

**IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN
INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK BARUNAWATI**

Sumanti M. Saleh, Sugito
Pendidikan Luar Sekolah PPs UNY, Universitas Negeri Yogyakarta
suman88physics@gmail.com, kanggito@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati Kota Ternate dan seberapa besar peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan metode bermain peran. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam II siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B di TK Barunawati Kota Ternate yang berjumlah 25 orang. Kolaborator dalam penelitian adalah guru kelas B, sebagai pelaksana tindakan, peneliti sebagai observer dan guru pendamping sebagai pembantu observer. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Observasi meliputi proses pembelajaran sosial emosional dan kecerdasan interpersonal anak. Catatan lapangan digunakan untuk melihat permasalahan yang dihadapi selama pembelajaran. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berbentuk foto. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif sederhana. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak usia dini dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran. Peningkatan tersebut sebesar 76%.

Kata Kunci: metode bermain peran (*role playing*), kecerdasan interpersonal, anak usia dini.

**THE IMPLEMENTATION OF ROLE PLAYING METHOD TO IMPROVE INTERPERSONAL
INTELLIGENCE OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN KINDERGARTEN BARUNAWATI**

Abstract

The study aims to increase interpersonal intelligence of children aged 5-6 years in kindergarten Barunawati Ternate City and how much the increase in interpersonal intelligence of children aged 5-6 years using role playing methods. This research is a classroom action research conducted in two cycles. The subjects in this study are students in kindergarten group B Barunawati Ternate City amounting to 25 people. The collaborators in this research were the B-grade teachers acting as the executor, while the researcher was an observer and as a teacher assistant in the observation. The data were collected through observation, notes field and documentation. Observations included the process of learning social emotional and childrens interpersonal intelligence. Field notes were used to see the problems faced during the learning. Documentation used to obtain data in the form of photos. The data analysis techniques used simple descriptive statistics. The data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results of this study shows that early childhood interpersonal intelligence can be improved through the role playing methods. The increase in the amount of 76%.

Key words: *role playing method, interpersonal intelligence, early childhood.*

PENDAHULUAN

Anak adalah anugerah yang diberikan oleh Allah SWT, dimana anak dibekali dengan berbagai potensi yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu pendidikan yang ditujukan kepada anak usia dini untuk merangsang setiap perkembangan dan pertumbuhan anak untuk persiapan memasuki pendidikan lebih lanjut sebagaimana yang dijelaskan dalam Peraturan Pemerintah pada Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa:

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

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi.

Kecerdasan bagi anak usia dini memiliki manfaat yang besar bagi dirinya sendiri dan bagi perkembangan sosialnya karena dengan tingkat kecerdasan anak yang berkembang dengan baik akan memudahkan anak bergaul dengan orang lain serta mampu menciptakan hal-hal yang baru.

“Menurut Santrock (2007, p.317) bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan beradaptasi serta belajar dari pengalaman”.

Melalui pengembangan, kecerdasan akan membantu seseorang untuk menemukan jalan keluar atau solusi permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kecerdasan dapat pula membantu seseorang untuk dapat menciptakan sesuatu baik berupa jasa maupun benda dan dapat membantu

memudahkan seseorang untuk menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam diri manusia terkandung banyak kemampuan/kecerdasan seperti yang dikemukakan oleh *Howard Gardner* (dalam Kurniasih, 2009, p. 89) tentang teori kecerdasan jamak (*multiple intelligence*), yaitu terdapat 9 kecerdasan ganda diantaranya verbal-linguistik, logis-matematis, visual-spasial, jasmaniah-kinestetik, irama-musikal, intrapersonal, interpersonal, naturalistik dan spritual.

“Howard Gardner's theory of Multiple Intelligences (MI) is one concept that schools are employing in order to provide teachers with additional methods of improving instruction. Gardner is a Harvard developmental psychologist who began investigating different aspects of human intelligence in 1979. His research led to the formation of Project Zero, a Harvard-based think tank dedicated to examining human cognition, and his MI theory emerged out of this project. MI theory states that human intelligence can be divided into eight different categories: linguistic, logical-mathematical, spatial, bodily kinesthetic, musical, interpersonal, intrapersonal and naturalist. (Armstrong, et al, 2010: Vol. 4)”.

