



**PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KECERDASAN  
INTERPERSONAL ANAK DI TK DHARMA BAKTI JORONG  
KANDANG SAMPIE AIE ANGEK KECAMATAN X KOTO  
KABUPATEN TANAH DATAR**

**SKRIPSI**

*Ditulis sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)  
Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini*

**Oleh:**

**LASTRI**  
**NIM 13 132 037**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
BATUSANGKAR  
2018**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lastri  
Nim : 13 132 037  
Tempat/Tanggal lahir : Padang Panjang, 09 Februari 1993  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:  
**“PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK DI TK DHARMA BAKTI JORONG KANDANG SAMPIE AIE ANGEK KEC. X KOTO KABUPATEN TANAH DATAR”**,  
adalah benar-benar karya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya.  
Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2018

Saya yang menyatakan,



LASTRI  
NIM. 13 132 037


## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Skripsi atas nama LASTRI, NIM. 13 132 037 dengan judul:  
" PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KECERDASAN  
INTERPERSONAL ANAK DI TK DHARMA BAKTI JORONG  
KANDANG SAMPIE AIE ANGEK KECAMATAN X KOTO KABUPATEN  
TANAH DATAR ", memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah  
memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan *ke-munaqasah*.

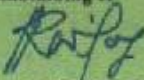
Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan  
sebagaimana mestinya.

Batusangkar, Agustus 2018

Pembimbing I

  
Dr. Hj. Nurjalla, M.A  
NIP.19791215 200312 2 001

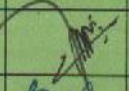

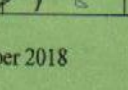
Pembimbing II

  
Rina Yulitri, M. Pd  
NIP.19820716 201503 2 001

### PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi atas nama LASTRI, NIM: 13 132 037 judul "PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK DI TK DHARMA BAKTI JORONG KANDANG SAMPIE AIE ANGEK KECAMATAN X KOTO KABUPATEN TANAH DATAR" telah di uji dalam sidang *Munaqasyah* Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 15 Agustus 2018.


Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya

No	Nama Penguji	Jabatan dalam tim	Tanda Tangan	Tanggal persetujuan
1.	Dr. Hj. Nurlaila, M A NIP. 197912152003122001	Ketua Sidang/ Pembimbing I		01-09-2018
2.	Rina Yulitri, M. Pd NIP. 198207162015032001	Sekretaris Sidang/ Pembimbing II		31-08-2018
3.	Drs. Syamsuwir, M. Ag NIP. 195708281987031003	Anggota Sidang/ Penguji I		3-09-2018
4.	Elis Komalasari, M. Pd NIP. 198506062009122006	Anggota Sidang/ Penguji II		30-08-2018

Batusangkar, September 2018

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**Dr. Sirajul Munir, M.Pd.**

NIP. 19740725 199903 1 003

## ABSTRAK

**LASTRI / NIM. 13 132 037** Judul Skripsi: **“PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK DI TK DHARMA BAKTI JORONG KANDANG SAMPIE AIE ANGEK KECAMATAN X KOTO KABUPATEN TANAH DATAR”**, Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, 2018.

Pokok permasalahan dalam skripsi ini adalah kurangnya kecerdasan interpersonal anak. Hal itu terlihat dalam bekerjasama dengan anak yang lainnya. Anak juga kurang mampu dalam menjalin hubungan pertemanan di dalam kelas maupun di luar kelas, yang tampak ketika anak berbicara pada temannya maka temannya tersebut tidak menghiraukannya. Maka peneliti menguji coba metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak untuk mengetahui metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan model *pre experiment*. Dalam penelitian ini peneliti melakukan empat kali perlakuan. Dengan menggunakan empat tahapan dari metode bermain peran. Adapun populasi dari penelitian ini adalah dari seluruh murid di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar yang terdiri 35 orang anak. Sedangkan yang menjadi sampel berjumlah 18 orang di lokal B1. Anak yang dijadikan sampel ini adalah anak yang kecerdasan interpersonalnya masih rendah berada pada tahapan belum berkembang dan mulai berkembang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak setelah diberikan *treatment* dengan skor rata-rata *pre-test* 10,16 dan skor rata-rata *post-test* 12,44. Hasil analisis statistik deskriptif yaitu perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* dengan metode bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, maka diperoleh kesimpulan bahwa hipotesis alternatif ( $h_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $h_0$ ) ditolak sehingga metode bermain peran berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.

Kata kunci: *Kecerdasan Interpersonal, Metode Bermain Peran*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIBING</b>	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
A. Kecerdasan Interpersonal.....	7
1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal.....	8
2. Aspek Kecerdasan Interpersonal.....	8
3. Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal .....	11
4. Perkembangan Kecerdasan Interpersonal .....	13
B. Metode Bermain Peran.....	14
1. Pengertian Bermain Peran.....	14
2. Tujuan, Manfaat Dan Fungsi Metode Bermain Peran .....	15
3. Langkah-langkah Metode Bermain Peran.....	20
4. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran .....	21
C. Penelitian yang Relevan.....	22
D. Kerangka Berfikir.....	24
E. Hipotesis.....	24

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
A. Jenis Penelitian.....	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
C. Populasi dan Sampel .....	27
D. Definisi Operasional .....	28
E. Pengembangan Instrumen .....	29
F. Teknik Pengumpulan Data.....	32
G. Desain Eksperimen.....	33
H. Teknik Analisis Data.....	33
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	 <b>36</b>
A. Deskripsi data penelitian .....	36
1. Deskripsi Data <i>Pre-test</i> Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini .....	38
2. Pelaksanaan <i>Treatment</i> dan <i>Post-test</i> .....	41
3. Hasil Tes yang Dilakukan Setelah <i>Treatment</i> Dan <i>Post-test</i> .....	61
B. Pengujian Persyaratan Analisis Statistik Deskriptif.....	68
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	70
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	 <b>74</b>
A. Kesimpulan .....	74
B. Implikasi.....	74
C. Saran.....	74
 <b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	 <b>76</b>

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 (dalam Sujiono, 2011: 8) tentang sistem pendidikan nasional bab I ayat 14 ditegaskan bahwa:

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki lebih lanjut”.

Selanjutnya pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Berdasarkan paparan di atas, jelas bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting dilaksanakan untuk menstimulasi seluruh aspek pengembangannya, seperti aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, nilai agama dan moral, sosial-emosional dan seni. Dari berbagai aspek yang harus dikembangkan tersebut salah satunya yaitu sosial-emosional terutama dalam kecerdasan interpersonal anak.

Kecerdasan interpersonal yang digagas oleh Howard Gardner dengan teorinya tentang kecerdasan majemuk atau *multiple intelligences*, Gardner mengungkapkan bahwa kecerdasan pada diri manusia dipetakan menjadi delapan yakni kecerdasan linguistik, kecerdasan logis-matematik, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan musikal, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal merupakan pengetahuan diri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptif berdasarkan pengetahuan itu, kecerdasan ini termasuk memiliki gambaran yang akurat mengenai diri sendiri, kesadaran terhadap suasana hati, maksud, motivasi, tempramen dan keinginan, serta kemampuan untuk mendisiplinkan diri, pemahaman diri dan harga diri (Wiyani, 2014: 85).



Kemampuan interpersonal sangat dibutuhkan oleh setiap individu atau manusia dalam bersosialisasi. Seiring dengan berjalannya waktu, setiap manusia pasti akan merasa dituntut untuk bersosialisasi, dalam arti dalam melakukan hubungan satu sama lain. Manusia pasti akan merasakan hubungan sosial, hanya apakah manusia itu mampu atau tidak didalam bersosialisasi. Kemampuan dalam bersosialisasi bisa dibina dan diarahkan pada usia dini.

Menurut Lwin (2008: 73), mengungkapkan bahwa:

“Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitar kita. Artinya kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen dan suasana hati serta maksud keinginan orang lain. Kecerdasan interpersonal juga merupakan kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan, dan keinginan orang lain”.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah suatu kemampuan individu untuk bekerja sama, berhubungan baik dengan orang lain, mampu berempati atau memahami perasaan dan kebutuhan orang lain selama berinteraksi, mampu memperhitungkan keberadaanya dan menempatkan diri dengan kebiasaan berlaku.

Adapun indikator kecerdasan interpersonal anak menurut Armstrong (dalam Musfiroh, 2010: 73-74) meliputi dalam hal:

a. Kemampuan bekerja sama

Bekerja sama diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang dilakukan oleh dua anak atau lebih. Kegiatan tersebut mengacu pada aktivitas menyelesaikan suatu pekerjaan secara bersama-sama.

b. Kemampuan berempati pada orang lain

Empati adalah keadaan mental yang membuat seseorang ikut merasakan dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran orang yang sama dengan orang atau kelompok orang. Empati perlu dirangsang sejak dini agar anak dapat belajar mengenali setiap perasaan, maksud, dan motivasi orang lain, yang pada akhirnya ia kelak dapat menangkap perasaan, maksud, dan motivasi tersebut secara akurat.

c. Kemampuan berteman atau menjalin kontak

Kemampuan menjalin kontak menunjukkan kecerdasan interpersonal yang tinggi. Anda perlu membiasakan anak-anak mendengar dan melihat perilaku menjalin kontak melalui kegiatan langsung dan kegiatan artificial (dibuat) seperti memuji dan memberi salam.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat penulis simpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitar kita, yaitu mampu berempati dan toleransi serta kerja sama secara baik dengan orang lain, mengembangkan hubungan harmonis dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aia Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar pada bulan Maret hingga bulan Juni 2017, penulis menemukan bahwa masih terdapat sekitar 10 orang anak dari 18 siswa yang kurang kecerdasan interpersonalnya. Hal itu terlihat dalam bekerja sama dengan anak yang lainnya. Disamping itu, anak juga kurang mampu dalam menjalin hubungan pertemanan didalam kelas maupun diluar kelas, yang tampak ketika anak berbicara pada temannya maka temannya tersebut tidak menghiraukannya. Terdapat anak yang tidak bisa merasakan sikap empati dan tidak bisa berbagi kepada temannya.

Salah satu cara yang di tempuh untuk menyelesaikan masalah kecerdasan interpersonal pada anak usia dini yaitu dengan penggunaan metode bermain peran. Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasidan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial emosional anak usia tiga sampai empat tahun. Bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk oleh tokoh yang telah ditentukan (Gunarti, 2010: 109).

Dalam metode bermain peran anak dapat memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal dan imajinasi anak. Kegiatan bermain peran merupakan praktek anak dalam kehidupan nyata yang membolehkan anak untuk membayangkan dirinya di masa depan. Di sini anak berperan sebagai seorang pemberi jasa, seperti guru, dokter, polisi, pedagang sate, pedagang sayur dan sebagainya dalam pelaksanaannya dapat menggunakan alat-alat atau sarana yang diperlukan.

Dalam bermain peran ini membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan mengulang kembali ke masa lalu. Hubungannya sosial yang dibangun antara anak sehingga menjadi main peran sebaliknya didukung untuk semua anak baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak karena kemampuan setiap anak tidaklah sama. Akan tetapi mereka semua berhak yang sama untuk mengembangkan potensinya.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Moeslichatoen, (2004: 35) metode bermain peran di taman kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu:

“a. Mempertahankan keseimbangan, Bermain juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain. b. Meningkatkan kemandirian anak, dengan adanya peran yang dimainkan, anak akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti: peran menjadi anak soleh, peran menjadi kakak yang menyayangi adik-adiknya. c. Menginspirasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang. Meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, supir truk, perawat dan lain sebagainya. sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak untuk melaksanakan peran tersebut kelak. d. Meningkatkan keterampilan sosial anak, dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dan sebagainya. e. Meningkatkan keterampilan bahasa, bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda. Tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antara pemain, hal ini dapat

mengembangkan keterampilan berbahasa anak melalui pengucapan kosa kata yang bertambah banyak

Dari paparan di atas, maka jelaslah bahwasanya metode bermain peran sangat bermanfaat bagi anak usia dini terutama dalam kecerdasan interpersonal. Ketika pembelajaran dengan bermain peran, maka menumbuhkan rasa kebersamaan antara anak, membuat anak belajar dengan senang. Dengan belajar melalui permainan anak dapat menguasai pelajaran yang lebih menantang.

Berdasarkan paparan permasalahan dan manfaat dari metode bermain peran yang telah dijabarkan di atas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan penulis, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam bekerja sama antara anak satu dengan anak yang lainnya di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.
2. Metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini penulis membatasi permasalahan yaitu “metode bermain peran meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka penulis dapat merumuskan masalah penelitian adalah sebagai berikut: “Apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aia Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis dapat menentukan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui apakah metode bermain peran meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aia Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan dari hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan ilmu pendidikan anak usia dini. khususnya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dan dapat dijadikan sebagai aspek penanaman dan pendidikan karakter.

##### **2. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah :**

###### **a. Bagi penulis**

Menambah wawasan penulis mengenai kecerdasan interpersonal anak. Penulis sebagai calon pendidik dapat mengetahui bahwasanya bermain peran akan menjadi suatu metode untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

###### **b. Bagi lembaga pendidikan**

Dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan pada lembaga-lembaga pendidikan yang ada di Jorong Kandang Sampie Aia Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar khususnya di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aia Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kecerdasan Interpersonal**

##### **1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal**

Julia Jasmine mengungkapkan bahwa kecerdasan interpersonal ditampakkan pada kegembiraan berteman dan kesenangan dalam berbagai macam aktivitas sosial serta ketaknyamanan atau keengganan dalam kesendirian dan menyendiri (Jasmine, 2007: 26). Howard Gardner mengungkapkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang baik membuat yang bersangkutan mempunyai kepekaan hati yang tinggi sehingga bisa berempati tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain (Suyadi, 2014: 133-134). Berdasarkan pendapat di atas bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitar kita. Artinya kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasan, temperamen dan suasana hati serta maksud keinginan orang lain.

Dengan kata lain kecerdasan interpersonal melibatkan banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau menjalin kontak (Musfiroh, 2010: 7.3-7.4).

Mereka yang memiliki kecerdasan interpersonal sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak isyarat. Mereka juga mampu membedakan berbagai macam tanda interpersonal, seperti tanda kesedihan, isyarat didengarkan, keinginan untuk dihargai. Individu yang cerdas dalam interpersonal juga memiliki kemampuan menanggapi secara efektif tanda

interpersonalnya tersebut dengan tindakan pragmatis tertentu, seperti mempengaruhi sekelompok orang untuk melakukan tindakan tertentu.

Kecerdasan interpersonal yaitu terkait dengan kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Kecerdasan ini menuntun seseorang untuk memahami, bekerja sama dan berkomunikasi, serta memelihara hubungan baik dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal adalah menjalin relasi sosial dengan orang lain. Dan kecerdasan ini mampu mengetahui dan menggunakan beragam cara pada saat berinteraksi, sehingga tidak mengalami kesulitan untuk bekerja sama dengan orang lain (Rachmawati dan Kurniati, 2010: 28).

Jadi berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang dalam menjalin hubungan sosial dengan orang lain pada saat berinteraksi, bekerja sama, serta memelihara hubungan baik dengan orang lain.

## **2. Aspek Kecerdasan Interpersonal**

Anderson (dalam Safaria, 2012 6-10) mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal mempunyai tiga dimensi utama. Yang mana ketiga dimensi tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh serta ketiganya saling mengisi satu sama lainnya.

### *a. Social Sensitivity*

Kemampuan untuk merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkanya baik secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki sensitivitas yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain, entah reaksi tersebut positif maupun negatif. Adapun indikator dari sensitivitas sosial itu sendiri menurut Safari adalah sebagai berikut:

#### 1) Sikap Empati

Empati adalah pemahaman kita tentang orang lain berdasarkan sudut pandang, perspektif, kebutuhan-kebutuhan, pengalaman-pengalaman orang tersebut. Oleh sebab itu sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses bersosialisasi agar tercipta suatu hubungan yang saling menguntungkan dan bermakna.

## 2) Sikap Prososial

Prososial adalah tindakan moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain dan mengungkapkan simpati.

