

***INTERPERSONAL INTELLIGENCE METHOD BY INCREASING
ROLE TO PLAY IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS CHART IN TK
AISYIYAH JAWABAGANSIAPIAPI***

Yulia Indrasari, Daviq Chairilsyah, Febrialismanto

yuliaindrasari01@gmail.com (085356521705), daviqch@yahoo.com, febrialisman@gmail.com

Teacher Education Courses For Early Childhood Education

Faculty of Teacher Training and Education

Riau University

Abstract: *The background of this research is underdeveloped interpersonal optimal child among children may not be able: to work together to show the attitude of its leadership, interacting with others, to understand the feelings of others, and empathy. Therefore, researchers make improvements and optimize interpersonal keceradasan perkembangann child according to his age level. The purpose of the implementation of this study was to determine the interpersonal intelligence, to determine the application of the method to play a role in improving interpersonal intelligence, interpersonal intelligence to determine the increase and to find out how high can increase the methods of playing the role of interpersonal intelligence in children aged 5-6 years. This research is a classroom action research conducted in two cycles. In one cycle there are three meetings. Data collection tool used in this study is in the form of observation sheet. The number of samples in this study were 16 children consisted of 10 boys and 6 girls lkaki. Based on the analysis of the assessment process there was an increase of 2 cycles. Improvement occurred, ie from before the action to the first cycle of 35.6%, cycle I to cycle II of 42.9%, and increased from the prior cycle to cycle II of 93.9%. From the results of these studies concluded that through role-play method can improve interpersonal intelligence of children aged 5-6 years in kindergarten Aisyiyah Java Chart Bagansiapiapi Rokan Hilir.*

Keyword: *Children Aged 5-6 Years, Interpersonal Intelligence, Methods Role Playing.*

MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH BAGAN JAWABAGANSIPIPI

Yulia Indrasari, Daviq Chairilisyah, Febrialismanto

yuliaindrasari01@gmail.com (085356521705), daviqch@yahoo.com, febrialisman@gmail.com

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Riau**

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah anak yang optimal antar terbelakang di antara anak-anak mungkin tidak dapat: bekerja sama untuk menunjukkan sikap kepemimpinannya, berinteraksi dengan orang lain, untuk memahami perasaan orang lain, dan empathy. Therefore, peneliti melakukan perbaikan dan mengoptimalkan kecerdasan antarpribadi perkembangann anak sesuai dengan tingkat usianya. Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk menentukan kecerdasan interpersonal, untuk menentukan penerapan metode untuk berperan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal, kecerdasan interpersonal untuk menentukan kenaikan dan untuk mengetahui seberapa tinggi dapat meningkatkan metode bermain peran kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Dalam satu siklus ada tiga pertemuan. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar observasi. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 16 anak yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 6 perempuan lkaki. Based pada analisis dari proses penilaian ada peningkatan dari 2 siklus. Peningkatan terjadi, yaitu dari sebelum tindakan ke siklus I 35,6%, siklus I ke siklus II 42,9%, dan meningkat dari siklus sebelum siklus II 93,9%. Dari hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Jawa Bagan Bagansiapiapi Rokan Hilir.

Kata Kunci: Anak Usia 5-6 Tahun, Kecerdasan Interpersonal, Metode Bermain Peran.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik dalam jalur formal maupun jalur non formal. Hal ini tertuang dalam pasal 1 ayat 1 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional yang berbunyi pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Menurut Howard Gardner dalam Tadkiroatun Musfiroh, (2005) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan berfikir yang dimiliki manusia untuk menyelesaikan masalah dan menciptakan sesuatu dalam kehidupan nyata. Kecerdasan interpersonal yang kurang dapat disebabkan oleh karena orangtua cenderung mengekang anak dirumah dan melarangnya bergaul dengan teman seusianya pada lingkungan rumah. Anak-anak yang seperti itu kurang diajarkan orangtua bagaimana berhubungan dengan orang lain atau diberi kesempatan untuk berbaur dengan teman sebayanya. Untuk dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dengan ini dapat menggunakan metode-metode pembelajaran diantaranya metode bermain peran, dimana selama bermain peran berlangsung anak dapat mengembangkan beberapa aspek diantaranya bekerjasama, membantu orang lain, memahami perasaan orang lain, simpati dan berempati.

Menurut Howard Gardner dalam Tadkiroatun Musfiroh (2005) kecerdasan interpersonal di bangun antara lain oleh kemampuan inti untuk mengenali perbedaan khususnya perbedaan besar dalam suasana hati, tempramen, motivasi, dan intense (maksud). Menurut Meity H. Idris (2014) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk memahami perasaan, suasana hati, keinginan dan temperamen orang lain. Kecerdasan ini bermanfaat dalam rangka menciptakan suatu sinergi atau kerjasama dengan orang lain dan indikator dari kecerdasan interpersonal.