Salah satu dari kecerdasan itu adalah kecerdasan interpersonal yang menggambarkan kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan orang-orang sekitarnya. Kecerdasan ini merupakan kemampuan untuk memahami dan menggambarkan perasaan, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain. Kecerdasan interpersonal memungkinkan anak mampu membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Kecerdasan ini sudah dimiliki anak sejak ia lahir dan perlu dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran. Oleh sebab itu, hendaknya untuk membangun kecerdasan interpersonal perlu dibangun sejak anak usia dini.

Kecerdasan interpersonal dibutuhkan dan menjadi unsur yang sangat penting dalam kehidupan manusia sebab setiap orang harus hidup bersama kelompoknya dan membutuhkan orang lain. Anak yang me-

miliki kecerdasan interpersonal yang kurang cenderung tidak peka, tidak peduli, egois dan sering menyinggung perasaan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang kurang dapat disebabkan oleh orangtua yang cenderung mengekang anak di rumah 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.

Kenyataan yang terjadi di kelompok B pada TK Barunawati Kota Ternate bahwa kecerdasan interpersonal anak masih kurang baik seperti anak masih bermain secara sendiri-sendiri atau bermain dengan kelompok tertentu saja, anak tidak dapat bekerja sama dengan teman yang lain yang mengakibatkan tidak ada interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, anak tidak mudah berteman dengan anak yang lain, masih terjadi konflik antara teman yang satu dengan teman yang lainnya, anak tidak memiliki rasa empati ketika mendengarkan keluarga temannya mengalami musibah, anak tidak mau berbagi makanan atau mainan dengan teman lain, anak tidak sabar antri dalam menunggu giliran ketika bermain dan anak tidak dapat memimpin kelompok dalam kegiatan bermain sehingga guru terhambat dalam menerapkan metode bermain. Kenyataan ini berdasarkan wawancara dengan guru kelas di TK Barunawati Kota Ternate bahwa permasalahan yang dihadapi pada kelompok B di TK Barunawati ini yaitu dalam pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun yakni banyak orang tua maupun guru yang menganggap kecerdasan interpersonal kurang penting. Mereka pada umumnya beranggapan bahwa anak yang pandai secara akademik khususnya yang berhubungan dengan kemampuan membaca, menulis dan berhitung, maka anak akan mampu menemukan kecerdasan atau kemampuan yang lain termasuk kecerdasan interpersonal. Kemampuan akademik lebih diutamakan karena banyaknya tuntutan syarat masuk sekolah dasar. Anak yang akan memasuki sekolah dasar minimal harus bisa membaca, menulis dan berhitung yang menyebabkan kecerdasan interpersonal ter-

abaikan. Hal ini membuat orangtua maupun guru lebih fokus pada kemampuan akademik sehingga kecerdasan interpersonal anak pada kelompok B di TK Barunawati Kota Ternate tidak berkembang secara optimal.

Kemungkinan penyebab permasalahan ini adalah kurangnya metode bermain yang ditunjukkan dengan masih ditemukannya aktivitas bermain anak secara individu ataupun hanya melibatkan kelompok-kelompok tertentu saja yang interaksinya hanya pada anak yang sama dalam suatu kelompok misalnya anak tidak memiliki rasa empati, tidak bisa bekerja sama dengan teman yang lainnya dan tidak mudah berteman dengan teman yang lainnya. Kondisi demikian apabila terus dibiarkan akan berdampak buruk pada anak di kelompok B di TK Barunawati Kota Ternate, padahal metode bermain merupakan metode yang sangat penting untuk diterapkan pada anak usia 5-6 tahun.

Salah satu alternatif pemecahan masalah tersebut yang mungkin untuk dilaksanakan oleh guru di TK Barunawati Kota Ternate adalah melakukan metode bermain yaitu metode bermain peran. Menurut Desmita (2009, p. 14) metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu metode pembelajaran yang dapat memotivasi dan meningkatkan keterampilan sosial anak. Salah satu fungsi permainan sosial yang dapat meningkatkan perkembangan sosial anak, khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak belajar memahami orang lain dalam peran-peran yang akan ia mainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi dewasa.