### *b. Social Insight*

Kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam satu interaksi sosial, sehingga masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah di bangun. Di dalamnya juga terdapat kemampuan dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi tersebut. Fondasi dasar dari *social insight* ini adalah berkembangnya kesadaran diri anak secara baik.

Kesadaran diri yang berkembang ini akan membuat anak mampu memahami keadaan dirinya, baik keadaan internal maupun eksternal seperti menyadari emosi-emosinya yang sedang muncul, atau menyadari penampilan cara berpakaianya sendiri, cara bicaranya dan intonasi suaranya. Adapun indikator dari *social insight* adalah :

#### 1) Kesadaran diri

Kesadaran diri adalah mampu menyadari dan menghayati totalitas keberadaanya di dunia seperti menyadari keinginannya, cita-citanya, harapan-harapannya dan tujuanya dimasa depan. Kesadaran diri ini sangat penting dimiliki oleh anak karena kesadaran diri memiliki fungsi *monitoring* dan fungsi *control* diri.

#### 2) Pemahaman situasi sosial dan etika sosial

Bertingkah laku tentunya harus diperhatikan mengenai situasi dan etika sosial pemahaman ini mengatur perilaku mana yang harus dilakukan dan perilaku mana yang dilarang untuk dilakukan. Aturan-aturan ini mencangkup banyak hal seperti bagaimana etika dalam bertamu, berteman, makan, minum, meminjam, minta tolong dan masih banyak hal lainnya.

#### 3) Keterampilan pemecahan masalah

Menghadapi konflik interpersonal, sangatlah dibutuhkan keterampilan dalam pemecahan masalah. Semakin tinggi kemampuan anak dalam memecahkan masalah, maka akan



semakin positif hasil yang akan di dapatkan dari penyesalan konflik antar pribadi tersebut.

*c. Social communication*

Pengusaha keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam proses menciptakan, membangun dan mempertahankan relasi sosial, maka seseorang membutuhkan sarannya. Tentu saja sarana yang digunakan adalah melalui proses komunikasi, yang mencakup baik komunikasi verbal, non verbal maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif, keterampilan berbicara efektif, keterampilan publik speaking dan keterampilan menulis secara efektif sebagai berikut:

1) Komunikasi efektif

Komunikasi merupakan sarana yang paling penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi harus dimiliki seseorang yang menginginkan kesuksesan dalam hidupnya. Ada empat keterampilan komunikasi dasar yang perlu dilatih, yaitu memberikan umpan balik, mengungkapkan perasaan, mendukung dan menanggapi orang lain serta menerima diri dan orang lain.

2) Mendengarkan efektif

Salah satu keterampilan komunikasi adalah keterampilan mendengarkan. Mendengarkan membutuhkan perhatian dan sikap empati, sehingga orang merasa dimengerti dan dihargai.

Amstrong (dalam Musfiroh, 2010: 73-74) menyebutkan indikator kecerdasan interpersonal anak meliputi dalam hal:

a. Kemampuan bekerja sama

Bekerja sama diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang dilakukan oleh dua anak atau lebih. Kegiatan tersebut mengacu pada aktivitas menyelesaikan suatu pekerjaan secara bersama-sama. Hal yang termasuk dalam kegiatan bekerja sama adalah mengangkat kardus, pasar-pasaran dan lain-lain.

b. Kemampuan berempati pada orang lain

Empati adalah keadaan mental yang membuat seseorang ikut merasakan dirinya dalam keadaan perasaan atau pikiran orang yang sama dengan orang atau kelompok orang. Empati perlu dirangsang sejak dini agar anak dapat belajar mengenali setiap perasaan, maksud, dan motivasi orang lain, yang pada akhirnya ia kelak dapat menangkap perasaan, maksud, dan motivasi tersebut secara akurat. Kepekaan empati dapat dirangsang dengan berbagai kegiatan, diantaranya adalah dengan permainan dan kegiatan langsung.

c. Kemampuan berteman atau menjalin kontak

Kemampuan menjalin kontak menunjukkan kecerdasan interpersonal yang tinggi. Kemampuan berteman atau menjalin kontak dapat dilakukan dengan berbagai cara. Anda perlu membiasakan anak-anak mendengar dan melihat perilaku menjalin kontak melalui kegiatan langsung dan kegiatan artificial (dibuat) seperti memuji dan memberi salam.

Berdasarkan beberapa pendapat para pakar diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitar kita, yaitu mampu berempati dan toleransi serta kerja sama secara baik dengan orang lain, mengembangkan hubungan harmonis dengan orang lain.

### 3. Ciri-ciri Kecerdasan Interpersonal

Kemampuan mempersepsikan dan membedakan dalam modus, maksud tertentu, motivasi dan perasaan dari orang lain. Ini merupakan bagian dari multiple intelegence yang menghasilkan pengetahuan yang diperoleh melalui komunikasi dengan orang lain seperti bekerjasama dalam tim. Menurut (Musfiroh, 2008: 712-726), Kecerdasan interpersonal memiliki ciri-ciri;

- a. Punya banyak teman
- b. Banyak bersosialisasi di sekolah dan lingkungannya
- c. Tampak sangat mengenali lingkungan
- d. Terlibat dalam kegiatan kelompok di luar sekolah berperan sebagai penengah pada teman-teman atau keluarga jika ada konflik
- e. Kemampuan mempersepsikan dan membedakan dalam modus, maksud tertentu, motivasi dan perasaan dari orang lain. Ini

merupakan bagian dari *multiple intelligence* yang menghasilkan pengetahuan yang diperoleh melalui komunikasi dengan orang lain seperti bekerjasama dalam tim.

- f. Menikmati permainan kelompok
- g. Bersimpati besar terhadap perasaan orang lain
- h. Menjadi sebagai penasehat atau pemecah masalah di antara teman-temannya
- i. Menikmati mengajar orang lain
- j. Tampak berbakat untuk menjadi pemimpin

Individu yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi, tentunya memiliki karakteristik-karakteristik yang berbeda dengan individu yang tidak memiliki kecerdasan interpersonal. Dalam buku *interpersonal intelligence*, Safaria (2012:115) menyebutkan karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi adalah:

“Mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial baru secara efektif, mampu berempati dengan orang lain atau memahami orang lain secara total, mampu mempertahankan relasi sosialnya secara efektif sehingga tidak musnah dimakan waktu dan senantiasa berkembang semakin intim/mendalam/penuh makna, mampu menyadari komunikasi verbal maupun non verbal yang dimunculkan orang lain, atau dengan kata lain sensitif terhadap perubahan sosial dan tuntutan tuntunannya. Mampu memecahkan masalah yang terjadi dalam relasi sosialnya dengan pendekatan win-win solution serta yang paling penting adalah mencegah munculnya masalah dalam relasi sosialnya. Memiliki keterampilan komunikasi yang mencakup keterampilan mendengarkan efektif, berbicara efektif dan menulis secara efektif. Termasuk didalamnya mampu menampilkan fisik yang sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya”.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat 10 ciri-ciri kecerdasan interpersonal yaitu (punya banyak teman, banyak, bersosialisasi di sekolah dan lingkungannya, tampak sangat mengenali lingkungan, terlibat dalam kegiatan kelompok di luar sekolah berperan sebagai penengah pada teman-teman atau keluarga jika ada konflik, kemampuan mempersepsikan dan membedakan dalam modus, maksud tertentu, motivasi dan perasaan dari orang lain. ini merupakan bagian dari *multiple intelligence* yang menghasilkan pengetahuan yang diperoleh melalui komunikasi dengan orang lain seperti bekerjasama dalam tim,

menikmati permainan kelompok, bersimpati besar terhadap perasaan orang lain, menjadi sebagai penasehat atau pemecah masalah di antara teman-temannya, menikmati mengajar orang lain, tampak berbakat untuk menjadi pemimpin).

#### **4. Perkembangan Kecerdasan Interpersonal**

Kecerdasan yang ada pada setiap individu merupakan suatu hal yang dapat berkembang dan meningkat apabila kita mau untuk mengasahnya. Ada tujuh kiat-kiat untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal yaitu:

- a. Mengembangkan kesadaran diri anak yang memiliki kesadaran yang tinggi akan lebih mampu mengenali perubahan emosi-emosinya, sehingga anak akan lebih mampu mengendalikan emosi tersebut dengan terlebih dahulu mampu menyadarinya
- b. Mengajarkan pemahaman situasi sosial dan etika sosial pemahaman norma-norma sosial merupakan kunci sukses dalam membina dan mempertahankan sebuah hubungan dengan orang lain. Pemahaman situasi sosial ini mencakup bagaimana aturan-aturan yang menyangkut dalam etika kehidupan sehari-hari. Sehingga nantinya akan mengerti bagaimana harus menyesuaikan perilakunya dalam setiap situasi sosial
- c. Mengajarkan pemecahan masalah efektif anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi akan memiliki keterampilan memecahkan konflik antar pribadi yang efektif, dibandingkan dengan anak yang kecerdasan interpersonalnya rendah
- d. Mengembangkan sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses pertemanan agar tercipta hubungan yang bermakna dan saling menguntungkan
- e. Mengembangkan sikap prososial. Perilaku prososial sangat berperan bagi kesuksesan anak dalam menjalin hubungan dengan teman sebayanya. Anak-anak yang disukai oleh teman sebayanya kebanyakan menunjukkan perilaku prososial yang tinggi
- f. Mengajarkan komunikasi secara santun. Komunikasi merupakan sarana yang paling penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi merupakan suatu keterampilan yang harus dimiliki oleh setiap orang yang menginginkan kesuksesan di dalam hidupnya.
- g. Mengajarkan cara mendengar efektif keterampilan mendengarkan ini akan menunjang proses komunikasi anak dengan orang lain. Sebab orang akan merasa dihargai dan diperhatikan ketika mereka merasa diperhatikan (Safaria, 2012: 16-17).

## **B. Metode Bermain Peran**

### **1. Pengertian Metode Bermain Peran**

Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos” (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990: 581) yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang sistematis dan terpikir secara baik untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

“Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai optimal. Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar” (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1990: 581).

Penggunaan metode di taman kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak-anak, dan beberapa perkembangan dimensi tersebut yaitu: kognitif, bahasa, kreativitas, emosional dan sosial (Moeslichatoen, 2004: 38).

Berdasarkan pengertian metode yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dilakukan oleh guru seorang agar tercipta proses belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Oleh karena itu banyak sekali metode yang dapat di gunakan oleh pendidik dalam menciptakan proses belajar yang diinginkan.

Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, dan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial emosional anak usia tiga sampai empat tahun (Mutiah, 2010: 115). Menurut Gilstrap dan Martin, bermain peran adalah

“Memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan

motivasi yang dibentuk oleh tokoh yang telah ditentukan” (Gunarti, 2010: 109).

Supriyati juga berpendapat bahwa:

“Metode bermain peran adalah pemain yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta dan lain-lain” (Azizah, 2013 :52).

Selanjutnya Joeslina Aziz (dalam Gunarti, dkk., 2010: 10.4) berpendapat bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu, seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial. Berdasarkan beberapa pendapat para pakar di atas dapat penulis simpulkan bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan bagi anak dalam memerankan peran tokoh-tokoh ataupun benda-benda di sekitarnya seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial.

Metode bermain peran ini membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan mengulang kembali ke masa lalu. Hubungannya sosial yang dibangun antara anak sehingga menjadi main peran sebaliknya didukung untuk semua anak baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak karena kemampuan setiap anak tidaklah sama. Akan tetapi mereka semua berhak yang sama untuk mengembangkan potensinya. Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain (Latif, 2014: 208).

## **2. Tujuan, Manfaat dan Fungsi Metode Bermain Peran**

Bermain peran juga mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat: Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak, Menggali kreativitas anak, Melatih motorik kasar anak untuk bergerak, Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu, Menggali perasaan anak (Gunarti, 2010: 10.11). Penggunaan metode ini

juga memupuk adanya pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu orang lain. Penggunaan metode ini membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarganya, dan masyarakat sekitarnya. Mereka menjalankan perannya berdasarkan pengalamannya yang terdahulu. Mereka belajar memutuskan memilih, berbagai informasi yang relevan. Hal tersebut sangat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Tujuan belajar kegiatan bermain peran di TK bisa bermacam-macam, misalnya saja guru ingin menyajikan informasi kepada anak, mengajarkan prinsip tertentu, mengubah sikap anak, mengembangkan keterampilan praktis sehubungan dengan tugas atau kewajiban anak sehari-hari, belajar menempatkan diri pada diri orang lain sehingga dapat memahami orang lain secara lebih baik, belajar tentang orang lain berpikir dan merasa (empati), mengubah perilaku menjadi lebih baik seperti bagaimana agar menjadi lebih spontan, menjadi pendengar yang lebih baik, menasehati anak secara tidak langsung, dan belajar bagaimana memimpin orang lain dan sebagainya. (Sujiono, 2007: 5.20)

Sedangkan menurut Vatmala (2017: 33-34) tujuan metode bermain peran yaitu:

- a. Anak dapat mengekspresikan perasaan-perasaan
- b. Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
- d. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak
- e. Melatih daya tangkap
- f. Melatih daya konsentrasi
- g. Membantu pengembangan kognitif
- h. Membantu pengembangan fantasi
- i. Menciptakan suasana yang menyenangkan
- j. Mencapai kemampuan komunikasi secara spontan/berbicara lancar
- k. Membantu sikap positif dalam diri anak
- l. Menubuhkan sikap efektif melalui melalui penghayatan isi cerita.

Metode bermain peran memiliki tujuan yang sangat penting untuk meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak salah satunya untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Membantu sikap positif anak, dan mempelajari diri mereka sendiri beserta lingkungannya.

Kegiatan bermain peran ini memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan keterampilan anak karena dengan bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap yang diperankanya, serta adanya komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi, dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain. Melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak untuk :

- a. Menggali perasaannya
- b. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya.
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
- d. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara (Hamzah 2009: 26).

Hal ini akan bermanfaat bagi anak pada saat terjun langsung ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan sebagainya. Menurut Hartely, Frank dan Goldenson dalam Moeslichatoen (2004:33) ada delapan manfaat/fungsi bermain bagi anak, yang dapat diterapkan dalam bermain peran yaitu :

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, sopir yang sedang membawa penumpang dan lain-lain.



- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan yang nyata. Seperti guru mengajar di kelas, petani menggarap sawah dan lain-lain.
- c. Untuk mencerminkan hubungan keluarga dalam pengalaman hidup yang nyata. Contohnya, ibu mendidik adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan PR dan lain-lain.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, melanggar lalulintas, dan menjadi nakal.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa yang dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik kendaraan.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya, semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jaman makan, suatu acara/pesta.

Metode bermain peran di taman kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu:

- a. Mempertahankan keseimbangan  
Bermain juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain.
- b. Meningkatkan kemandirian anak  
Dengan adanya peran yang dimainkan, anak akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti: peran menjadi anak soleh, peran menjadi kakak yang menyayangi adik-adiknya.
- c. Menginspirasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang.  
Meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, supir truk, perawat dan lain sebagainya. sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak untuk melaksanakan peran tersebut kelak.

d. Meningkatkan keterampilan sosial anak

Dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dan sebagainya.

e. Meningkatkan keterampilan bahasa

Bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda. Tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antara pemain, hal ini dapat mengembangkan keterampilan berbahasa anak melalui pengucapan kosa kata yang bertambah banyak (Moeslichatoen, 2004: 35).

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa metode bermain peran mempunyai manfaat dan fungsi yang baik bagi anak usia dini. Melalui kegiatan bermain peran anak dapat mengembangkan aspek-aspek sosialnya terutama dalam aspek kerjasama, kemampuan berempati dan menjalin kontak dengan orang-orang yang ada di sekitarnya.

Pembentukan pola dalam metode bermain peran disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengaji. Ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu:

a. Bermain Peran Tunggal/*Single Role-Playing*

Pada pada organisasi ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan. Adapun tujuan yang akan dicapai yaitu membentuk sikap dan nilai.

b. Bermain Peran Jamak/*Multiple Role Playing*

Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.

c. *Bermain Peran Ulangan/Role Repetition*

Peranan utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh siswa secara bergilir. Hal ini setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang dimainkan pemeran sebelumnya (Roestiyah, 2010: 20).