Menurut Safaria (2005) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan menciptakan, membangun dan mempertahankan suatu hubungan antar pribadi (sosial) yang sehat dan saling menguntungkan. Menurut Amstrong (2005) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang alin, kecerdasan interpersonal mencakup membaca orang atau menilai orang lain kemampuan berteman dan keterampilan berinteraksi dengan orang dalam lingkungan baru. Menurut Adi W Gunawan (2006) mengungkapkan kecerdasan interpersonal meliputi kemampuan untuk membentuk dan mempertahankan suatu hubungan.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membangun suatu hubungan yang meliputi kepekaan sosial yang ditandai dengan anak memiliki perhatian terhadap semua teman tanpa memilih-milih teman, pemahaman sosial yang ditandai dengan anak dengan pemahaman dan komunikasi sosial.

Metode bermain peran adalah merupakan bentuk pembelajaran dimana anak ikut terlibat langsung dalam memainkan peran tertentu. Agar pembelajaran yang diberikan kepada anak usia dini efektif dan sesuai dengan tahap perkembangannya maka diperlukan metode bermain yang tepat yaitu metode bermain peran yang dapat membuat anak berkerja secara kelompok dan terjalin interaksi anak dengan anak yang lain. Hendaknya guru maupun orang tua memberi kesempatan kepada anak untuk bermain bersama temannya dalam mengembangkan kecerdasan majemuk terutama kecerdasan interpersonal anak.

Adapun permasalahan yang dihadapi dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bagan Jawa yaitu dimana banyak anak yang belum menyukai sikap berkerjasama, sikap kepemimpinan, anak tidak menyukai sikap memahami perasaan orang lain dan rasa empati serta anak kurang peduli dengan lingkungan sekitar sehingga hubungan sosial anak belum terjalin dengan baik. Dengan adanya beberapa alasan tersebut di atas, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian di TK Aisyiyah Bagan Jawa Bagansiapiapi, agar kecerdasan interpersonal anak berkembang secara optimal dengan membuat rancangan permainan yaitu permainan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Aisyiyah Bagan Jawa Bagansiapiapi”**.

METODE PENELITIAN

Menurut Suharsimi Arikunto (2012). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bahasa Inggris sering disebut *Classroom Action Research*. Model penelitian tindakan kelas sedikitnya ada empat tahapan yang namanya disesuaikan dengan nama pengembangannya. Keempat tahapan tersebut adalah : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi.

Subjek penelitian ini yakni seluruh anak didik yang tergabung dalam kelas kelompok B1 TK Aisyiyah Bagan Jawa Bagansiapiapi Kabupaten Rokan Hilir yang jumlahnya 16 anak dengan rincian laki-laki sebanyak 10 orang dan perempuan sebanyak 6 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi dan dokumentasi.

1. Observasi
Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengamati tingkat kemampuan anak perkembangan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran.
2. Dokumentasi
Dokumentasi digunakan untuk memberikan penjelasan secara konkret keaktifan siswa pada saat kegiatan berlangsung. Penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa foto.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklusnya terdiri dari tiga kali pertemuan. Perencanaan dan observasi penelitian dilaksanakan pada bulan April, dan pelaksanaan dan analisis penelitian dilaksanakan pada bulan Mei. Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa 5 Mei 2015, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu 6 Mei 2015 dan pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu 9 Mei 2015. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Kegiatan penelitian pertama dilakukan pada hari Selasa tanggal 12 Mei 2015 dilanjutkan pada hari Rabu tanggal 13 Mei 2015 dan pertemuan terakhir atau pertemuan ketiga dilakukan pada hari Jum'at tanggal 15 Mei 2015.

**Rekapitulasi Kecerdasan Interpersonal Anak di TK Aisyiyah
Bagan Jawa Sebelum Siklus, Siklus I dan Siklus II.**

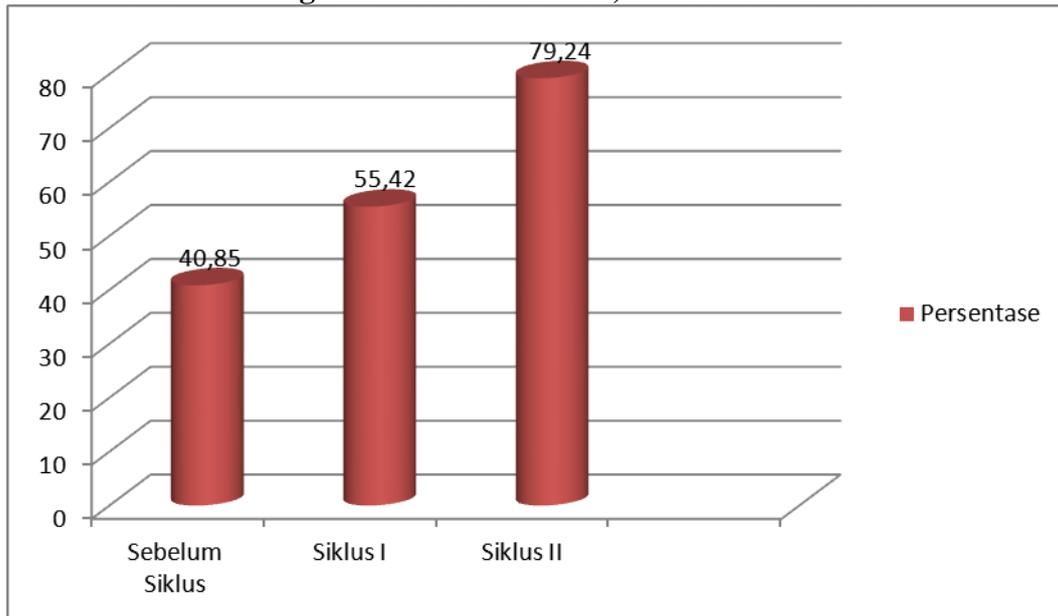
No	Indikator	Sebelum Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Anak memiliki rasa empati kepada sesama teman	46,87	72.34	92.19
2	Anak memiliki rasa prososial	43,75	70.31	88.54
3	Anak memiliki rasa kesadaran diri	37,50	52.60	82.29
4	Anak dapat menaati peraturan dalam melaksanakan kegiatan bermain peran	48,44	53.12	77.08
5	Anak dapat berbicara dengan santun saat melakukan kegiatan bermain peran	32,81	47.34	71.35
6	Anak memiliki keterampilan menyelesaikan konflik	37,50	47.34	76.04
7	Anak mampu mendengar pembicaraan orang lain	39,06	44.79	67.19
	Jumlah	285,93	388,01	554,68
	Rata-rata	40,85%	55,42%	79,24%
	Kriteria	MB	BSH	BSB