Cara untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak salah satunya adalah dengan menggunakan metode bermain peran yakni metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik/situasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini difokuskan pada "Upaya Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati Kota Ternate Melalui Metode Bermain Peran (*role playing*)".

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Baruna-

wati Kota Ternate melalui metode bermain peran (*role playing*) dan seberapa besar peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati Kota Ternate dengan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Adapun manfaat hasil dalam penelitian ini yaitu sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai metode bermain peran sehingga dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun, sebagai bahan pertimbangan, landasan empiris maupun kerangka acuan bagi peneliti pendidikan yang berkaitan dengan penelitian ini, sebagai bahan acuan dalam pengambilan kebijakan pendidikan dan pengajaran dalam rangka peningkatan mutu guru dan pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran, sebagai umpan balik bagi guru PAUD dalam upaya mengembangkan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran, sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk melakukan inovasi dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dan bagi anak, dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini yang berusia 5-6 tahun di TK Barunawati Kota Ternate serta sebagai bahan masukan untuk peneliti selanjutnya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif, dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Tindakan yang dilakukan yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan metode *role playing* di Kelas B di TK Barunawati Kota Ternate.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei-Juni 2014 di TK Barunawati Kota Ternate.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelas B usia 5-6 tahun di TK Barunawati Kota Ternate yang berjumlah 25 orang

yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 15 anak perempuan.

Prosedur Penelitian

Prosedur pelaksanaan tindakan kelas dalam setiap siklus yaitu dimulai dengan *rencana tindakan* yakni peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan dengan membuat perangkat pembelajaran seperti Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang berisi tujuan, materi, metode dan evaluasi pembelajaran. Adapun tema dalam pembelajaran siklus I adalah rekreasi dan tema pada siklus II adalah pekerjaan, kemudian peneliti membuat perangkat dan instrumen penelitian berupa kisi-kisi instrumen dan format observasi untuk mengamati aktivitas siswa dan guru dalam rangka implementasi metode bermain peran (*role playing*) pada anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di TK Barunawati Kota Ternate. Adapun lembar observasinya terdiri dari dua macam lembar observasi yakni lembar observasi siswa untuk mengamati aspek kecerdasan interpersonal siswa dan lembar observasi guru untuk mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran dan menganalisis berbagai alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan kondisi pembelajaran, selanjutnya *pelaksanaan tindakan* yakni terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan. Penelitian tindakan ini bersifat kolaboratif antara guru kelas, peneliti dan guru pendamping. Guru sebagai pelaksana tindakan, peneliti sebagai observer dan guru pendamping sebagai pembantu observer. Adapun pada pertemuan tersebut peneliti yang bertindak sebagai observer menjelaskan metode bermain peran kepada guru pendamping agar metode dapat terimplementasi dengan baik.

Pelaksanaan kegiatan metode bermain peran dilakukan oleh guru yang dibantu oleh peneliti. Guru yang menjadi mitra peneliti terlebih dahulu diberi pemahaman tentang metode bermain peran sehingga pada pelaksanaannya bisa berjalan lancar sesuai dengan rencana. Tujuan pembagian tugas ini yaitu agar peneliti bisa lebih fokus pada kegiatan observasi implementasi metode bermain peran. Apabila siklus pertama belum menunjukkan peningkatan yang diinginkan yaitu \geq