Dengan adanya tiga pola organisasi dalam kegiatan bermain peran ini setiap anak mempunyai hak yang sama, baik sebagai pengamat, bermain kelompok maupun peranan utama, karena dalam kegiatan ini anak akan diberikan tugas secara bergiliran.

#### **4. Langkah-langkah Metode Bermain Peran**

Agar proses persalinan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjaladengan semaksimal mungkin.

Menurut Nuraini (2010:82) langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut:

- a. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
- b. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
- c. Guru memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
- d. Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
- e. Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
- f. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
- g. Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak/guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.

Menurut Nurbiana Dhieni dkk, (2010:7.34) ada 9 langkah dalam pelaksanaan bermain peran di TK sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
- b. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana.
- c. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang sukainya.
- d. Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan tugas itu.
- e. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut).
- f. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
- g. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
- h. Guru menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.
- i. Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah itu dengan cara-cara lain.

Dari pendapat di atas dapat dilihat ada 9 langkah-langkah dalam melakukan kegiatan bermain peran. Dimulai dari guru menyiapkan naskah, menerangkan teknik bermain peran, anak memilih peran yang sukainya, menetapkan peran pendengar, dan sampai pada langkah bertanya jawab.

## **5. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran**

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda, untuk diterapkan di dalam setiap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Maka dari itu seorang guru harus pintar memanfaatkan kelebihan suatu metode tersebut dan hendaknya mempunyai strategi untuk mengatasi kekurangan metode tersebut.

Kelebihan metode bermain peran yaitu: peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar di antara peserta didik, dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik, karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik mungkin belum diketahui

sebelumnya oleh pendidik, anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat anak), anak akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif, menumbuhkan kerjasama antar pemain, bahkan yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga kemungkinan muncul bakat seninya, Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, Perbendaharaan kata anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti (Sudjana, 2010: 231).

Adanya kelemahan metode bermain peran menurut Rifanfajrin (2015:17), ialah :

- a. Sebagian anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif
- b. Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukkan berlangsung
- c. Memerlukan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukkan berlangsung
- d. Bisa menyebabkan kelas yang lain terganggu
- e. Perlu di bangun imajinasi yang sama antara guru dan anak, dan hal ini yang tidak mudah
- f. Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara hiruk-pikuk, pasar, air terjun, ributnya suara kemacetan lalu lintas, tanpa bantuan pendukung, misalnya rekaman suara (*dupbing*).

Berdasarkan beberapa kelebihan dan kekurangan metode bermain peran diatas dapat disimpulkan bahwasanya segala sesuatu tidak ada yang sempurna, tergantung bagaimana cara kita sebagai manusia/guru menyiasati suatu kekurangan menjadikan kelebihan.

### **C. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang penulis lakukan relevan penulis dengan penelitan yang dilakukan oleh Sumanti M. Saleh, Sugito pada. 2015 dengan judul “Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak usia 5-6 Tahun di TK Barunawati. Adapun hasil penelitiannya adalah kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK

Barunawati Kota Ternate dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran (*role playing*) dan besar peningkatan tersebut adalah 76% serta proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran yaitu dimulai dengan menghangatkan suasana dan memotivasi anak, memilih peran dalam pembelajaran, pemeranan, diskusi dan evaluasi pembelajaran, pemeranan ulang, diskusi dan evaluasi tahap dua serta pengambilan kesimpulan terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan dimana perbedaannya terletak dari aspek kecerdasan interpersonal yang ingin ditingkatkan yakni aspek berteman atau menjalin kontak, aspek bekerja sama dengan teman, dan pada aspek berempati pada orang lain. Disini juga terlihat ada perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis dekriptif statistic, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sumanti M. Saleh menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas).

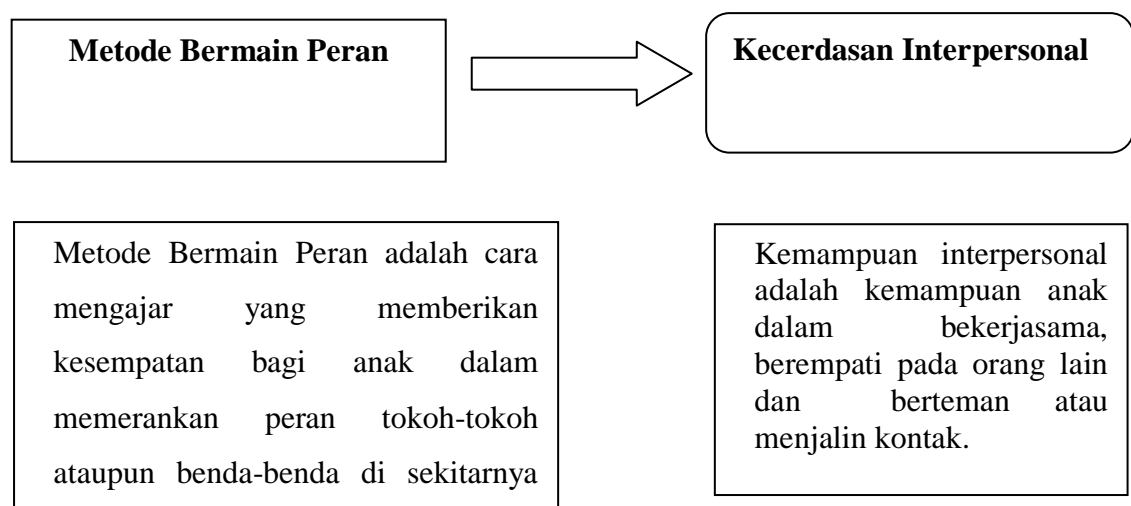
Selain itu penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andrianus Krobo, 2013 dengan judul “Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal Melalui Kegiatan Bermain Peran” adapun hasil penelitiannya menyatakan berhasil jika persentase penilaian kecerdasan intrapersonal  $> 20$  setelah melakukan metode bermain peran. Dalam tindakan pertama, dua puluh siswa telah meningkat kecerdasan intrapersonal. Persentase kenaikan tertinggi dalam kecerdasan intrapersonal dicapai dengan PJ, AM, dan mata pelajaran FA, di 95,59 %.

Metode yang diterapkan oleh peran guru ke langkah untuk mengusulkan dan membahas situasi, mempersiapkan peran, berperan, mengungkapkan pengalaman, dan menyelesaikan dengan baik belajar. Tujuan dari penelitian ini telah dicapai secara maksimal seperti yang diharapkan. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang penulis lakukan dimana perbedaannya terletak dari kecerdasan interpersonal yang ingin diukur peningkatannya yakni membuat anak bisa bersosialisasi dengan temannya, bekerja sama dengan teman.

#### D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah pemikiran peneliti yang sistematis dari hasil deskriptif teoritik dan penjelasan operasional variabel. Agar penelitian ini dapat dipahami, maka penulis petakan kerangka berfikir berikut ini

**Bagan 2.1**  
**Kerangka Berfikir**



Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat dipahami bahwa metode bermain peran yang akan peneliti terapkan akan mempengaruhi kecerdasan interpersonal (kepribadian berempati, bekerja sama, menjalin kontak) anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aia Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.

#### E. Hipotesis

Adapun hipotesisi dalam penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ): Metode bermain peran berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aia Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.

- b. Hipotesis nihil ( $H_0$ ): Metode bermain peran tidak berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aia Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut (Sugiono, 2007: 107) metode eksperimen adalah “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. penelitian eksperimen adalah “model penelitian dimana peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi, kemudian mengobservasi akibat dari perubahan stimulasi atau kondisi tersebut pada objek yang di kenai stimuli atau kondisi tersebut (Kasiram, 2010: 211).

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa penelitian ini peneliti mencari pengaruh satu variabel terhadap variabel berikutnya dimana yang menjadi pengaruh adalah permainan kartu huruf dan variabel yang di pengaruhi adalah kemampuan membaca anak. Metode eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan dan menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan sebab akibat dalam kondisi yang terkendali. Kemudian metode eksperimen ini peneliti memanipulasi suatu stimulasi atau kondisi yang mengakibatkan perubahan stimulasi pada objek yang akan dikenai stimulasi tersebut.

Berdasarkan hal diatas, peneliti memilih menggunakan *pre-eksperimental* yaitu dengan *tipe one group pretest-posttest design*. Dikatakan *pre-eksperimental* karena desain ini belum eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh independen. Pada penelitian ini awalnya peneliti melakukan pengukuran terhadap variabel terikat sebelum di beri perlakuan, baru setelah itu di beri perlakuan, kemudian dilakukan pengukuran kembali terhadap variabel terikat dengan alat ukur yang sama. Data tersebut dijadikan

pembandingan setelah dilakukan metode bermain peran dengan membandingkan nilai rata-rata kecerdasan interpersonal anak sebelum dan setelah dilakukan metode bermain peran dengan analisis uji beda (t-test) untuk melihat signifikan peningkatan kecerdasan interpersonal anak.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Mei 2018 dengan lokasi di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar. Waktu penelitian yang akan dilaksanakannya yaitu pada semester II tahun pelajaran 2017/2018.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Dalam suatu penelitian tentu diperlukannya adanya suatu objek yang akan dijadikan sebagai sasaran penelitian, yaitu sering disebut dengan objek penelitian. Oleh karena itu, sebelum penelitian dilaksanakan maka penulis untuk menetapkan terlebih dahulu objek penelitiannya yang disebut dengan istilah populasi dan sampel. Populasi menurut Sugiyono adalah “wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2007: 117). Adapun objek yang akan menjadi populasi peneliti adalah TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar terdiri dari 35 orang anak.

**Tabel 3.1**  
**Jumlah Populasi di TK Dharma**  
**Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kec. X Koto Kab. Tanah Datar**

<b>Kelompok</b>	<b>Jumlah Anak</b>
Kelompok B1	18
Kelompok B2	17
<b>Jumlah Keseluruhan</b>	<b>35</b>

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Menurut Sutrisno Hadi, Sampel adalah “sebagian individu yang diselidiki dari keseluruhan individu penelitian” (Hadi, 2004:107). Sedangkan Nanang Martono mendefinisikan sampel adalah “bagian dari populasi (sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti)” (Martono, 2011).

Adapun teknik pengambilan sampel atau sampling merupakan teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik simple random sampling. Sejalan dengan hal tersebut Noor (2011:151) menyatakan bahwa teknik simple random sampling adalah teknik yang paling sederhana (simple). Sampel diambil secara acak, tanpa memerhatikan tingkatan yang ada dalam populasi, tiap elemen populasi memiliki peluang yang sama dan diketahui untuk terpilih sebagai subjek.

Mendukung hal tersebut Narbuko (2001:111) menyatakan bahwa teknik random sampling adalah sebagai berikut:

Teknik pengambilan sampel di mana semua individu dalam populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Random sampling yang juga diberi istilah pengambilan sampel secara rambang atau acak yaitu pengambilan sampel yang tanpa pilih-pilih atau tanpa pandang bulu, didasarkan atas prinsip-prinsip matematis yang telah diuji dalam praktek. Dalam praktek, prosedur random sampling meliputi: cara undian cara ordinal, cara randomisasi dari tabel bilangan random.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka terpilihlah kelas B1 yang menjadi sampel, yang terdiri dari 18 orang anak. Adapun sampel dapat dijelaskan sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Sampel Penelitian**

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1	Abdurrahman Al Samran	LK
2	Aditia	LK
3	Aidil Luthfi Farezi	LK
4	Aliya Sumirqa Ajisadikin	PR
5	Alya Zahra	PR
6	Andrea Rizky Fernandes	LK
7	Anita	PR
8	Asep Saputra	LK
9	Aulia Nur Fransiska	PR
10	Chinta Kireina	PR
11	Fadhel Ramadhan	LK
12	Faishal Haqqi	LK
13	Fakhira Shakila	PR
14	Hilwa Dishi	PR
15	Hilyatil Hafizhah	PR
16	Husnul Farhan	LK
17	Syharul Akbar	PR
18	Zahara Tuljanah	PR

#### **D. Definisi Operasional**

Untuk memudahkan dan menghindari timbulnya pemahaman yang salah pengertian dari judul proposal ini, maka penulis menjelaskan beberapa istilah yang berkenaan dengan judul diatas

Kecerdasan interpersonal secara istilah kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan-perbedaan pada suasana hati, maksud, motivasi dan perasaan terhadap orang lain (Ardy, 2014: 88). Kecerdasan interpersonal yang penulis maksud adalah kemampuan anak dalam berempati, bekerja sama, dan berteman atau menjalin kontak.

Menurut Armstrong (dalam Musfiroh, 2010: 73-74) terdapat indikator kecerdasan interpersonal anak yang meliputi dalam hal kemampuan bekerjasama, kemampuan berempati pada orang lain dan kemampuan berteman atau menjalin kontak. Jadi dalam penelitian ini **kecerdasan**

**interpersonal** adalah kemampuan anak dalam bekerjasama, berempati pada orang lain dan berteman atau menjalin kontak.

Metode bermain peran adalah pemain yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta dan lain-lain” (Azizah, 2013 :52).

Selanjutnya Joeslina Aziz (dalam Gunarti, dkk., 2010: 10.4) berpendapat bahwa metode bermain peran adalah cara mengajar yang memberi kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan memainkan peranan tertentu, seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial. Berdasarkan beberapa pendapat para pakar di atas dapat penulis simpulkan bahwa **metode bermain peran** adalah cara mengajar yang memberikan kesempatan bagi anak dalam memerankan peran tokoh-tokoh ataupun benda-benda di sekitarnya seperti yang terdapat dalam kehidupan masyarakat atau kehidupan sosial.

#### **E. Pengembangan Instrumen**

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian. Untuk memudahkan penyusunan instrument maka perlu digunakan kisi-kisi instrument untuk bisa menetapkan indikator-indikator dari setiap variabel yang diteliti maka diperlukan wawasan yang luas dan mendalam tentang variabel yang akan diteliti (Sugiyono, 2007: 103-104). Pada penelitian ini penulis akan menggunakan teknik pengumpulan data observasi yang akan menggunakan bentuk instrument *checklist* dengan kategori kecerdasan interpersonal anak dalam penelitian ini memberikan rentang skor 1-4 dengan kategori penilaian belum muncul, mulai muncul, sering muncul, konsisten.

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan,  
 BSB : Berkembang Sangat Baik

**Tabel 3.3**  
**Kisi-kisi Instrument**

Variabel	Indikator	Sub indikator	Teknik pengumpulan data	Alat pengumpulan data	Sumber data
Kecerdasan Interpersonal	Kemampuan berempati	a. Anak dapat merasakan apayang dirasakanataudialami oleh htemannya b. Anak dapat berbagi kepada temannya sendiri	Observasi	Pedoman observasi	Anak dan guru
	Bekerjasama	a. Anak dapat menyesuaikan diri dengan teman-teman dalam kelompoknya b. Anak dapat menyadari terhadap tugas yang harus dilakukan oleh kelompok c. Anak dapat mengerjakan tugas bersama teman-teman dalam kelompok d. Anak dapat bersama-sama menyelesaikan masalah yang dihadapi kelompok	Observasi	Pedoman observasi	Anak dan guru
	Menjalinkontak	a. Anak dapat mendengarkan teman saat berbicara b. Anak dapat mendengarkan ibu guru saat menjelaskan tugas	Observasi	Pedoman observasi	Anak dan guru

**Tabel 3.4**  
**PEDOMAN OBSERVASI**

**Nama anak :**

**Umur :**

**Kelompok :**

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	<p>Kemampuan berempati</p> <p>a. Anak dapat merasakan apa yang dirasakanataudialamioleh temannya.</p> <p>b. Anak dapat berbagi kepada temannya sendiri.</p>				
2	<p>Bekerja sama</p> <p>a. Anak dapat menyesuaikan diri dengan teman-teman dalam kelompoknya.</p> <p>b. Anak dapat menyadari terhadap tugas yang harus dilakukan oleh kelompok.</p> <p>c. Anak dapat mengerjakan tugas bersama teman-teman dalam kelompok.</p> <p>d. Anak dapat bersama-sama menyelesaikan masalah yang dihadapi kelompok.</p>				
3	<p>Menjalin kontak</p> <p>a. Anak dapat mendengarkan teman saat berbicara.</p> <p>b. Anak dapat mendengarkan ibu guru saat menjelaskan tugas.</p>				

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono 2007: 308) sebagai berikut:

### **1. Observasi / pengamatan**

Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data ini dikumpulkan dan sering dengan bantuan sebagai alat yang sangat canggih sehingga benda-benda yang sangat kecil maupun sangat jauh dapat diobservasi dengan jelas (Sugiyono 2007:310).

