:68).

Untuk memahami Perkembangan kecerdasan interpersonal anak usia dini, penting untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh anak-anak selama pertumbuhan mereka. Ini dilakukan untuk mengidentifikasi setiap perubahan yang terjadi pada anak muda. Masalah yang dihadapi oleh

anak-anak muda dapat diamati dari perilaku mereka dan keluhan yang diungkapkan oleh orang-orang di sekitar mereka. Misalnya, beberapa anak mengalami tantangan dalam komunikasi verbal dengan teman sekelas atau pendidik, berjuang untuk mengartikulasikan pikiran mereka, menunjukkan kecemasan dalam interaksi sosial yang tidak dikenal, menunjukkan preferensi sosial selektif, dan menunjukkan ketidakmampuan untuk berkolaborasi dengan orang-orang sezaman mereka. Ini hanyalah beberapa contoh tantangan kecerdasan interpersonal yang dihadapi oleh anak-anak.

Rahmawati (2015) menegaskan bahwa kekurangan keterampilan sosial mengarah pada masalah seperti masalah perilaku di sekolah, kenakalan, kelalaian, penolakan teman sebaya, tantangan emosional, bullying, kesulitan dalam menjalin persahabatan, agresivitas, masalah hubungan interpersonal, konsep diri yang buruk, prestasi akademik yang rendah, kesulitan konsentrasi, isolasi sosial, dan depresi. Selain itu, Saomah (2004:2) menegaskan bahwa masalah dalam perkembangan sosial-emosional



anak-anak berkaitan dengan kapasitas mereka untuk terlibat dengan teman sebaya, orang dewasa, atau lingkungan sosial yang lebih luas.

Dari uraian sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa isu-isu yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal anak usia dini meliputi:

1. Kegiatan pembelajaran masih bersifat akademik

Kegiatan pembelajaran dianggap membosankan, dan sumber belajar secara eksklusif menggunakan LKA. Fokus yang tidak memadai dari pendidik untuk meningkatkan berbagai kecerdasan, terutama kecerdasan interpersonal anak selama kegiatan pembelajaran. Dalam konteks di mana anak-anak berjuang untuk memanfaatkan kecerdasan interpersonal, mereka menunjukkan kecemasan akan situasi yang tidak dikenal, lebih suka bermain sendirian, menunjukkan hubungan komunikatif yang tidak memadai dengan teman sebaya, dan selektif dalam keterlibatan sosial atau aktivitas bermain mereka.

2. Belum ada variasi khusus dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal

Tidak adanya strategi khusus oleh pendidik untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal, dicontohkan dengan kurangnya kegiatan kelompok yang dapat mendorong siswa untuk menumbuhkan hubungan positif, terlibat, dan berkolaborasi dengan teman sebaya mereka.

3. Kurangnya media game untuk merangsang kecerdasan interpersonal

Media game dianggap tidak memadai untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal dalam konteks kolaboratif, karena aktivitas game sebagian besar dilakukan secara independen.

### **Keterampilan Kecerdasan Interpersonal Anak-Anak Setelah Menggunakan Game Mencari Harta Karun**

Pendidik dalam pendidikan formal harus mengambil peran manajerial dengan menyusun rencana kegiatan pembelajaran, mengatur sumber belajar,

melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan mengevaluasi efektivitasnya. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan kegiatan belajar yang menarik, merangsang, dan menyenangkan yang dapat meningkatkan dan mengoptimalkan berbagai bentuk kecerdasan, termasuk kecerdasan interpersonal anak. Kecerdasan interpersonal anak sangat penting sejak usia dini dalam membentuk kepribadian positif selama interaksi sosial dengan lingkungannya. Salah satu kegiatan edukasi yang dapat dilakukan adalah permainan mencari harta karun. Pendekatan mendasar untuk pendidikan anak-anak adalah melibatkan mereka dalam permainan sambil memfasilitasi pembelajaran. Permainan mencari harta karun ini adalah strategi pendidikan kolaboratif yang dirancang untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak-anak melalui interaksi selama bermain.