75%, maka akan diperbaiki dengan melakukan siklus kedua sampai seterusnya sehingga peneliti dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, selanjutnya *pengamatan* dilakukan untuk melihat hasil dari implementasi metode bermain peran. Dalam pengamatan ini peneliti mengisi lembar pengamatan yang telah dibuat dengan tujuan mengamati sejauhmana peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati Kota Ternate. Pada tahap ini peneliti bersama dengan guru sebagai kolaborator melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung dan *refleksi* yakni peneliti melihat hasil ketercapaian tindakan yang diberikan pada anak di TK Barunawati Kota Ternate. Apabila tindakan yang diberikan belum tercapai maka peneliti melakukan perencanaan kembali dengan menyusun langkah-langkah perbaikan metode bermain peran pada siklus II. Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan kecerdasan interpersonal anak didik yang mencapai $\geq 75\%$ serta *tahap perencanaan tindakan lanjutan* yakni tahap untuk merencanakan tindakan lanjutan bila hasil refleksi pada tindakan sebelumnya belum meningkat. Perencanaan tindakan lanjutan ini merupakan jawaban dari hasil refleksi tindakan sebelumnya yang belum terpecahkan sehingga perlu adanya tindakan lanjutan untuk memperbaiki atau memodifikasi tindakan sebelumnya yang memang belum dapat mengatasi masalah sesuai dengan yang diharapkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan catatan lapangan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Observasi aktivitas guru dalam kegiatan pembelajaran dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan guru dalam menerapkan langkah-langkah pembelajaran dengan pada setiap tindakan, kemampuan guru dalam membimbing, mengarahkan, mengorganisasikan dan mengimplementasi-

kan metode bermain peran pada tema pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, selain itu observasi aktivitas siswa yang diamati dalam proses pembelajaran adalah kecerdasan interpersonal yang meliputi dapat bekerja sama dengan teman, dapat bergaul dengan teman, dapat berkomunikasi dengan teman, dapat memberikan tanggapan pada teman ketika marah, sedih dan senang serta dapat memberikan dorongan pada teman. Instrumen pengumpulan data yaitu menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan. Lembar observasi digunakan untuk mengamati indikator penilaian yang berbentuk *check list* pada kategori penilaian. Catatan lapangan digunakan untuk mencatat hasil observasi selama pembelajaran berlangsung.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data hasil observasi berupa kecerdasan interpersonal anak dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistika deskriptif sederhana, sedangkan analisis data kualitatif yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rata-rata kecerdasan interpersonal anak sebelum tindakan yaitu mencapai 10,36 dengan persentase sebesar 28% dan jumlah siswa yang tuntas yaitu sebanyak 7 orang, setelah diberikan tindakan pada siklus I rata-ratanya meningkat menjadi 11,20 dengan persentase sebesar 44% dan jumlah siswa yang tuntas yaitu sebanyak 11 orang kemudian meningkat lagi pada siklus II yang rata-ratanya mencapai 16,72 dengan persentase 76% dan jumlah siswa yang tuntas yaitu sebanyak 19 orang. Untuk lebih lengkapnya dapat dilihat pada tabel 1.

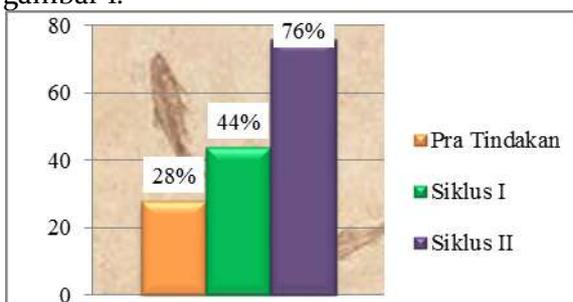
Tabel 1. Hasil observasi peningkatan kecerdasan interpersonal anak

No	Siklus	Rata-rata kecerdasan interpersonal anak	Siswa yang tuntas (%)
1	Pra	10,36	7 (28%)
2	I	11,20	11 (44%)
3	II	16,72	19 (76%)

Untuk pencapaian perkembangan anak secara klasikal telah tercapai pada siklus II. Hal ini karena pada siklus II persentase kecerdasan interpersonal anak telah mencapai $\geq 75\%$. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respons siswa terhadap tema pembelajaran melalui metode *role playing* mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Perilaku kerjasama yang meliputi menolong teman yang memerlukan bantuan tanpa membeda-bedakan, bersikap sopan dan ramah pada sesama teman, mengemukakan ide dalam kelompok, melaksanakan pekerjaan tanpa ada paksaan dari orang lain, melakukan tugas sesuai posisi dalam kelompok, menghargai pendapat orang lain serta tidak menunjukkan sikap ego atau menang sendiri.