Bentuk observasi yang peneliti gunakan yaitu observasi partisipatif. Dalam observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipatif ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak (Sugiyono 2007: 310).

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi bermanfaat sebagai alat bukti yang sah dan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, isi dari berkas yang menyangkut data atau informasi tentang kronologis kegiatan yang dilakukan kepada anak. Dokumentasi adalah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Data yang tersedia dalam dokumentasi ini adalah berbentuk surat-surat, catatan harian, kenang-kenangan, laporan dan sebagainya. Secara detail bahan dokumenter terbagi beberapa macam yaitu autobiografi, surat-surat pribadi, buku-buku, catatan harian,



memorial, kliping, dokumen perintah maupun swasta, cerita, film, foto, dan sebagainya (Bungin, 2011: 154).

### G. Desain Eksperimen

Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimental dengan bentuk rancangan *one-group pretest-posttest design*. Jenis penelitian ini adalah tidak menggunakan kelompok kontrol. Hanya saja dalam desain ini di samping ada *postes* ada juga *pretest*. Jadi ada *pretest*, *treatment* dan *post-test* (Hanafi, 2007: 94).

**Tabel 3.5**  
***One Group Pretest-posttest Design***

Pretest	Perlakuan	Posttest
O1	X	O2

Keterangan:

Penelitian *one group pretest-posttest design* dilaksanakan tiga tahap yaitu:

1. Melaksanakan *pretest* untuk mengukur kondisi awal responden sebelum diberikan perlakuan ( $O_1$ ).
2. Memberikan perlakuan ( $x$ ).
3. Melakukan *posttest* untuk mengetahui keadaan variabel terikat sesudah diberikan perlakuan ( $O_2$ )

### H. Teknik Analisis Data

Sebelum data diolah maka masing-masing item jawaban dari instrument di beri bobot atau skor terlebih dahulu, baik untuk pernyataan positif maupun pernyataan negatif seperti yang terdapat dalam tabel berikut:

Adapun rumusnya adalah :

$$R = H=L$$

Keterangan :

R : Rentang

H : Skor

L : Skor yang terendah

Menurut Nana Sudjana “dalam menentukan rentang skor yaitu skor terbesar dikurangi skor terkecil” dalam penelitian ini memiliki rentang skor 1-4 dengan kategori, konsisten, sering muncul, mulai muncul, dan belum muncul. Jumlah item sebanyak 8 item sehingga interval kriteria tersebut dapat ditentukan dengan cara sebagai berikut:

1. Skor maksimum  $4 \times 8 = 32$

Keterangan skor maksimum nilai tertingginya adalah 4, jadi 4 dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan berjumlah 8 dan hasilnya 8.

2. Skor minimum  $1 \times 8 = 8$

Keterangan skor minimum nilai tertingginya adalah 1, jadi dikalikan dengan jumlah sub indikator keseluruhan yang berjumlah 12 dan hasilnya 12.

3. Rentang  $32 - 8 = 24$

Keterangan rentang diperoleh dari jumlah skor maksimum dikurangi jumlah sub indikator.

4. Banyak kriteria adalah 4 tingkatan (Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik).

5. Panjang kelas interval  $24 : 4 = 6$

Keterangan panjang interval diperoleh dari hasil rentang dibagi dengan banyak kriteria.

Adapun klasifikasi skor peningkatan kemandirian anak adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.6**  
**Klasifikasi Skor Peningkatan Kecerdasan Interpersonal**

No	Skor	Kategori Peningkatan Kecerdasan Interpersonal
1	26-32	Berkembang Sangat Baik
2	20-25	Berkembang Sesuai Harapan
3	14-19	Mulai Berkembang
4	8-13	Belum Berkembang

**Table 3.7**  
**Alternatif Kemandirian Instrument dan Bobot**

Kecerdasan Interpersonal	Skor
Berkembang Sangat Baik	4
Berkembang Sesuai Harapan	3
Mulai Berkembang	2
Belum Berkembang	1

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan statistik deskriptif. Menurut sugiono (2013: 147) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi penyajian data dalam statistik deskriptif adalah melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean statistik deskriptif juga dilakukan mencari kuatnya hubungan antara variabel melalui analisis korelasi, melakukan prediksi dengan analisis regresi, dan membuat perbandingan dengan membandingkan rata-rata dan sampel atau populasi dalam analisis korelasi, regresi, dan membuat perbandingan rata-rata atau lebih tidak perlu di uji signifikasinya.

Sedangkan menurut samtoso (2003: 32) statistik deskriptif adalah proses pengumpulan, penyajian dan meringkas berbagai karakteristik dan data dalam upaya untuk menggambarkan data tersebut secara memadai. Pengumpulan data penyajian dapat disajikan dalam bentuk tabel, dan grafik.

Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang sudah terkumpul. Peneliti disini, menggunakan statistik deskriptif dengan menggunakan penyajian data berupa tabel dan grafik tanpa perlu diuji signifikasikan.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Berdasarkan hasil rumusan masalah dan tujuan penelitian maka dilakukan pengumpulan data tentang Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar. Pengumpulan data ini dilakukan dua kali sebelum dan sesudah diberikan *treatment* pada kelompok B1 yang terdiri dari 18 orang anak.

Data penelitian yang diperoleh tersebut berasal dari *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dan *post-test* menggunakan delapan butir instrumen penelitian, dengan alternatif kriteria penilaian masing-masing instrumen yaitu Berkembang Sangat Baik (BSB) diberikan skor 4, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) diberikan skor 3, Mulai Berkembang (MB) diberikan skor 2, Belum Berkembang diberikan skor 1.

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Penelitian ini tentang Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar, dengan populasi adalah seluruh murid TK Dharma Bakti Tanah Datar, sementara yang menjadi sampel penelitian adalah kelas B.1 yang kecerdasan interpersonalnya masih rendah.

Berdasarkan pengolahan hasil test awal dengan menggunakan pedoman observasi yang diberikan pada tanggal 9 sampai 13 September 2017, ditemukan permasalahan nyata tentang kecerdasan interpersonal anak yang masih rendah. Rendahnya minat anak dalam mengikuti kegiatan hal ini disebabkan karena metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.

Selain itu guru kurang memiliki kemampuan dan minat dalam menggunakan metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal anak dan guru hanya mengandalkan kegiatan yang

ada di dalam lembar kerja anak serta terbatasnya media yang digunakan guru saat pembelajaran. Terkait dengan permasalahan kemampuan kecerdasan interpersonal anak yang masih rendah maka penulis akan menyajikan hasil penelitian yang mengungkapkan tentang pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak. Untuk mengawali kegiatan penelitian maka berdasarkan kisi-kisi instrument peneliti melihat kemampuan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B1.

Pada setiap pertemuan ditentukan tema dan sub tema yang akan diteliti. Pertemuan yang dilaksanakan sebanyak empat kali saat *treatment* dengan tema/sub temanya pada pertemuan pertama yaitu bermain peran sebagai pedagang swalayan, pertemuan kedua tema/subtemanya yaitu bermain peran sebagai pekerjaan yang sub tema dokter, pertemuan ketiga tema/sub temanya yaitu pekerjaan yang sub tema bermain peran sebagai guru, dan pertemuan keempat tema/subtemanya yaitu pekerjaan yang sub tema bermain peran sebagai polisi. Jadwal materi kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1**  
**Jadwal Materi Kegiatan Bermain Peran untuk Meningkatkan**  
**Kecerdasan Interpersonal**  
**Anak Usia Dini**

No	Hari/ Tanggal	Treatment	Tema	Waktu	Tempat pelaksanaan
1	Rabu / 9 Mei 2018	I	Swalayan	± 60 menit	Ruang kelas TK Dharma Bakti
2	Jumat / 11 Mei 2018	II	Dokter	± 60 menit	Ruang kelas TK Dharma Bakti
3	Sabtu / 12 Mei 2018	III	Guru	± 60 menit	Ruang kelas TK Dharma Bakti

4	Senin / 13 Mei 2018	IV	Polisi	± 60 menit	Ruang kelas TK Dharma Bakti
---	------------------------	----	--------	---------------	-----------------------------------

### 1. Deskripsi Data *Pre Test* Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Berdasarkan kegiatan I di atas saat *pre-test* terlihat bahwa untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal anak usia dini masih rendah. Peneliti disini untuk meningkatkan kemampuan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui metode bermain peran.

Data yang diperoleh dari lokal B1 di TK Dharma Bakti Aie Angek semester II tahun ajaran 2017/2018 yang jumlah anak dalam hasil kemampuan kecerdasan interpersonal anak usia dini sebanyak 18 orang. Setelah diperoleh hasil *pre-test* kecerdasan interpersonal anak usia dini tersebut, terlihat bahwa skor tertinggi yang berhasil dicapai anak adalah 14 dan skor terendah adalah 8. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Test Awal (*Pre-test*) Kecerdasan Interpersonal**

No	Kode Anak	Item Pengamatan								S	K
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AT	1	1	1	2	1	1	1	1	9	BB
2	ASA	1	1	1	1	1	1	1	2	9	BB
3	A	1	1	1	1	1	1	1	1	8	BB
4	AS	1	1	1	2	1	1	1	1	7	BB
5	ANF	2	2	1	2	2	1	2	2	10	BB
6	FH	2	1	1	1	1	2	1	1	14	MB
7	HD	1	1	1	1	1	1	1	2	9	BB
8	HF	1	1	1	1	2	1	1	1	9	BB
9	JIT	2	2	2	2	1	2	1	2	14	MB
10	KA	2	2	2	2	1	2	1	2	14	MB
11	MT	1	1	2	2	1	1	1	1	10	BB
12	NA	1	1	1	1	1	2	1	1	9	BB
13	NM	2	1	2	2	1	1	1	1	11	BB
14	NF	1	1	1	1	1	1	2	2	9	BB

15	RPR	2	2	1	1	1	1	1	1	10	BB
16	RM	1	1	1	1	1	2	2	1	10	BB
17	SA	2	1	1	1	1	1	1	1	9	BB
18	ZT	1	1	2	2	1	1	1	1	10	BB
<b>Total</b>										183	
<b>Rata-rata</b>										10,16	

Dari tabel di atas dapat diperoleh data *pre-test* yang skor akhirnya 183 dengan nilai rata-rata 10,16 yang skor tertinggi adalah 14 dan skor terendah adalah 8. Adapun anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang dikategorikan belum berkembang adalah 16 orang diantaranya (AT, ASA, A, AS, ANF, FH, HD, HF, MT, NA, NM, NF, RPR, RM, SA, ZT) dan 2 orang dikategorikan mulai berkembang kecerdasan interpersonal diantaranya (JIT dan KA) sementara anak yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada. Dari data di atas, dapat diketahui bahwa kecerdasan interpersonal anak pada kelompok B.1 di TK Dharama Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kab. Tanah Datar sebelum diberikan metode bermain peran masih rendah.

Selanjutnya rangkuman distribusi frekuensi data *pre-test* kecerdasan interpersonal anak disusun dalam tabel 4.3 sebagai berikut ini:

**Tabel 4.3**  
**Klasifikasi Skor pada Anak Kelompok B.1**  
**di TK Dharmabakti Aie Angek**  
**Kec. X Koto Kab. Tanah Datar (*Pre-test*)**

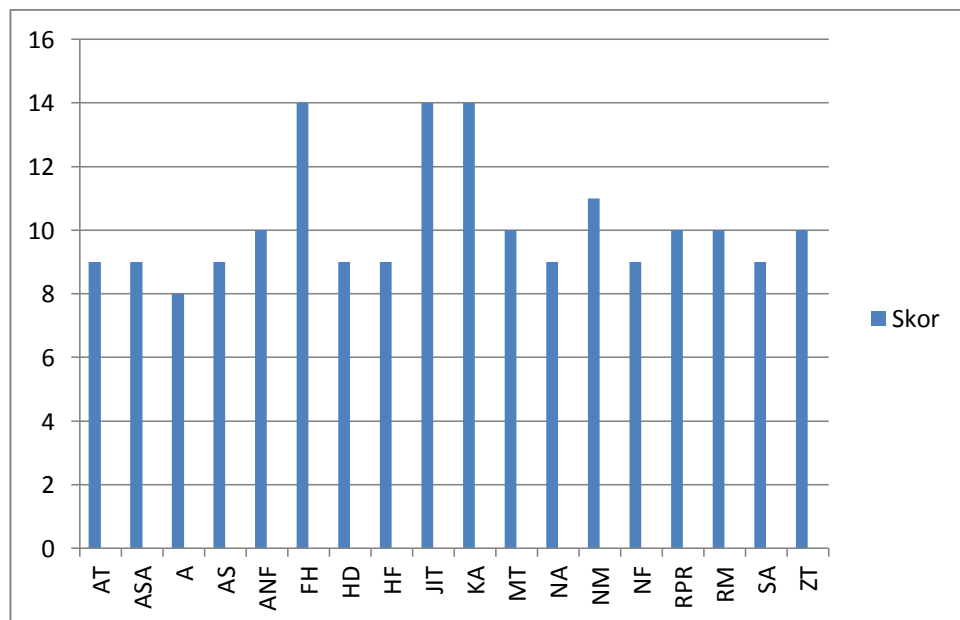
No	Interval	Kategori	F	%
1	26-32	BSB	0	0
2	20-25	BSH	0	0
3	14-19	MB	3	16,66
4	8-13	BB	15	83,33
Jumlah			18	100.00



Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data bahwa anak yang memiliki kategori mulai berkembang (MB) adalah sebanyak 3 orang dengan persentase 16,66%, sedangkan belum berkembang (BB) adalah sebanyak 15 orang anak dengan persentase 83,33%, sedangkan dengan katagori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) belum ada.

Hasil tes awal (*pre-test*) kecerdasan interpersonal anak dapat dilihat pada grafik 4.1 berikut:

**Grafik 4.1**  
**Hasil Tes Awal (*Pre-test*) Kecerdasan Interpersonal**



Berdasarkan grafik 4.1 di atas dapat terlihat jelas bahwa kecerdasan interpersonal anak usia dini dalam kategori belum berkembang 15 orang anak, mulai berkembang 3 orang anak, sedang anak berkategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada.

## 2. Pelaksanaan *Treatment* dan *Post-test*

### a. *Treatment* I

#### 1) Perencanaan

Pelaksanaan *treatment* berjalan lancar dan mencapai hasil yang sesuai dengan apa yang diharapkan. Pada *treatment* ini peneliti melaksanakan kegiatan dengan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Dalam melaksanakan kegiatan peneliti menyiapkan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk menunjang kegiatan yang akan dilakukan. *Treatment* I dilakukan pada tanggal 09 Mei 2018 dengan tema pembelajarannya tentang pekerjaan dan sub temanya swalayan. Kegiatan bermain peran dilaksanakan di ruangan TK Dharama Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.

#### 2) Pelaksanaan

Pada kegiatan pembukaan guru mulai bercakap-cakap dengan anak tentang swalayan yang topiknya menceritakan atau memberitahu apa-apa saja yang dijual di swalayan tersebut. Setelah itu guru mulai memperlihatkan dan bercerita tentang apa-apa saja yang dijual di swalayan kepada anak.