Berdasarkan tabel rekapitulasi kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran anak usia 5-6 tahun pada data awal, siklus I dan siklus II, diperoleh hasil pengamatan sebelum siklus nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 40,85% terlihat pada tabel 4.1 dan memperoleh kriteria mulai berkembang (MB). Penelitian dilanjutkan pada tahap siklus I, untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal melalui kegiatan bermain peran. Terdapat nilai rata-rata sebesar 55,42% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Dapat dilihat dari data awal sebelum siklus dan siklus I menunjukkan peningkatan dari 35,6% sehingga meningkat menjadi 51,78% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) pada pertemuan 1 di siklus I. Pada siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 55,13% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) serta siklus I pertemuan 3 meningkat menjadi 59,37% kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sehingga memperoleh nilai rata-rata persentase 55,42% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan dikarenakan hasil yang dicapai belum maksimal maka peneliti melanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran diperoleh nilai persentase siklus II pertemuan 1 yaitu 72,09% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan pada siklus II pertemuan 2 diperoleh nilai rata-rata sebesar 76,78% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan pada siklus II pertemuan 3 terjadi peningkatan yang signifikan yaitu memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,84% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan rata-rata dari nilai

ketiga pertemuan tersebut adalah 79,24% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Jadi peningkatan dari sebelum pelaksanaan tindakan ke siklus I sebesar 35,6% dan siklus I ke siklus II yaitu sebesar 42,9% serta peningkatan dari sebelum melaksanakan siklus ke siklus II sebesar 93,9%. Berarti dengan melalui metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bagan Jawa Bagansiapiapi kabupaten Rokan Hilir, sesuai dengan harapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan siklus diadakan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Grafik Peningkatan Sebelum Siklus, Siklus I dan Siklus II



Menurut Bruce Joyce dan Marsha Weil (2000) Bermain peran adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (social models). Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran, dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang siswa baik secara sosial maupun intelektual. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

1. Kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bagan Jawa Bagansiapiapi sebelum dilakukan penelitian melalui metode bermain peran hasil kegiatan anak sangat rendah, setelah kegiatan dilaksanakan melalui metode bermain peran hasil kegiatan anak berkembang sangat baik.

2. Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dilaksanakan dengan cara berkelompok atau perorangan namun dengan cara harus bergantian.
3. Peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bagan Jawa Bagansiapiapi diperoleh nilai rata-rata yaitu pada sebelum siklus memperoleh nilai 40,85% dan meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata sebesar 55,42% dan pada siklus II terjadi peningkatan yaitu nilai rata-rata pada siklus II mencapai 79,24%.
4. Persentase peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran di TK Aisyiyah Bagan Jawa Bagansiapiapi sebesar 93,9%.

Rekomendasi

1. Bagi Guru PAUD/TK agar memberikan berbagai variasi media belajar anak melalui prinsip bermain.
2. Bagi Kepala Sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam membina guru-guru agar lebih kreatif dalam menciptakan suasana kegiatan pembelajaran bagi anak khususnya dalam pembelajaran kecerdasan interpersonal.
3. Bagi orang tua agar dapat membantu dan memotivasi anak dalam menciptakan suasana yang nyaman dan juga memberikan sebuah permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi W Gunawan. 2006. *Genius Learning Strategi*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Amstrong, Thomas. 2005. *Setiap Anak Cerdas*. (Terjemahan Lina Buntaran) Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Meity H. Idris. 2014. *Meningkatkan Kecerdasan Anak Usia Dini Melalui Mendongeng*. Jakarta: Luxima.
- Safaria. 2005. *Interpersonal Intellegence*. Sleman: Amara Books.
- Suharsimi Arikunto. 2012. *Managemen Penelitian*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Grasindo.