Adapun besar peningkatan kecerdasan interpersonal anak dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Peningkatan Kecerdasan Interpersonal anak

Dari gambar 1 terlihat jelas bahwa dengan mengimplementasikan metode bermain peran kecerdasan interpersonal anak meningkat dari siklus I ke siklus II. Adapun besar peningkatannya adalah 32%. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup baik. Anak-anak dalam bekerja sama, bergaul, berkomunikasi dengan teman dan memberikan dorongan pada teman dapat diimplementasikan dengan baik, selain itu, anak-anak dalam mengungkapkan perasaan sedih, senang dan marah mudah diungkapkan karena perasaan-perasaan tersebut sering ditanyakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode bermain peran cocok dilakukan, hal ini karena metode

ini menekankan hubungan individu dengan masyarakat atau individu dengan orang lain. Disini terjadi interaksi sosial antara individu yang secara sengaja diwadahi dalam metode bermain peran. Melalui interaksi sosial, maka terjadinya hubungan antar individu terjadi sehingga kemungkinan atau peluang terjadinya hubungan yang saling mempengaruhi sangat terbuka baik itu disengaja maupun tidak disengaja.

Metode bermain peran memberi peluang terjadi hubungan antar individu. Metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Metode bermain peran melatih siswa untuk mampu bekerja sama, berkomunikasi, dapat bergaul dengan orang lain, dapat memahami suasana hati orang lain seperti marah, senang dan sedih serta dapat memberikan dorongan pada orang lain.

Guru dalam melaksanakan metode bermain peran selama siklus I dan II mengalami perkembangan dari langkah metode bermain peran yang tidak lengkap sampai pada langkah bermain peran yang lengkap yaitu dari pemberian apersepsi, pemeranan, diskusi dan evaluasi, pemeranan ulang diskusi tahap 2 sampai pada membagi pengalaman dan pengambilan kesimpulan. Pada siklus I, guru dalam menerapkan metode bermain peran belum lengkap semua langkahnya, belum biasa mengelola waktu dengan baik, guru masih mengalami kesulitan ketika menghubungkan tema pembelajaran. Semua kekurangan tersebut dapat dilihat ketika guru sampai akhir pelajaran belum dapat menyelesaikan rancangan pembelajarannya sehingga apa yang disampaikan kadang terburu-buru dan sekedar informasi saja. Hal ini sesuai dengan catatan lapangan yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi ini dapat mempengaruhi penerimaan siswa terhadap apa yang dipelajarinya. Kelemahan yang ada pada guru sampai pada pencapaian siklus I ini dapat dimaklumi karena metode bermain peran merupakan metode yang baru digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Tema pada siklus I ini yaitu tentang rekreasi.

Kegiatan siswa selama siklus I terlihat lebih aktif dan dinamis. Siswa merasa senang karena bisa bermain peran yang biasanya

proses pembelajaran yang cenderung monoton. Dengan adanya metode bermain peran, siswa bisa tampil di depan kelas untuk mengekspresikan peran yang dimainkannya. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II sudah menunjukkan peningkatan yang lebih baik bila dibandingkan dengan sebelumnya. Guru sudah melaksanakan proses pembelajaran dengan metode bermain peran secara lengkap semua langkah dan sesuai dengan alokasi waktu yang ada. Setiap langkah metode bermain peran telah dilakukan meskipun dengan alokasi waktu yang tidak banyak. Tema bermain peran pada siklus II adalah pekerjaan. Siswa dibagi dalam 5 kelompok dengan masing-masing anggota kelompoknya terdiri dari 5 orang, setelah guru memberikan permasalahan, siswa kemudian berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab permasalahan, menentukan pemeran, menyiapkan pemeranan. Setiap kelompok harus memiliki tiga hal tersebut dan memiliki peluang yang sama untuk ditunjuk untuk memainkan peran. Pada proses inilah siswa aktif membahas permasalahan, dinamis untuk berekspresi dalam pemeranan dan mandiri menentukan pemeran tanpa ditunjuk oleh guru.