Guru terlebih dahulu menjelaskan cara-cara untuk bermain peran sebagai si pembeli dan si penjual. Di sini guru memiliki uang mainan untuk bermain peran sebagai pembeli dan penjual tersebut dan guru memperlihatkan kepada anak uang mainan tersebut dan menanyakan kepada anak tersebut uang berapakah yang dipegang guru itu. Selanjutnya mengajak anak tersebut untuk menghitung uang yang ada pada guru dan anak-anak tersebut ada yang mengetahui berapa banyak uang tersebut dan ada anak yang kurang mengetahui berapa uang yang diperlihatkan itu. Guru menjelaskan kepada anak awalan cara bermain peran

secara perorangan untuk membeli dan untuk yang menjual dan dilakukan beberapa kali oleh guru.

Setelah guru membagi anak sebagai si penjual dan si pembeli kepada anak agar anak bisa memahami dari permainan bermain peran sebagai pembeli dan penjual. Agar anak tidak merasa bosan dan nyaman saat belajar bermain peran maka diselingsi dengan lagu yang berkaitan dengan tema yang berkaitan dengan pekerjaan. Selanjutnya guru memberi tahu anak dalam bermain peran kepada anak, anak-anak harus saling bergantian dalam membeli apapun saja itu dan harus cara yang baik dan sopan kalau kita sebagai pembeli ataupun sebagai penjual kita harus sabar menghadapi si pembeli yang banyak tawar dalam membeli.

### 3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian pada *treatment I* untuk sub indikator 1 (anak dapat merasakan apa yang dirasakan atau dialami oleh temannya) maka anak yang kategori BSH belum ada dan 13 orang anak berkategori MB. Selanjutnya indikator 2 (anak dapat berbagi kepada temannya sendiri dalam bermain peran) dengan 6 orang anak yang kategori BSH, 10 orang anak berkategori MB, dan 2 orang anak dengan kategori BB. Kemudian pada sub indikator 3 (anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dalam bermain peran secara berurutan ) belum ada anak yang tergolong kategori BSH, 17 orang anak dengan kategori MB, dan 1 orang anak dengan kategori BB.

Pada sub indikator 4 (anak dapat menyadari diri sendiri terhadap tugas yang dilakukan dalam bermain peran) maka 2 orang anak dengan kategori BB, 2 orang anak dengan kategori BSH, 13 orang anak dengan kategori MB, dan 3 orang anak dengan kategori BB. Kemudian untuk sub indikator 5, (anak dapat mengerjakan tugas bersama teman-temannya dalam berkelompok) dengan

kategori BB terdapat 4 orang anak, 13 orang anak dengan kategori MB, dan dengan kategori BSH terdapat 1 orang anak.

Selanjutnya untuk sub indikator 6 (anak dapat menyelesaikan masalah yang di hadapinya dalam bermain) peran 6 orang anak dengan kategori BB, 8 orang anak dengan kategori MB, dan dengan kategori BSH sebanyak 4 orang anak. Pada sub indikator 7 (anak dapat mendengarkan teman saat berbicara dalam bermain peran) dengan kategori MB 11 orang anak dan BSH sebanyak 2 orang, dan berkategori BB 5 orang anak. Selanjutnya sub indikator 8 (anak dapat mendengarkan ibu guru saat menjelaskan tugas yang akan lakukan dalam bermain peran) yang berkategori BSH sebanyak 1 orang, sedangkan yang berkategori MB berjumlah 8 orang anak dan yang BB adalah sebanyak 9 orang. Perolehan skor hasil *treatment* I dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut:

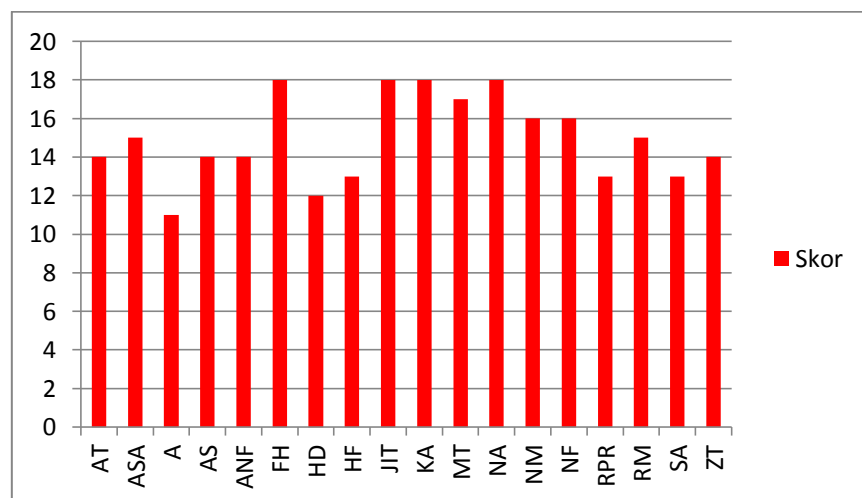
**Tabel 4.4**  
**Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini**  
**(Treatment I)**

No	Kode Anak	Item Pengamatan								S	K
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AT	2	1	2	2	2	2	1	2	14	MB
2	ASA	2	3	2	2	1	1	2	2	15	MB
3	A	1	2	2	1	1	1	2	1	11	BB
4	AS	1	3	2	3	2	1	1	1	14	MB
5	ANF	1	2	2	3	1	2	2	1	14	MB
6	FH	2	3	2	2	3	2	2	2	18	MB
7	HD	2	1	2	2	1	1	2	1	12	BB
8	HF	1	3	2	2	2	1	1	1	13	BB
9	JIT	2	3	2	2	2	3	2	2	18	MB
10	KA	2	2	2	2	2	3	3	2	18	MB
11	MT	2	3	2	2	2	2	2	2	17	MB
12	NA	2	2	2	2	2	3	2	3	18	MB
13	NM	2	2	2	1	2	3	3	1	16	MB

14	NF	2	2	2	2	2	2	2	2	16	MB
15	RPR	1	2	2	2	2	2	1	1	13	BB
16	RM	2	2	2	2	2	2	2	1	15	MB
17	SA	2	2	1	1	2	1	2	2	13	BB
18	ZT	2	2	2	2	2	2	1	1	14	MB
<b>Total</b>										269	
<b>Rata-rata</b>										14.94	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data bahwa anak yang memiliki kategori mulai berkembang (MB) adalah sebanyak 13 orang anak (AT, ASA, AS, ANF, FH, JIT, KA, MT, NA, NM, NF, RM dan ZT ), sedangkan belum berkembang (BB) adalah sebanyak 5 orang anak ( A, HD, HF, RPR dan SA) sedangkan dengan katagori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) belum ada dengan jumlah skor 269 dengan nilai rata-rata 14,94. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 4.2 di bawah ini:

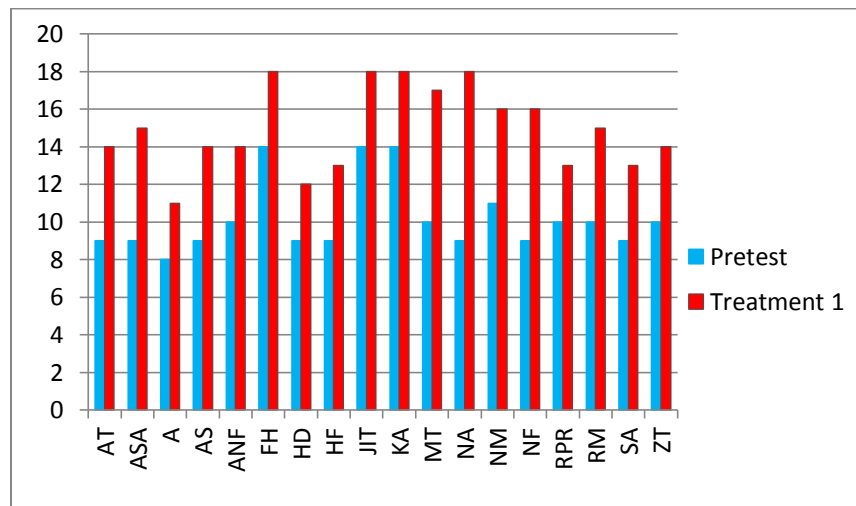
**Grafik 4.2**  
**Kecerdasan Interpersonal Anak**  
**melalui Metode Bermain Peran (*Treatment I*)**



Berdasarkan grafik 4.2 di atas dapat terlihat jelas bahwa kecerdasan interpersonal dalam kategori belum berkembang 5 orang anak, mulai berkembang 13 orang, sedangkan anak

berkategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik belum ada dengan jumlah skor 269 dengan jumlah nilai rata-rata 14,94. Perbandingan antara *pre-test* dan *treatment I* dapat dilihat pada grafik 4.3 berikut ini:

**Grafik 4.3**  
**Perbandingan *Pre-test* dan *Treatment I***



Berdasarkan grafik 4.3 tentang perbandingan *pre-test* dan *treatment I* terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan pada setiap anak setelah diberikan *treatment I*. Kegiatan bermain peran yang dilakukan anak dapat dilihat pada gambar 4.1 di bawah ini:

**Gambar 4.1**  
**Kegiatan Bermain Peran pada *Treatment I***



b. *Treatment II*

1) Perencanaan

*Treatmet II* dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2018 diruangan TK Dharma Bakti Aie Angek mulai pukul 10.00-11.30 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti sebanyak 18 orang anak, peneliti bekerja sama dengan murid dalam kegiatan bermain peran dengan tema pekerjaan agar anak bisa tenang dan fokus saat bermain peran. Sebelumnya peneliti menyiapkan media yang menunjang kegiatan tersebut.

Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Dalam pelaksanaan *treatment II* peneliti memberikan kegiatan tentang bermain peran profesi sebagai dokter.
- b) Menyiapkan sarana prasarana yang akan ditampilkan oleh anak sebagai seorang dokter. Misalnya, alat-alat yang biasanya di pakai oleh dokter seperti stetoskop, suntik dan lain-lain.
- c) Menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan tersebut seperti ruangan kelas dan pedoman observasi.

2) Pelaksanaan

Pada kegiatan pembukaan guru mulai bercakap-cakap dengan anak tentang pekerjaan /subtemanya dokter yang topiknya cara dan bentuk alat-alat dokter yang mana bentuk seorang dokter, lalu menjelaskan kepada anak-anak tersebut. Setelah itu guru mulai menceritakan bagaimana pekerjaan salah seorang dokter tersebut kepada anak dan alat-alat yang biasa dipakai oleh dokter.

Guru terlebih dahulu menjelaskan atau mempraktekkan menjadi seorang sebagai dokter. Disini guru mengajak anak dan meminta anak untuk mempraktekkan setelah guru bertanya atau tanya jawab dengan anak, guru mengatakan kepada anak-anak tersebut dokter itu adalah seorang tenaga kesehatan

(dokter) yang menjadi tempat kontak pertama pasien dengan dokternya untuk menyelesaikan semua masalah kesehatan yang dihadapi tanpa memandang jenis penyakit. Setelah itu guru mengatakan kepada anak tugas seorang dokter adalah sebagai memeriksa penyakit orang yang sakit dan menagani penyakit yang akurat. Setelah itu guru membagi anak dalam kelompok ada anak yang sebagai kelompok pasien dan sebagai seorang dokter. Anak-anak semua itu saling berebutan untuk menjadi sebagai dokter, dan ada sebagian anak yang menjadi pasien.

Guru menjelaskan dan mencontohkan kembali kepada anak awalan cara-cara untuk sebagai dokter dan bagaimana caranya yang baik dalam menghadapi pasien yang sedang sakit. Setelah guru membagi anak untuk melakukan kegiatan bermain peran sebagai dokter tersebut. Agar anak bisa memahami dari setiap permainan yang dilakukannya, anak-anak tersebut saling bergantian untuk memerankan permainan bermain peran yang ada dalam cerita. Untuk mengantisipasi agar anak tidak merasa bosan dan nyaman saat bermain peran, maka diselingi dengan lagu yang berkaitan dengan tema yang berkaitan dengan pekerjaan.

Selanjutnya guru memberi tahu kepada anak apakah dalam bermain peran tersebut menyenangkan atau tidak, dan anak-anak tersebut menjawab dengan senang bagi anak-anak itu dia menjawab bersama sangat menyenangkan. Dengan mengadakan tema bermain peran tersebut anak-anak di TK Dharma Bakti semakin semangat dalam belajar, dengan adanya permainan dalam belajar tersebut anak-anak juga mengerti apa yang dimainkan dalam berperan, dan anak-anak tersebut tidak bosan dan tidak jenuh dalam belajar.



### 3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian pada *treatment* II untuk sub indikator 1 (anak dapat merasakan apa yang dirasakan atau dialami oleh temannya) maka anak yang kategori BSH belum ada dan 18 orang anak berkategori MB. Selanjutnya indikator 2 (anak dapat berbagi kepada temannya sendiri dalam bermain peran) dengan kategori BSH belum ada, 17 orang anak berkategori MB, dan 1 orang anak dengan kategori BB. Kemudian pada sub indikator 3 (anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dalam bermain peran secara berurutan ) di sini 2 orang anak yang tergolong kategori BSH, 14 orang anak dengan kategori MB, dan 2 orang anak dengan kategori BB.

Pada sub indikator 4 (anak dapat menyadari diri sendiri terhadap tugas yang dilakukan dalam bermain peran) maka 2 orang anak dengan kategori BSH, 16 orang anak dengan kategori MB. Kemudian untuk sub indikator 5, (anak dapat mengerjakan tugas bersama teman-temannya dalam berkelompok) dengan kategori BB terdapat 2 orang anak, 8 orang anak dengan kategori MB, dan dengan kategori BSH terdapat 8 orang anak.

Selanjutnya untuk sub indikator 6 (anak dapat menyelesaikan masalah yang di hadapinya dalam bermain) peran 1 orang anak dengan kategori BB, 13 orang anak dengan kategori MB, dan dengan kategori BSH sebanyak 4 orang anak. Pada sub indikator 7 (anak dapat mendengarkan teman saat berbicara dalam bermain peran) dengan kategori MB 10 orang anak dan BSH sebanyak 7 orang, dan berkategori BB 1 orang anak. Selanjutnya sub indikator 8 (anak dapat mendengarkan ibu guru saat menjelaskan tugas yang akan lakukan dalam bermain peran) yang berkategori BSH sebanyak 2 orang

sedangkan yang berkategori MB 9 orang anak dan yang BB adalah sebanyak 7 orang anak. Untuk melihat perolehan kecerdasan interpersonal anak pada *treatment* II dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut:

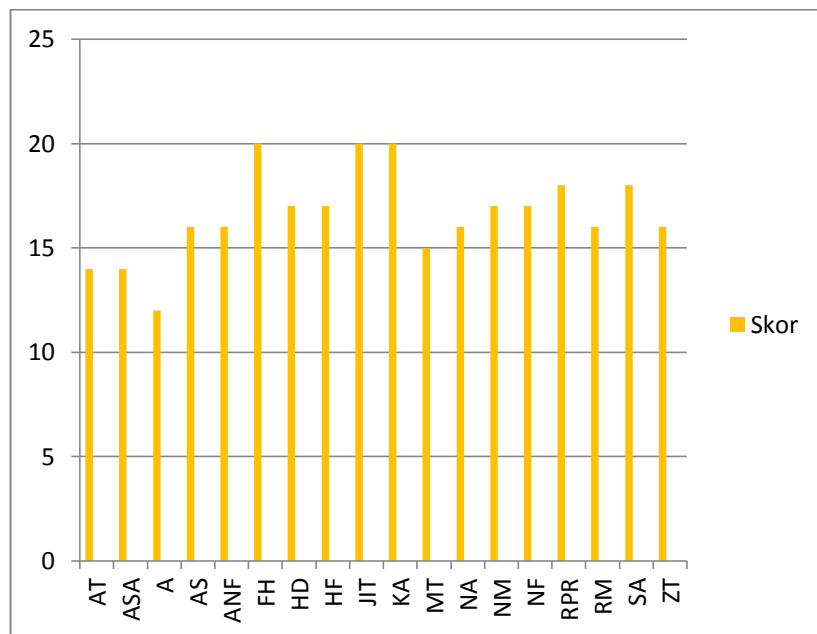
**Tabel 4.5**  
**Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini**  
**(Treatment II)**