Kim dan Yao (2010:18) dalam publikasi mereka "Model Mencari Harta Karun untuk Pembelajaran Berbasis Inkuiri dalam Pengembangan Sistem Pendukung Pembelajaran Berbasis Web" menggambarkan empat langkah dalam penerapan metode permainan mencari harta karun:

1. Selama fase presentasi, pendidik menyebarkan informasi dan mengajukan pertanyaan tentang subjek yang akan dieksplorasi melalui permainan mencari harta karun.
  2. Selama fase peningatan, setelah penyediaan informasi dan pertanyaan dari tahap sebelumnya, anak mengingat dan menyelidiki setiap lokasi menggunakan petunjuk yang diberikan oleh guru.
  3. Selama fase pengembangan, anak harus memahami konsep yang relevan dan berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka untuk menanggapi pertanyaan secara akurat melalui proses konstruksi pengetahuan.
  4. Selama fase evaluasi, anak diharuskan untuk menanggapi pertanyaan yang diajukan pada fase pengembangan. Tanggapan akan dinilai dan dikumpulkan sesuai dengan skor masing-masing kelompok. Pemenangnya adalah siswa atau tim yang memiliki total poin tertinggi.
- Peneliti mengembangkan fase instruksional menggunakan metodologi permainan mencari harta karun, yang mencakup tahapan berikut:

1. Guru menyusun petunjuk dan menyembunyikannya di dalam kelas.
2. Guru menggunakan pembelajaran appersepsi dengan menanyakan tentang tema, seperti hewan darat: Apakah Anda sadar akan hewan darat?
3. Guru menanyakan tentang hewan darat.
4. Guru menjelaskan gambaran singkat tentang hewan darat.
5. Guru membagi murid- murid menjadi dua kelompok, dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga anak. Setelah pembagian menjadi kelompok-kelompok, anak berkumpul dengan kelompok masing-masing.
6. Guru menjelaskan cara bermain mencari harta karun sambil mengawasi setiap kelompok.
7. Setiap kelompok diberi peta. Peta ini berfungsi sebagai panduan anak yang akan mencari petunjuk di kelas.
8. Banyak pos atau persinggahan yang ada untuk mendapatkan petunjuk, yang diperlukan untuk maju ke pos berikutnya hingga mencapai tujuan akhir.
9. Setiap kelompok menerima petunjuk kertas berwarna untuk memfasilitasi penemuan mereka.
10. Semua kelompok memiliki materi pembelajaran yang identik, namun disusun dalam berbagai urutan penemuan.
11. Guru menginstruksikan anak untuk terlibat dalam diskusi kelompok untuk menanggapi pertanyaan yang diberikan. Hewan ini berkaki empat, ia juga menghasilkan susu, dan memiliki suara "mooo". Hewan apakah itu? Jawabannya adalah: sapi.
12. Selanjutnya, setelah kelompok menjawab pertanyaan dengan benar, kelompok dapat melanjutkan mencari harta karun yang telah disembunyikan di dalam ruang kelas.
13. Harta karun tersebut berbentuk kotak yang berisi puzzle berbentuk hewan yang terbuat dari kain flannel.
14. Setelah kelompok menemukan

harta karun itu, guru menginstruksikan kelompok secara kolaboratif menyusun puzzle yang ada di dalam kotak.

15. kelompok yang menemukan kotak harta karun paling cepat dan menyelesaikan tantangan terakhir akan menerima hadiah.

Selain itu, Rofiah (2017, 23) menegaskan bahwa pendekatan permainan mencari harta karun menawarkan keuntungan sebagai berikut:

1. Mendorong semangat kolaborasi, karena setiap siswa berperan dalam permainan.
2. Menumbuhkan antusiasme untuk menguraikan setiap petunjuk, karena resolusi yang berhasil akan membawa kelompok ke hadiah.
3. Mendorong keinginan anak-anak untuk memecahkan setiap misteri.

Oleh karena itu, studi penulis terhadap presentasi penelitian tersebut di atas menunjukkan bahwa penerapan metode permainan mencari harta karun dapat meningkatkan kecerdasan

interpersonal anak usia 5- 6 tahun. Strategi ini menggarisbawahi hubungan interaktif di antara individu, termasuk teman, pendidik, orang tua, dan komunitas yang lebih luas. Permainan mencari harta karun dengan sengaja memfasilitasi interaksi sosial antar peserta. Metode permainan mencari harta karun adalah varian dari kegiatan pendidikan yang meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, memungkinkan mereka untuk bekerja sama berkomunikasi, terlibat dengan orang lain, memahami keadaan emosional seperti kemarahan, kegembiraan, dan kesedihan, dan memberikan penguatan positif kepada teman sebaya. Permainan mencari harta karun secara efektif merangsang dan meningkatkan perkembangan kecerdasan interpersonal di masa kanak-kanak. Permainan mencari harta karun memfasilitasi kontak bawah sadar di antara anggota kelompok, menumbuhkan rasa saling percaya dan mempromosikan pola pikir kooperatif, karena setia siswa berpartisipasi untuk mengungkap dan menyelesaikan tantangan bersama. Anggota kelompok (anak) dapat memperoleh wawasan dari hasil permainan