Pelaksanaan pembelajaran siklus II telah berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat guru telah melampaui setiap langkah bermain peran, guru telah mengorganisir waktu sesuai dengan alokasi yang ada serta guru pada dasarnya dapat menghubungkan tema dengan baik. Tema pembelajaran pada siklus II ini adalah pekerjaan, selain metode bermain peran dalam pembelajaran, tema pelajaran juga menjadi hal yang sangat penting. Tema yang diberikan yaitu tema yang sesuai dan dapat diimplementasikan dengan kecerdasan interpersonal anak dalam kegiatan bermain peran. Siswa dapat dikatakan sudah meningkat kecerdasan interpersonalnya apabila siswa telah menunjukkan perubahan perilaku yang positif yakni siswa dapat melakukan kerjasama dengan orang lain, bergaul dengan orang lain, dapat berkomunikasi, dapat memberikan respon secara tepat pada orang lain, serta dapat mendorong orang lain.

Pemberian motivasi berupa semangat pada anak dapat dilakukan oleh guru ketika

anak-anak masih malu-malu tampil di depan kelas dan memberikan penghargaan/*reward* pada anak yang memiliki nilai yang tinggi berupa hadiah atau pujian. Hal ini sesuai dengan pendapatnya *Skinner* (dalam *Hergenhahn & Olson*, 2008, p. 128) bahwa motivasi sangat penting sebagai penguat bagi murid tertentu, misalnya pujian verbal, ekspresi wajah yang menyenangkan, pemberian penghargaan, menghargai kesuksesan, memberi nilai, peringkat dan memberikan kesempatan pada murid untuk mengerjakan sesuatu yang diinginkannya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak yang meliputi kerjasama, bergaul, berkomunikasi, pemberian respon secara tepat dan memberikan dorongan pada orang lain mengalami peningkatan secara kontinyu. Peningkatan perilaku kerjasama, bergaul dan berkomunikasi siswa dapat terlihat dari perilaku siswa pada saat melakukan kegiatan secara bermain bersama-sama. Dalam melakukan kegiatan bermain peran, siswa berinteraksi dan berpartisipasi dengan anggota kelompok, siswa tidak memaksakan kehendaknya pada kelompok, siswa menerima hasil keputusan kelompok dan melaksanakan tugas yang telah ditetapkan oleh kelompok, siswa dapat menanyakan hal-hal yang belum dipahami oleh kelompok lain pada kegiatan main peran dan siswa dapat mengkomunikasikan peran yang akan dimainkan dengan anggota kelompoknya.

Peningkatan dalam memberikan respon secara tepat pada siswa terlihat pada saat kegiatan main peran siswa dapat berempati yaitu dapat merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain yakni perasaan senang, sedih dan marah. Peningkatan dapat memberikan dorongan pada siswa terlihat pada saat kegiatan bermain peran siswa dapat memberikan semangat pada teman kelompoknya dengan cara mengacungkan jempol.

Untuk melihat apakah melalui metode bermain peran siswa telah mengalami peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati Kota Ternate dapat dilihat dari rata-rata hasil observasi hasil pra tindakan (10,36), siklus I (11,20) dan siklus II (16,72).

Hasil observasi persentase kecerdasan interpersonal anak sebelum dilakukan tindakan adalah sebesar 28%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I meningkat menjadi 44%. Besar peningkatannya yaitu 16%, kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus II, persentase kecerdasan interpersonalnya meningkat lagi menjadi 76%. Besar peningkatannya yaitu 32%.

Peningkatan tersebut sejalan dengan pendapat dari Wahab (2009, p. 109) bahwa metode bermain peran (*role playing*) merupakan serangkaian perasaan, kata-kata, dan tindakan-tindakan terpola dan unik, yang telah merupakan kebiasaan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain, termasuk berhubungan dengan situasi dan benda-benda. Selanjutnya sesuai dengan pendapat dari Jeanie M. Dell'Olio and Tony Donk (2007, p. 282) bahwa:

“role playing has been shown to be effective in, among other things, helping students learn positive ways of handling interpersonal conflict wherever it occurs”.

Metode bermain peran (*role playing*) adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Pengembangan tersebut dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati (Djamarah, 2005, p. 237). Metode ini senada dengan pendapat dari Tohirin (2007, p. 290) bahwa dalam bermain peran, individu akan memerankan suatu peran tertentu dari situasi masalah sosial. Pemecahan masalah individu diperoleh melalui penghayatan peran tentang situasi masalah yang dihadapinya. Setelah pementasan peran kemudian diadakan diskusi mengenai cara-cara pemecahan masalah.