No	Kode Anak	Item Pengamatan								S	K
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AT	2	2	2	2	1	2	2	1	14	MB
2	ASA	2	2	2	2	1	2	2	1	14	MB
3	A	2	2	1	2	2	1	1	1	12	BB
4	AS	2	2	2	2	3	2	2	1	16	MB
5	ANF	2	1	3	2	2	2	2	2	16	BB
6	FH	2	2	2	3	3	2	3	3	20	BSH
7	HD	2	2	2	2	3	2	3	1	17	MB
8	HF	2	2	2	2	3	3	2	1	17	MB
9	JIT	2	2	2	2	3	3	3	3	20	BSH
10	KA	2	2	2	3	3	3	3	2	20	BSH
11	MT	2	2	1	2	2	2	3	1	15	MB
12	NA	2	2	2	2	2	2	2	2	16	MB
13	NM	2	2	2	2	3	2	2	2	17	MB
14	NF	2	2	2	2	2	2	3	2	17	MB
15	RPR	2	2	3	2	2	3	2	2	18	MB
16	RM	2	2	2	2	2	2	2	2	16	MB
17	SA	2	2	2	2	3	2	3	2	18	MB
18	ZT	2	2	2	2	2	2	2	2	16	MB
<b>Total</b>										299	
<b>Rata-rata</b>										16.61	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data bahwa anak yang memiliki kategori mulai berkembang (MB) adalah sebanyak 13 orang anak (AT, ASA, AS, HD, HF, MT, NA, NM, NF, RPR, RM, SA dan ZT), belum berkembang (BB) adalah sebanyak 1 orang anak (A) dengan kategori berkembang

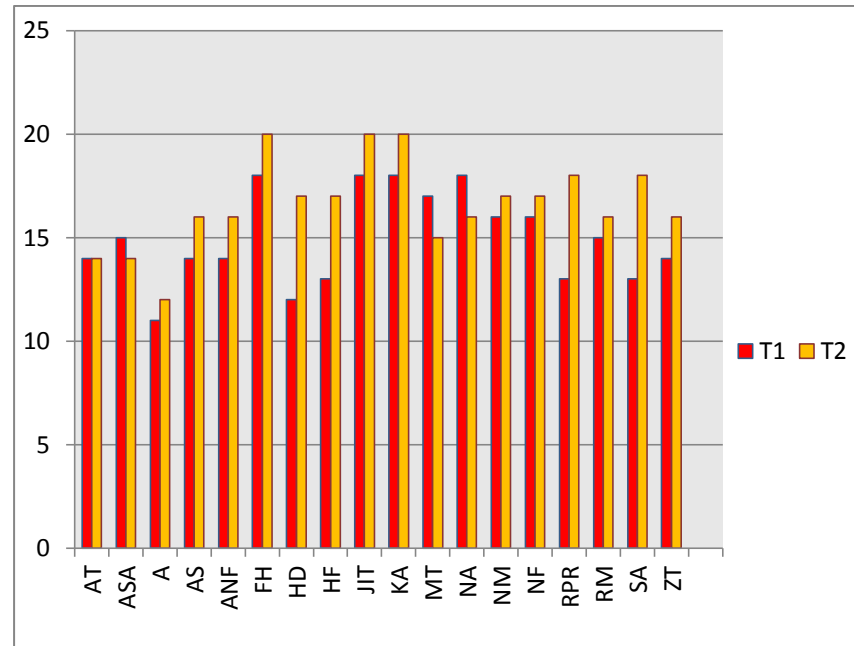
sesuai harapan (BSH) adalah sebanyak 3 orang anak (FA, JIT dan KA), dan berkembang sangat baik (BSB) belum ada, dengan jumlah skor 299 dengan jumlah nilai rata-rata 16,61. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 4.4 di bawah ini:

**Grafik 4.4**  
**Kecerdasan Interpersonal Anak**  
**melalui Metode Bermain Peran (*Treatment 2*)**



Berdasarkan grafik di atas dapat terlihat jelas bahwa kecerdasan interpersonal anak usia dini dalam katagori belum berkembang 1 orang anak, mulai berkembang 13 orang anak, sedangkan anak berkategori berkembang sesuai harapan sebanyak 3 orang anak dan berkembang sangat baik belum ada dengan jumlah skor 299 dengan jumlah nilai rata-rata 16,61. Adapun perbandingan kecerdasan interpersonal anak pada *treatment I* dan *treatment II* dapat dilihat pada grafik 4.5 berikut:

**Grafik 4.5**  
Perbandingan *Treatment I* dan *Treatment II*



Berdasarkan grafik 4.5 tentang perbandingan *treatment I* dan *treatment II* terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan pada setiap anak setelah diberikan *treatment II*. Kegiatan bermain peran yang dilakukan anak dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini:

**Gambar 4.2**  
Kegiatan Bermain Peran pada *Treatment II*



c. *Treatment* III

1) Perencanaan

*Treatment* III dilaksanakan pada 12 Mei 2018, di ruangan TK Dharma Bakti Aie Angek mulai pukul 10.00-11.30 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti sebanyak 18 orang anak. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam memberikan perlakuan dalam kegiatan bermain peran yang dimainkan sebagai bermain peran menjadi pemain yang bisa anak di ajak dengan tema hari itu. Peneliti menyiapkan fasilitas yang menunjang kegiatan tersebut.

Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Dalam pelaksanaan *treatment* III peneliti memberikan kegiatan tentang profesi guru. Misalnya bagaimana cara tampil untuk sebagai guru tersebut.
- b) Menyiapkan media buku, spidol dan buku-buku bacaan untuk anak TK.
- c) Menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan tersebut seperti ruangan kelas dan pedoman observasi.

2) Pelaksanaan

Sebelum memulai kegiatan metode bermain peran, pendidik harus mempersiapkan segala hal untuk menunjang aktifitas kegiatan yang akan ditampilkan oleh guru dan anak untuk bermain peran, misalnya mengadakan bermain peran dengan profesi sebagai guru, guru terlebih dahulu sudah mencontohkan kepada anak-anak tersebut bagaimana cara bermain peran.

Guru terlebih dahulu menjelaskan dan menceritakan kepada anak bagaimana yang baik dan bagus untuk cara mengajar di ruangan atau di depan kelas. Di sini guru memiliki spidol untuk menulis di papan dan guru juga menjelaskan

kepada anak tersebut kegunaan spidol yang dipegang guru. Dengan cara bermain peran tersebut anak-anak semangat dalam belajar. Guru menjelaskan kepada anak bagaimana cara melakukan kegiatan bermain peran.

Setelah itu guru langsung meminta kepada anak-anak tersebut siapa yang bisa tampil kedepan untuk memerankan tokoh sebagai guru, dan anak-anak saling berebutan mengangkat tangannya untuk tampil ke depan kelas. Lalu guru mengatakan ya semuanya harus bisa tampil kedepan tetapi dengan cara bergantian. Guru memilih anak yang duduknya bagus dan yang mau ikut belajar dengan benar dan tidak main-main dalam bermain peran tersebut. Anak-anak tersebut langsung diam dan duduk yang bagus untuk supaya mereka bisa dipilih untuk tampil kedepan yang berprofesi sebagai guru tersebut. Agar anak tidak merasa bosan dan nyaman saat belajar membaca maka diselingi dengan lagu yang berkaitan dengan tema yang berkaitan dengan dengan pekerjaan.

Selanjutnya guru memberi tahu anak siapa yang bisa kedepan dia bisa untuk calon guru setelah kita besar dan setelah kita sukses kita juga bisa membanggakan orang tua kita dan pasti orang tua kita pun bangga dengan anaknya yang bekerja sebagai pendidik, dengan mendengarkan kata-kata itu anak-anak seluruhnya yang di dalam kelas tersebut langsung berebutan untuk tampil kedepan.

### 3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian pada *treatment III* untuk sub indikator 1 (anak dapat merasakan apa yang dirasakan atau dialami oleh temannya) maka anak yang kategori BSH adalah sebanyak 4 orang anak, dan 14 orang anak berkategori MB. Selanjutnya indikator 2 (anak dapat berbagi kepada temannya sendiri dalam bermain peran)

dengan kategori BSH adalah sebanyak 2 orang anak, dan 16 orang anak berkategori MB. Maka yang berkategori BB tidak ada. Untuk sub indikator 3 (anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar dalam bermain peran secara berurutan ) di sini 9 orang anak yang tergolong kategori BSH, 9 orang anak dengan kategori MB, sedangkan yang berkategori BB tidak ada.

Pada sub indikator 4 (anak dapat menyadari diri sendiri terhadap tugas yang dilakukan dalam bermain peran) maka 9 orang anak dengan kategori BSH, 9 orang anak dengan kategori MB. Kemudian untuk sub indikator 5, (anak dapat mengerjakan tugas bersama teman-temannya dalam berkelompok) sedangkan dengan kategori BB tidak ada, 10 orang anak dengan kategori MB, dan dengan kategori BSH terdapat 8 orang anak.

Selanjutnya untuk sub indikator 6 (anak dapat menyelesaikan masalah yang di hadapinya) dalam bermain peran yang berkategori BB tidak ada, 12 orang anak dengan kategori MB. Maka dengan kategori BSH sebanyak 6 orang anak. Pada sub indikator 7 (anak dapat mendengarkan teman saat berbicara dalam bermain peran) dengan kategori MB 8 orang anak dan BSH sebanyak 10 orang, dan berkategori BB tidak ada.

Selanjutnya sub indikator 8 (anak dapat mendengarkan ibu guru saat menjelaskan tugas yang akan dilakukan dalam bermain peran) yang berkategori BSH sebanyak 6 orang sedangkan yang berkategori MB sebanyak 12 orang anak dan pada *treatment* III ini yang berkategori BB tidak ada. Perolehan hasil kecerdasan interpersonal anak pada *treatment* III dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

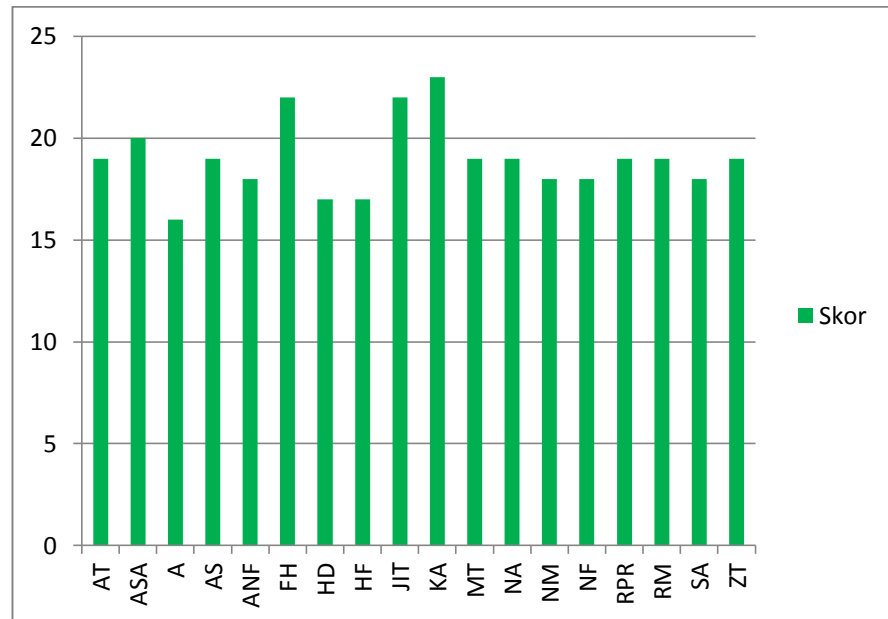
**Tabel 4.6**  
**Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini**  
*(Treatment III)*

No	Kode Anak	Item Pengamatan								S	K
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AT	2	2	3	3	2	3	2	2	19	MB
2	ASA	2	2	2	3	3	3	3	2	20	BSH
3	A	2	2	2	2	2	2	2	2	16	MB
4	AS	2	2	3	3	2	2	3	2	19	MB
5	ANF	2	2	2	2	3	2	3	2	18	MB
6	FH	3	3	3	2	3	2	3	3	22	BSH
7	HD	2	2	2	2	2	2	2	3	17	MB
8	HF	2	2	2	2	2	2	3	2	17	MB
9	JIT	2	2	3	3	3	3	3	3	22	BSH
10	KA	3	2	3	3	3	3	3	3	23	BSH
11	MT	2	2	3	3	3	2	2	2	19	MB
12	NA	2	3	3	3	2	2	2	2	19	MB
13	NM	2	2	3	3	2	2	2	2	18	MB
14	NF	3	2	2	2	2	2	2	3	18	MB
15	RPR	2	2	3	3	2	3	2	2	19	MB
16	RM	2	2	2	2	3	3	3	2	19	MB
17	SA	3	2	2	2	2	2	3	2	18	MB
18	ZT	2	2	2	2	3	2	3	3	19	MB
<b>Total</b>										342	
<b>Rata-rata</b>										19	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data bahwa anak yang memiliki kategori mulai berkembang (MB) adalah sebanyak 14 orang anak ( AT, A, AS, ANF, HD, HF, MT, NA, NM, NF, RPR, RM, SA dan ZT) sedangkan belum berkembang (BB) adalah tidak ada sedangkan dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) juga tidak ada dan berkembang sesuai harapan (BSH) adalah sebanyak 4 orang dengan jumlah skor 342 dengan jumlah nilai rata-rata pada *treatment* III adalah 19. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 4.6 berikut:

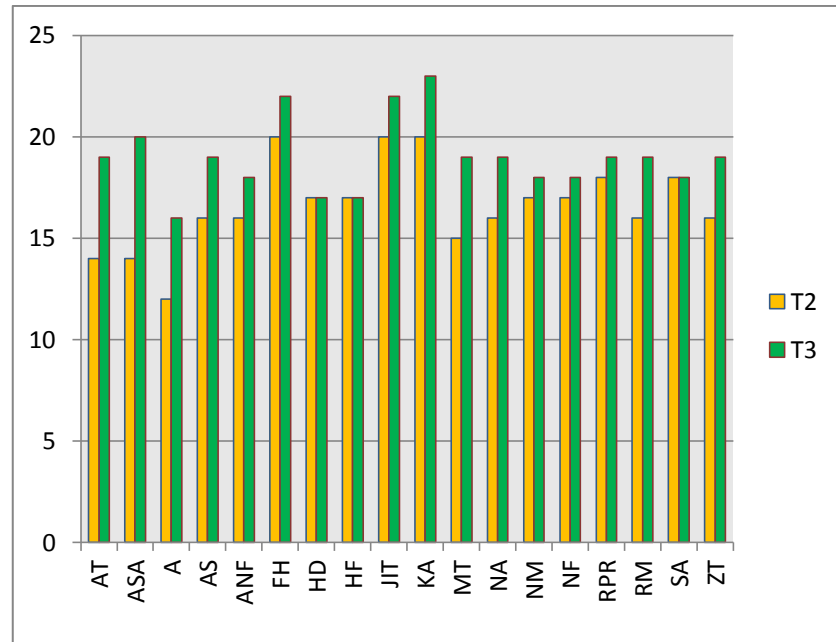


**Grafik 4.6**  
**Kecerdasan Interpersonal Anak**  
**melalui Metode Bermain Peran (*Treatment III*)**



Berdasarkan grafik 4.6 di atas dapat terlihat jelas bahwa kemampuan kecerdasan interpersonal dalam kategori mulai berkembang (MB) adalah sebanyak 14 orang anak, sedangkan yang belum berkembang (BB) adalah tidak ada sedangkan kategori belum berkembang sangat baik (BSB) tidak ada dan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 4 orang anak dengan jumlah skor 342 dengan jumlah nilai rata-rata pada *treatment III* adalah 19. Adapun perbandingan antara *treatment II* dan *treatment III* dapat dilihat pada grafik 4.7 berikut:

**Grafik 4.7**  
**Perbandingan *Treatment II* dan *Treatment III***



Berdasarkan grafik 4.7 tentang perbandingan *treatment II* dan *treatment III* terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan pada setiap anak setelah diberikan *treatment III*. Kegiatan bermain peran yang dilakukan anak dapat dilihat pada gambar 4.3 di bawah ini:

**Gambar 4.3**  
**Kegiatan Bermain Peran pada *Treatment III***



d. *Treatment IV (Post-test)*

1) Perencanaan

*Treatment IV* dilaksanakan pada 13 Mei 2018, diruangan TK Dharma Bakti Aie Angek mulai pukul 10.00-11.30 WIB, dengan jumlah anak yang diteliti sebanyak 18 orang anak. Peneliti bekerjasama dengan guru kelas dalam memberikan tugas untuk anak dalam bermain peran tersebut dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Adapun tema yang akan diberikan yaitu tentang pekerjaan dan guru membagi beberapa peran kepada anak-anak, diantaranya polisi, serta fasilitas yang menunjang kegiatan tersebut.