mencari harta karun, memfasilitasi pembelajaran berdasarkan pengalaman melalui evaluasi organik memori dan pemahaman. Eksekusi permainan mencari harta karun ini menimbulkan antusiasme di antara anak saat mereka berusaha untuk menguraikan setiap petunjuk. Kegiatan ini mendorong komunikasi antara pemimpin kelompok dan anggota, memfasilitasi pemahaman melalui diskusi dan pertanyaan terkait topik yang dihadapi, yang pada akhirnya memungkinkan mereka untuk menyelesaikan permainan dengan menemukan harta karun yang sebenarnya.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **Kesimpulan**

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan mencari harta karun dapat mempengaruhi kecerdasan interpersonal anak usia 5 hingga 6 tahun. Penerapan metode permainan mencari harta karun dalam proses pembelajaran dapat menjadi pendekatan alternatif untuk meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Permainan mencari harta karun memprioritaskan kolaborasi di antara anggota kelompok dan interaksi

interpersonal dengan teman sebaya dan pendidik. Permainan mencari harta karun memfasilitasi kontak bawah sadar di antara anggota kelompok, menumbuhkan rasa saling percaya dan mempromosikan pola pikir kooperatif, karena setiap siswa berpartisipasi untuk mengungkap dan menyelesaikan tantangan bersama. Melalui hasil diskusi dalam permainan mencari harta karun, anggota kelompok (anak) dapat memperoleh wawasan dari pengalaman baru, berfungsi sebagai penilaian alami terhadap memori dan pemahaman.

##### **Saran**

Dalam penelitian selanjutnya, peneliti mengusulkan banyak rekomendasi: Untuk menumbuhkan kecerdasan interpersonal anak-anak secara efektif, permainan mencari harta karun harus dilakukan di luar kelas. Kedua, metode permainan mencari harta karun disesuaikan dengan subjek dan sub-tema. Ketiga, dalam metodologi mencari harta karun ini, sangat penting untuk berhati-hati dan mengatur penempatan petunjuk dan informasi dengan cermat untuk menghindari kesalahan dalam mengambil petunjuk

## DAFTAR PUSTAKA

- Asma, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Berhitung Melalui Permainan Mencari Harta Karun di TK Pertiwi Kota Banda Aceh. *Jurnal Serambi PTK*, VI(2), 45–54. <http://ojs.serambimekkah.ac.id/serambi-ptk/article/view/1144>
- Hayati, F., & Julia. (2018). Peningkatan Kemampuan Interpesonal Melalui Permainan Balon Berpasangan di Kelompok Bermain PAUD Bina Insani Kemala Bhayangkari 1 Banda Aceh. *Buah Hati*, 5(1), 63–71.
- Juniarti, Y. (2018). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Media Celemek Pintar. *Jurnal Audi*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.33061/ad.v3i1.2071>
- Kementrian Pendidikan Nasional RI. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 1–76. <https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN>
- KEMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014 STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.pdf
- Nurdiani, G. (2020). Research & Learning in Primary Education Analisis Keterampilan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun Di Sentra Bermain Peran RA Baiturrahman. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 34–41.
- Permendikbud Nomor 147. (2014). Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- Putri, P. P., Sumardi, S., & Mulyadi, S. (2020). Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 118–130. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27203>
- Saleh, S. M., & Sugito, S. (2015). Implementasi metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*,

- 2(1), 85. *International Edition*, 6(11), 951–952., *Mi*, 5–24.  
<https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4845>
- Sinaga, R., & Doang, M. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak melalui Metode Bermain. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(2), 104–114.  
<https://doi.org/10.52220/sikip.v1i2.58>
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- 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>
- Ungusari, E. (2015). Identifikasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun di TK Gugus Sido Mukti Kecamatan Mantrijeroan Yogyakarta. *Jurnal: Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 6 Tahun ke-4 201*. *Nhk 技研*, 151, 10–17.
- Winarto, P. D. M. . (2018). *Buku Metodologi Penelitian. Angewandte Chemie*