“Role-play is a special kind of case study, in which there is an explicit situation established with students playing specific roles, spontaneously saying and doing what they understand their “character” would, in that situation” (Stephanie Nickerson, 2007: Vol. 19, No. 5)”.

Metode bermain peran sangat difokuskan pada kenyataan-kenyataan yang terjadi di lingkungan masyarakat. Metode ini ber-

hubungan dengan penghayatan suatu peranan sosial yang dimainkan anak di masyarakat (Tien Kartini, 2007: No. 8). Hal ini sesuai dengan pendapat dari Bruce Joyce dkk (dalam Johnson, 2010, p. 328) bahwa:

“Role playing method is to describe a problem, demonstrate and discuss the issues”.

Metode bermain peran (*role playing*) adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa mendatang (Sanjaya, 2009, p. 161). Hal ini senada dengan pendapat dari Donald et al (2007, p. 268) bahwa *“role playing is process-oriented group technique in which students act out or simulate a real life situation”*, selanjutnya sejalan dengan pendapat dari Roy Killen, (2009, p. 307) bahwa:

“role play can be used as a means of achieving a wide variety of outcomes, including acquisition of knowledge, application of knowledge to develop further understanding and skills and attitudinal change”.

Jika anak sudah tertarik dalam pembelajaran, maka guru akan lebih mudah menstimulasi perkembangannya. Perkembangan sosial emosi khususnya kecerdasan interpersonal anak juga akan lebih mudah distimulasi karena metode bermain peran (*role playing*) melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih. Jika interaksi antara dua siswa atau lebih terjadi dengan baik maka kemampuan untuk memahami dan membuat perbedaan dalam suasana hati, niat, motivasi dan perasaan orang-orang lain akan lebih baik. Selain dipengaruhi oleh metode bermain peran (*role playing*) keberhasilan pembelajaran sosial emosi dan kecerdasan interpersonal ini juga dipengaruhi oleh keterampilan guru dalam mengajar dan menstimulasi anak untuk berinteraksi dengan anak yang lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa 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.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, maka peneliti menyarankan pada guru kelas hendaknya memberikan motivasi pada anak yang masih malu-malu untuk tampil di depan kelas dan memberikan penguatan (*reinforcement*) pada anak yang memiliki nilai bagus, guru kelas hendaknya menciptakan suasana kelas yang kondusif yaitu suasana yang melibatkan anak-anak untuk dapat bermain bersama dengan teman yang lain agar dalam proses pembelajaran, anak-anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya dan hendaknya materi yang diberikan pada anak sesuai dengan konteks kehidupan anak agar lebih mudah untuk diingat dan dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, et al, (2010). *Multiple Intelligences in the Classroom: a review and reflection*, 4, 1.
- Dell'Olio M. J & Donk Tony, (2007). *Models of teaching*. London: Sage Publications.
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Donald et al, (2007). *Teaching strategies*. USA: Houghton Mifflin Company.
- Djamarah, S. (2005). *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hergenhahn B.R & Olson H. M, (2008). *Theory of learning*. Jakarta: Kencana.
- Johnson, D.W., Johnson, R.T., & Holubec, E.J. (2010). *Colaborative learning strategi pembelajaran untuk sukses bersama*. Bandung: Nusamedia.\
- Kartini, T. (2007). *Penggunaan metode role playing untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial*, 8, 2.
- Killen, R. (2009). *Effective teaching strategies*. Australia: Cengage Learning.
- Kurniasih, I. (2009). *Pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Edukasia.
- Nickerson, S. (2007). *Role-play: an often misused active learning*. Vol.19 No.5.
- Santrock, W. J, (2007). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Tohirin, (2007). *Bimbingan dan konseling di sekolah dan madrasah (berbasis integrasi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Republik Indonesia. (2013). *Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Indonesia*.
- Wahab, Abdul A. (2009). *Metode dan model-model mengajar IPS*. Bandung: Alfabeta.