Adapun bentuk persiapan yang dilakukan adalah:

- a) Dalam pelaksanaan *treatment* keempat peneliti memberikan kegiatan tentang bermain peran profesi sebagai polisi.
- b) Menyiapkan media dan bentuk gambar polisi yang akan dilihat anak supaya anak bisa mengetahuinya.
- c) Menyiapkan fasilitas yang menunjang dalam kegiatan tersebut seperti ruangan kelas dan pedoman observasi.

2) Pelaksanaan

Sebelum memulai kegiatan metode bermain peran pendidik harus mempersiapkan segala hal untuk menunjang aktifitas kegiatan yang sub temanya polisi dengan metode bermain peran. Guru terlebih dahulu menjelaskan kepada anak-anak tersebut apa itu polisi dan apa-apa saja pekerjaan polisi tersebut, di sini guru memperlihatkan contoh gambar polisi tersebut kepada anak dan bertanya kepada anak itu apakah sebagai polisi itu kita boleh dalam bekerja memakai pakaian yang terserah saja dan anak-anak menjawab tidak boleh, anak-anak itu sedikit sudah mengetahuinya.

Dengan contoh gambar yang telah dilihat, anak-anak itu banyak yang menjawab dia besok kalau sudah besar dia

juga bekerja sebagai polisi. Dan guru menceritakan kepada anak-anak kalau ingin juga seperti yang digambar ini kita harus rajin-rajin belajar supaya kita bisa jadi orang yang di gambar ini.

Setelah guru menceritakan itu dan sudah melakukan tanya jawab dengan anak-anak guru membagi anak dalam beberapa kelompok dalam mengadakan bermain peran sebagai polisi dan ada yang jadi perampoknya. Anak di bagi ada yang jadi perampok dan ada yang menjadi polisi dan ada yang menolongnya dalam bermain peran itu nantinya. Setelah anak-anak dibagi mereka langsung bermain peran seperti yang telah diceritakan oleh guru tersebut.

Dalam bermain anak-anak ada yang bahagia ada yang bersedih yang bersedih tersebut dia berpura pura sedih karena dia dirampok oleh pencuri jadi anak yang sebagai polisinya mencari perampok, dan juga berpura-pura mencari si perampok tersebut. dengan adanya cara bermain peran tersebut anak-anak dalam belajar juga tidak bosan dalam belajar dan semangat dalam bermain peran. Agar anak tidak merasa bosan dan nyaman saat belajar di sentra bermain peran maka diselingi dengan lagu yang berkaitan dengan tema yang berkaitan dengan pekerjaan.

Selanjutnya guru memberi tahu anak dan bertanya kepada anak bagaimana “apakah menyenangkan dalam bermain peran yang kita lakukan tersebut?” dan anak-anak menjawabnya dengan gembira sangat menyenangkan kata anak-anak tersebut.

### 3) Evaluasi

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian pada *treatment IV (post-test)* untuk sub indikator 1 yaitu (anak dapat merasakan apa yang dirasakan atau dialami oleh

temannya). Dengan kategori BSH adalah sebanyak 13 orang anak dan 4 orang anak bebrkategori MB, selanjutnya indikator 2 untuk sub indikator (anak dapat berbagi kepada temannya sendiri) 15 orang anak dengan kategori BSH dan 3 orang anak bebrkategori MB.

Selanjutnya sub indikator 3 (anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar secara berurutan) 13 orang anak dengan kategori BSH dan 4 orang anak dengan kategori MB, sub indikator 4 (anak dapat menyadari diri sendiri terhadap tugas yang dilakukan), 6 orang anak dengan kategori BSH dan 10 orang anak dengan kategori MB, sub indikator 5 ( anak anak dapat mengerjakan tugas bersama teman-temannya dalam berkelompok) dengan kategori BSB adalah sebanyak 2 orang anak, 7 orang anak dengan kategori MB.

Sedangkan yang kategori BSH sebanyak 9 orang anak. sub indikator 6 (anak dapat menyelesaikan masalah yang di hadapinya) dalam bermain peran tidak ada yang kategori BB dan 6 orang anak dengan kategori MB. Sub indikator 7 (anak dapat mendengarkan teman saat berbicara) dalam bermain peran dengan kategori MB 14 orang anak dan BSH sebanyak 4 orang, dan bebrkategori BSB sebanyak 3 orang, yang bebrkategori BB tidak ada. Sub indikator 8 (anak dapat mendengarkan ibu guru saat menjelaskan tugas yang akan lakukan) dalam bermain peran yang bebrkategori BSB sebanyak 3 orang sedangkan yang bebrkategori MB tidak ada orang anak dan yang BSH adalah sebanyak 14 orang.

### 3. Hasil Tes yang Dilakukan Setelah *Treatment* (*Post-test*)

Setelah diberikan *treatment* beberapa kali dengan menggunakan metode bermain peran, maka diperoleh hasil kecerdasan interpersonal anak pada tabel 4.7 berikut:

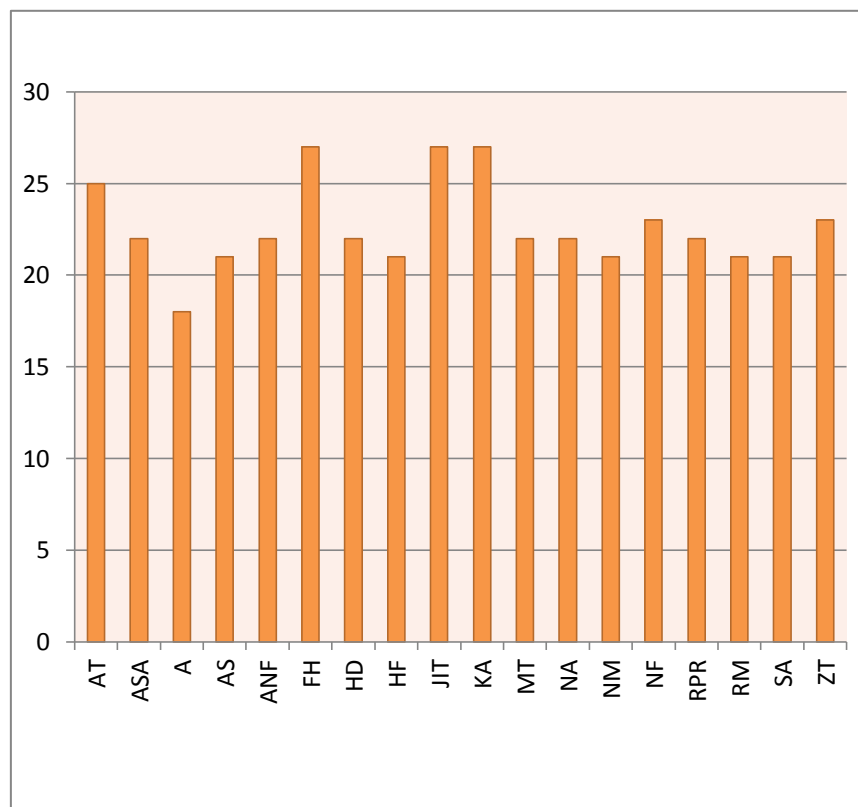
**Tabel 4.7**  
**Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini**  
***Treatment* IV (*Post-test*)**

No	Kode Anak	Item Pengamatan								S	K
		1	2	3	4	5	6	7	8		
1	AT	3	3	4	3	2	3	3	2	25	BSH
2	ASA	3	3	2	3	3	3	3	2	22	BSH
3	A	2	3	3	2	2	2	2	2	18	MB
4	AS	2	2	2	2	3	3	3	3	21	BSH
5	ANF	3	3	3	2	3	3	2	3	22	BSH
6	FH	3	3	3	4	3	3	4	4	27	BSB
7	HD	2	3	3	2	3	3	3	3	22	BSH
8	HF	3	3	3	2	2	3	3	2	21	BSH
9	JIT	3	3	3	3	4	4	4	3	27	BSB
10	KA	3	3	3	4	4	3	3	4	27	BSB
11	MT	4	3	3	3	2	3	2	2	22	BSH
12	NA	3	3	3	2	2	3	3	3	22	BSH
13	NM	3	3	3	3	2	2	3	2	21	BSH
14	NF	3	3	3	2	3	4	2	3	23	BSH
15	RPR	3	3	3	2	3	3	2	3	22	BSH
16	RM	3	2	2	3	3	3	2	3	21	BSH
17	SA	3	2	2	2	2	3	3	3	21	BSH
18	ZT	2	3	3	2	3	4	3	3	23	BSH
<b>Total</b>										407	
<b>Rata-rata</b>										22,61	

Berdasarkan tabel di atas dapat diperoleh data bahwa anak yang memiliki kategori berkembang sesuai harapan (BSH) adalah sebanyak 14 orang anak (AT, ASA, AS, ANF, HD, HF, MT, NA,

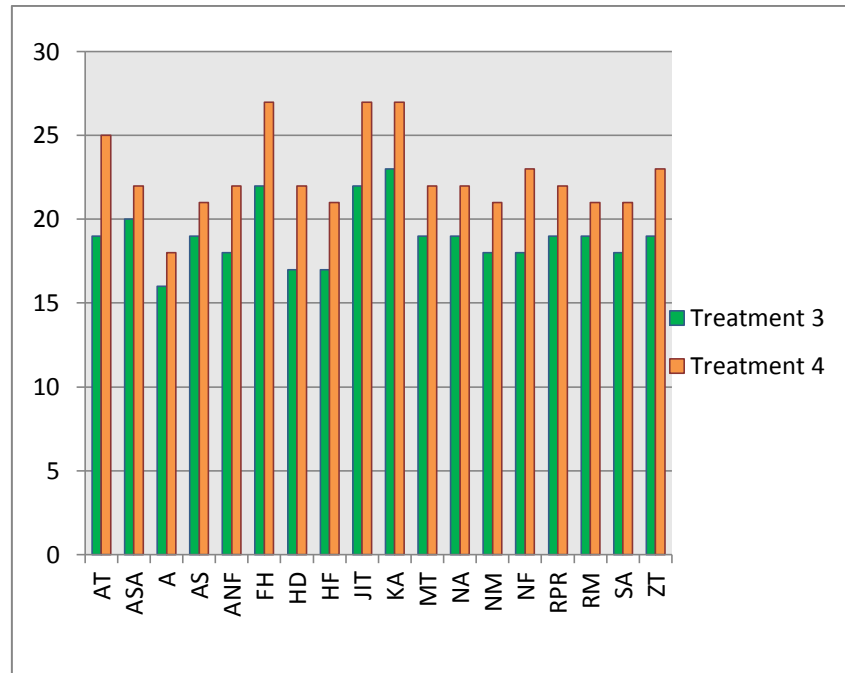
NM, NF, RPR, RM, SH, dan ZT), mulai berkembang (MB) adalah sebanyak 1 orang anak (A), sedangkan dengan kategori berkembang sangat baik (BSB) adalah sebanyak 3 orang anak (FH, JIT, dan KA). Dari data di atas diperoleh jumlah skor 407 dengan jumlah nilai rata-rata 22,61. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 4.8 berikut:

**Grafik 4.8**  
**Treatment IV (Post-test)**



Berdasarkan grafik 4.8 di atas dapat terlihat jelas bahwa kecerdasan interpersonal anak dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) adalah sebanyak 14 orang anak, mulai berkembang (MB) adalah sebanyak 1 orang anak, sedangkan kategori berkembang sangat baik (BSB) 3 orang anak dengan jumlah skor 407 dengan jumlah nilai rata-rata 22,61. Adapun perbandingan antara *treatment III* dan *treatment IV (post-test)* dapat dilihat pada grafik 4.9 berikut:

**Grafik 4.9**  
**Perbandingan Treatment 3 dan Treatment 4 (Post-test)**



Berdasarkan grafik 4.9 tentang perbandingan *treatment III* dan *treatment IV (post-test)* terlihat jelas bahwa terdapat peningkatan pada setiap anak setelah diberikan *treatment IV (post-test)*. Kegiatan bermain peran yang dilakukan anak dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut:



**Gambar 4.4**  
**Kegiatan Bermain Peran pada *Treatment IV (Post-test)***



Tabel distribusi frekuensi data *treatment IV (post-test)* dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

**Tabel 4.8**  
**Distribusi Frekuensi Data *Treatment IV (Post-test)***  
**Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini**

No	Interval	Kategori	F	%
1	26-32	BSB	15	83,33
2	20-25	BSH	3	16,66
3	14-19	MB	0	0
4	8-13	BB	0	0
Jumlah			18	100 %

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa berdasarkan hasil *Post-test* terdapat 15 orang anak dengan presentase 83,33% pada katagori berkembang sesuai harapan (BSB), 3 orang anak dengan presentase 16,66% dengan kategori (BSH) dengan jumlah 100%.

Dalam rangka menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan pada bab 1 maka dilakukan dengan statistik deskriptif yaitu perbandingan antara *pre-test* dan *post-test*. Sebagaimana hasil perolehan nilai *pre-test* dan *post-test* kecerdasan interpersonal anak dapat dilihat pada tabel 4. 10 berikut:

**Tabel 4.9**  
**Hasil Perolehan Nilai *Pre-test*, *Treatment* dan *Post-test***

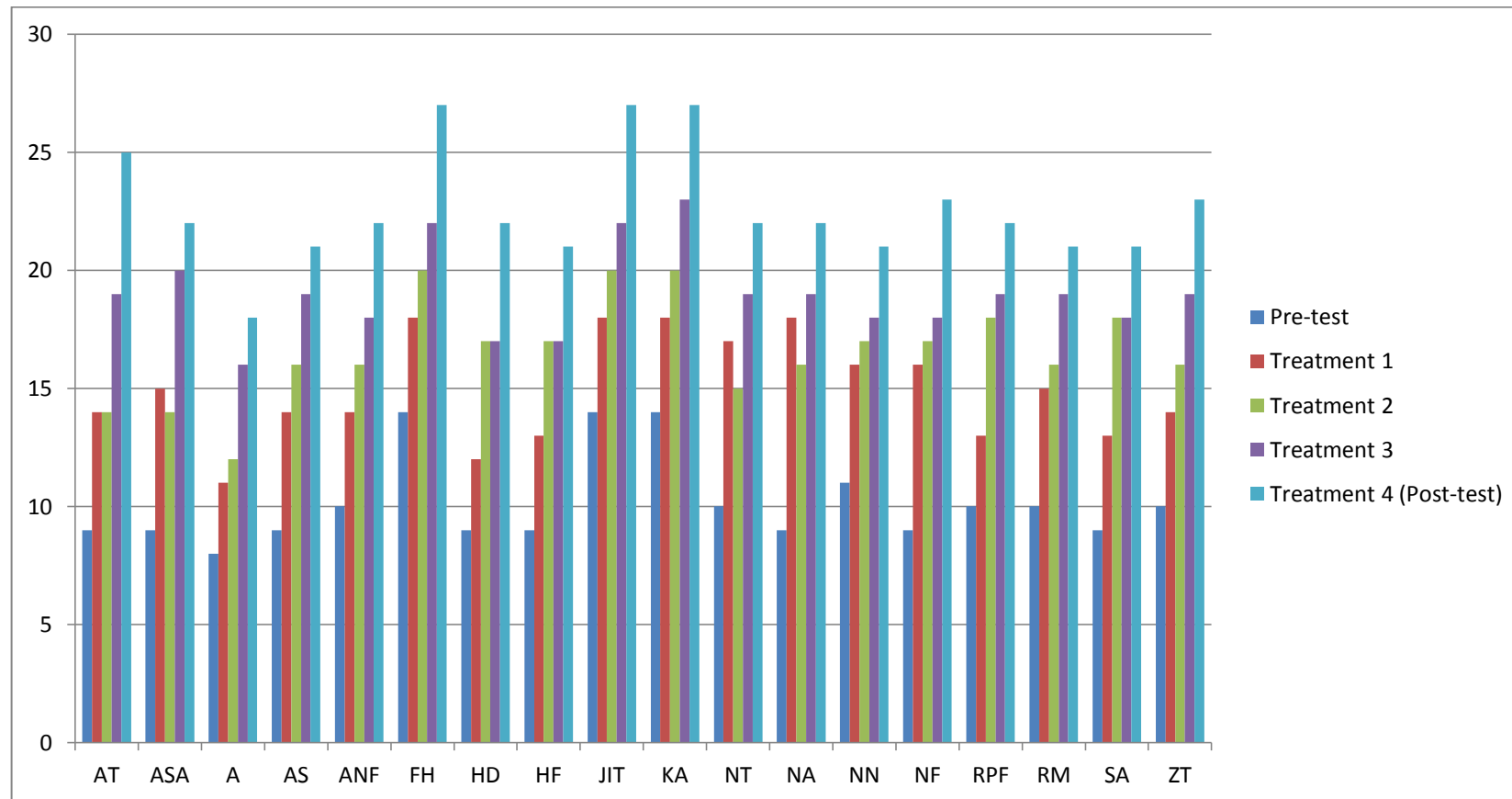
<b>Kode Anak</b>	<i>Pre-test</i>	<i>T1</i>	<i>T 2</i>	<i>T 3</i>	<i>Post-test</i>
AT	9	14	14	19	25
ASA	9	15	14	20	22
A	8	11	12	16	18
AS	9	14	16	19	21
ANF	10	14	16	18	22
FH	14	18	20	22	27
HD	9	12	17	17	22
HF	9	13	17	17	21
JIT	14	18	20	22	27
KA	14	18	20	23	27
MT	10	17	15	19	22
NA	9	18	16	19	22
NM	11	16	17	18	21
NF	9	16	17	18	23
RPR	10	13	18	19	22
RM	10	15	16	19	21
SA	9	13	18	18	21
ZT	10	14	16	19	23
<b>Total</b>	183	269	299	342	407
	10,16	14,94	16,61	19	22,61

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat dilihat bahwa kecerdasan interpersonal anak dari *treatment* I sampai *treatment* III sudah meningkat. Adapun nilai pada *pre-test* 10,16 dengan katagori belum berkembang, nilai *treatment* 1 adalah dengan rata-rata 14,94 dengan katagori belum berkembang, nilai *treatment* 2 dengan rata-rata 16,61 dengan katagori belum berkembang, nilai *treatment* 3 dengan rata-rata 19 dengan katagori mulai berkembang dan nilai *treatment* 4 dengan rata-rata 22,61 dengan katagori mulai berkembang dan nilai *post-test* dengan rata-rata 28,44 dengan katagori mulai berkembang. Dari ke empat *treatment* diperoleh

hasil data *post-test*. Setiap anak sudah meningkat kecerdasan interpersonal.

Adapun hasil data *pre-test*, *treatment* dan *post-tset* kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kec. X Koto Kab. Tanah Datar dapat dilihat pada grafik 4.11 di bawah ini:

**Grafik 4.10**  
**Perbandingan Nilai *Pre-test*, *Treatment* dan *Post-test***  
**TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kec. X Koto Kab. Tanah Datar**



Berdasarkan grafik 4.11 di atas dapat dilihat bahwa kecerdasan interpersonal anak dari *treatment* I sampai IV (*post-test*) sudah meningkat.

## B. Pengujian Persyaratan Analisis Statistik Deskriptif

Perbandingan data kecerdasan interpersonal anak antara *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

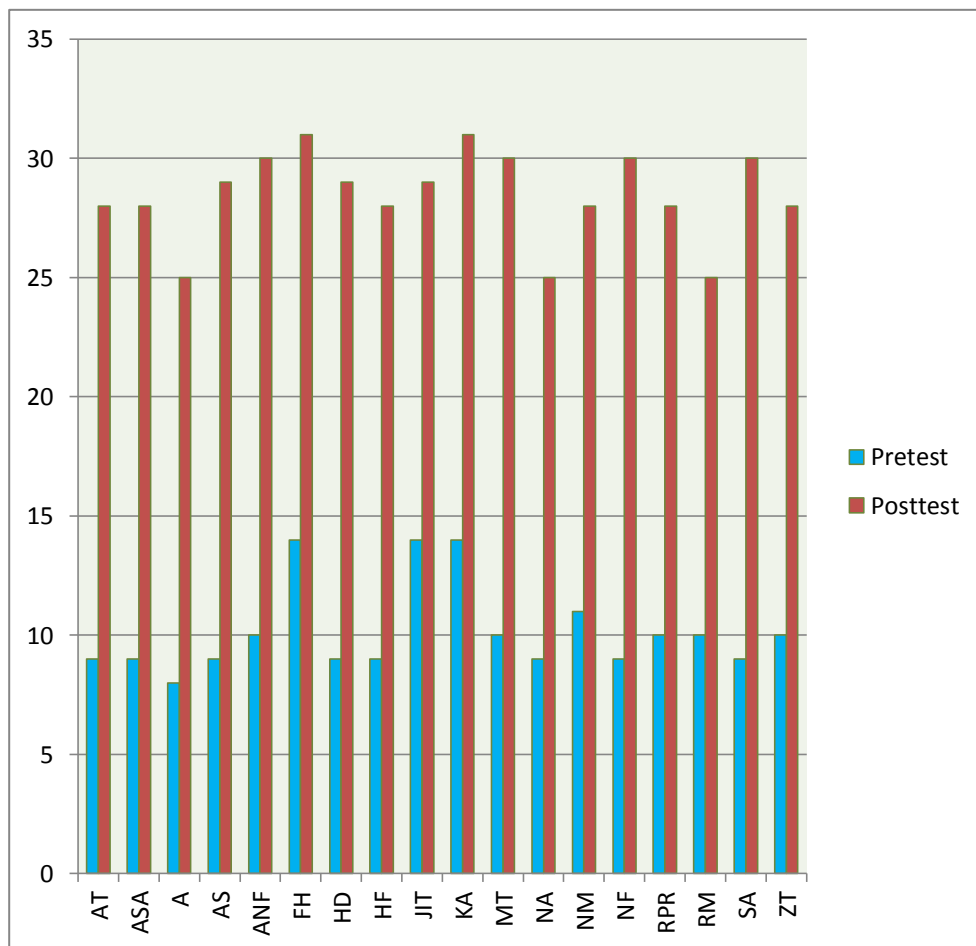
**Tabel 4.10**  
Perbandingan Data Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini  
antara *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Kode Anak	Skor		Selisih
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
1	AT	9	25	16
2	ASA	9	22	13
3	A	8	18	10
4	AS	9	21	12
5	ANF	10	22	12
6	FH	14	27	13
7	HD	9	22	13
8	HF	9	21	12
9	JIT	14	27	13
10	KA	14	27	17
11	MT	10	22	12
12	NA	9	22	13
13	NM	11	21	10
14	NF	9	23	14
15	RPR	10	22	12
16	RM	10	21	11
17	SA	9	21	12
18	ZT	10	23	13
<b>Total</b>		183	407	224
<b>Rata-rata</b>		10,16	22,61	12,44

Berdasarkan tabel 4.11 di atas terlihat jelas bahwa mengalami peningkatan skor kemampuan kecerdasan interpersonal anak. Skor rata-ratanya sebelum *treatment* skor rata-ratanya 10,16 setelah diberikan *posttest*

skor meningkat menjadi 12,44. Tabel di atas menggambarkan bahwa semua anak mengalami kenaikan skor kecerdasan interpersonal anak. Setelah hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen, maka untuk melihat signifikan atau tidaknya metode bermain peran untuk kecerdasan interpersonal anak usia dini dilakukan dengan analisis statistik deskriptif.

**Grafik 4.11**  
**Perbandingan Data antara *Pre-test* dan *Post-test***



Berdasarkan grafik 4.12 di atas, terlihat jelas bahwa mengalami peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Skor rata-ratanya sebelum *treatment* skor rata-ratanya 10,16 setelah diberikan *post-test* skor meningkat menjadi 22,61. Tabel di atas menggambarkan bahwa semua anak mengalami kenaikan skor kecerdasan interpersonal. Setelah hasil *prêt-test* dan *post-test* kelompok eksperimen, tidak disignifikasikan menggunakan metode bermain

peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini dilakukan dengan analisis statistik deskriptif.

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

Berdasarkan data di atas terkait dengan judul pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar. Diketahui bahwa masalah yang terdapat pada kecerdasan interpersonal pada anak usia dini sebagaimana yang sudah tertera dalam bab satu, Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini di Taman Kanak-kanak Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kec. X Koto Kab.Tanah Datar.

Dalam penelitian ini penulis melihat bahwa pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak. Semua tercermin dari hasil penelitian yang penulis lakukan di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk melihat ada tidaknya peningkatan pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui metode bermain peran. Dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, hal ini tercermin dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Dharma Bakti jorong kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.

Hal ini sesuai dengan pendapat Mukhtar Latif yang mengatakan bahwa:

“Metode bermain peran disebut juga main simbolik, role play, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial, kreativitas dan berbahasa, membangun rasa empati, membangun kemampuan berpikir secara abstrak dan objektif (Latif,2014: 130).

Metode bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan cara memecahkan masalah dan tanggung jawab, memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia. Hal ini sependapat dengan Hartely, Frank dan Goldenson dalam Moeslichatoen (2004:33) yang menyatakan bahwa ada delapan manfaat/fungsi bermain bagi anak, yang dapat diterapkan dalam bermain peran yaitu :

- a. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, sopir yang sedang membawa penumpang dan lain-lain.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan yang nyata. Seperti guru mengajar di kelas, petani menggarap sawah dan lain-lain.
- c. Untuk mencerminkan hubungan keluarga dalam pengalaman hidup yang nyata. Contohnya, ibu mendidik adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan PR dan lain-lain.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, melanggar lalu lintas, dan menjadi nakal.
- f. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa yang dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik kendaraan.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya, semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jaman makan, suatu acara/pesta.

Bermain peran yang penulis maksud adalah dengan bermain peran ini anak dapat berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penulis simpulkan bahwa metode bermain peran adalah memerankan peran tokoh-tokoh ataupun benda-benda di sekitarnya baik itu kejadian masa lalu maupun masa depan dengan tujuan mengembangkan imajinasi atau daya khayal anak.

Pada grafik 4.12 perbandingan tentang kecerdasan interpersonal anak usia dini antara *pre-test* dan *post-test* secara keseluruhan di atas dapat



dilihat perbandingan skor kecerdasan interpersonal anak antara *prê-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil data *pre-test* diperoleh hasil dari kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan metode bermain peran. Dengan perolehan nilai tertinggi yaitu 14 dan yang terendah yaitu 8. Sedangkan pada hasil *post-test* diperoleh nilai tertinggi sebesar 27 dan nilai terendah sebesar 18. Jadi berdasarkan hasil data *pre-test* dan *post-test* terlihat jelas peningkatan yang diperoleh anak.

Melalui empat kali pertemuan yang peneliti lakukan terdapat peningkatan kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar. Pada katagori tinggi dari yang belum ada sebelum dilakukan *treatment* meningkat menjadi 8 orang anak pada saat dilakukan *treatment*.

Berdasarkan hasil antara *pre-test* dan *post-test* di atas menunjukkan bahwa skor kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar meningkat setelah dilakukan *treatment* metode bermain peran. Hal ini bisa dilihat dari hasil *post-test* yang peneliti lakukan yaitu nilai *treatment* I adalah dengan rata-rata 14,94 dengan kategori belum berkembang, nilai *treatment* II dengan rata-rata 16,61 dengan kategori belum berkembang, nilai *treatment* III dengan rata-rata 19 dengan kategori mulai berkembang dan nilai *treatment* IV (*post-test*) dengan rata-rata 22,61 dengan kategori berkembang, jadi dari nilai yang didapatkan *post-test* tersebut yaitu sebanyak 22,61, maka setelah diberikan *treatment* diperoleh hasil data *post-test* mengalami peningkatan yang terjadi membuktikan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar telah mengalami peningkatan. Dengan demikian terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal

anak di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan  
X Koto Kabupaten Tanah Datar.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan tentang metode bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B1 di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar, dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan kecerdasan interpersonal anak setelah diberikan *treatment* dengan perbandingan analisis statistik deskriptif skor rata-rata *pre-test* 10,16 dan skor rata-rata *post-test* 22,61. Dengan demikian metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B1 di TK Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar.

### **B. Implikasi**

Penelitian ini berimplikasi pada perkembangan teori/keilmuan pendidikan anak usia dini khususnya dalam kecerdasan interpersonal anak usia dini.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian di Taman Taman Kanak-kanak Dharma Bakti Jorong Kandang Sampie Aie Angek Kecamatan X Koto Kabupaten Tanah Datar, dapat diajukan beberapa saran yang dapat bermanfaat bagi peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak, sebagai berikut:

1. Disarankan kepada kepala sekolah untuk dapat menerapkan dalam proses pembelajaran yang lebih menarik lagi terutama dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.
2. Disarankan kepada guru untuk dapat menggunakan kegiatan metode bermain peran satu cara meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan metode bermain peran, dan guru harus kreatif merancang kegiatan pembelajaran yang menarik agar materi dapat dikuasai dan anak tidak merasa bosan dalam mengerjakannya.

Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan variabel pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak dengan menggunakan subjek penelitian yang berbeda untuk mengentaskan setiap permasalahan kecerdasan interpersonal yang ada pada anak. Bagi peneliti selanjutnya juga dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak terutama dalam permasalahan kecerdasan interpersonal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, M. dkk. ("n.d"). Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal PGPAUD UPI Kampus Cibiru*.
- Ardy, N. 2010. *Mengelola dan mengembangkan Kecerdasan sosial dan emosi anak usia dini Panduan bagi orang tua dan pendidik paud*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Azizah, M. ("n.d"). Efektivitas Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Konsep Matematika Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal PGPAUD UPI Kampus Cibiru*.
- Bungin, B. (2011). *Metodelogi penelitian kuantitatif*. Jakarta: prenada Media. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1990. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka
- Diana, M. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Fichy, D. 2017. Pembelajaran Tema. <http://pembelajaran tema.blogspot.co.id> Diakses. 3 Januari 2018.
- Gunanti, W. 2010. *Metode Pengembangan Prilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta, Universitas Terbuka
- Hamzah, B. Uno. 2009. *Metode Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Bumi aksara.
- Jasmine, J. 2007. *Mengajar dengan Kecerdasan Majemuk*. Bandung: Nuansa.
- Kasiram, M. 2010. *Metodologi Penelitian*. UIN Maliki Press. Malang Yogyakarta.
- Lwin, M. 2008, *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan* Yogyakarta: PT.Indeks.
- Latif, M. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Musfiroh,T. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas.
- Purnajati, H. 2013. *Peran Orangtua Dalam Optimalisasi Tumbuh Kembang Anak Untuk Membangun Karakter Anak Usia Dini*, jurnal pendidikan.
- Qhori. 2017. Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di TK B Tunas Bangsa Bukittinggi. *SKRIPSI*. Batusangkar: Iain Batusangkar
- Rachmawati, Y dan Kurniati . 2010. *Strategi pengembangan kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Roestiyah, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Safaria, T. 2012. *Interpersonal Intelligence–Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.

- Sudjana, 2010. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sugiyono, 2007. *Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sujiono, Y.N. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sujiono, Y.N. 2011. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT.indeks.
- Suyadi, 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdarkarya
- Syaiful, S. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabe.
- Vatmala, T. 2017. *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran Di Paud Binainsani Lambu Kibang Tulang Bawang Barat*. SKRIPSI. Lampung: UIN.
- Wiyani, N.A. 2015. *Manajemen Paud Bermutu*. Yogyakarta: Gava Media