PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN PADA PAUD TUNAS BANGSA BANDAR LAMPUNG TAHUN 2016

(Skripsi)

Oleh

SOFIA MENIE

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016

ABSTRAK

PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN PADA PAUD TUNAS BANGSA BANDAR LAMPUNG TAHUN 2016

Oleh

SOFIA MENIE

Permasalahan dalam penelitian ini adalah Kecerdasan Interpersonal pada anak usia dini yang belum berkembang secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan Kecerdasan Interpersonal melalui bermain peran di PAUD Tunas Bangsa Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus, Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. terlihat dari peningkatan setiap siklusnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan bermain peran ternyata efektif dan mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Bermain Peran, Kecerdasan Interpersonal,

PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN PADA PAUD TUNAS BANGSA BANDAR LAMPUNG TAHUN 2016

Oleh

SOFIA MENIE

Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016

Judul Skripsi	: **PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN PADA PAUD TUNAS BANGSA BANDAR LAMPUNG TAHUN 2016**
Nama Mahasiswa	: *Sofia Menie*
Nomor Pokok Mahasiswa	: 1113254016
Program Studi	: S1 PG-PAUD
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan	Pembimbing
Dr. Riswanti Rini, M.Si.	**Dr. Riswanti Rini, M.Si.**
NIP 19600328 198603 2 002	NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Penguji : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.** .....

Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. M. Thoha BS Jaya, M.S.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **6 Oktober 2016**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama Mahasiswa	: S O F I A M E N I E
NPM	: 1113254016
Program Studi	: S1 PG-PAUD
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian	: PAUD TUNAS BANGSA

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir yang berjudul **"PENINGKATAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN PADA PAUD TUNAS BANGSA BANDAR LAMPUNG TAHUN 2016 "** adalah hasil penelitian saya, adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Demikian pernyataan ini saya buat berdasarkan kondisi yang sebenar-benarnya.

Bandar lampung, Oktober 2016
Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
E40A1AEF139508483
6000
ENAM RIBU RUPIAH

S O F I A M E N I E
NPM 1113254016

RIWAYAT HIDUP

Penulis adalah sofia menie yang dilahirkan di Bandar Lampung pada tanggal 09 Agustus 1976, sebagai anak ke empat dari enam bersaudara, pasangan Bapak Ishak Junaidi (alm) dan ibu Mulyana (alm). Pendidikan Awal Penulis adalah masuk Sekolah Dasar (SD) diselesaikan pada tahun 1988 di SD.N.6 Teluk Betung, kemudian melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP.N.1 Teluk Betung pada tahun 1991, dan Sekolah Menengah Ekonomi Atas (SMEA) di SMEA Satu Nusa Bandar Lampung pada tahun 1994. Pada tahun 2012 pendidik melaksanakan kuliah sebagai mahasiswa konversi S1 PG-PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) di Universitas Lampung dan di selesaikan pada tahun 2016, pada tahun 2006 Peneliti membuka PAUD Tunas Bangsa jenis Kelompok Bermain dan pada tahun 2008 Peneliti mendirikan Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Tunas Bangsa yang di dalamnya terdapat beberapa program yaitu Kelompok Bermain, Pendidikan Kesetaraan, Taman Bacaan Masyarakat, Life Skill hingga sekarang, peneliti membagi waktu dalam mengelola beberapa program pendidikan milik sendiri.

MOTTO

Sebaik-baik pengabdian adalah menjadi pendidik di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan hati yang tulus dan ihlas
(Sofia Menie)

Apabila anda berbuat baik kepada orang lain maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri
(Benyamin Frengkli)

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Skripsi ini, kupersembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu almarhum yang sangat aku cintai dan kusayangi, semoga senantiasa dilapangkan kuburnya.
2. Suamiku tercinta dan tersayang Irham Halim, SH yang telah memotivasiku, dan memberikan dukungan moril terhadapku.
3. Putraku M.Rizky Noer Halim dan A.Cavin Almunawar yang aku cintai dan kusayangi yang menjadi penyemangat hidupku.
4. Teman-teman seperjuangan, mahasiswa PG.PAUD Konversi yang selalu memberikan saran, masukan, dan keceriaan selama perkuliahan hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. PAUD Tunas Bangsa yang telah menjadi tempat penelitian skripsi.
6. Almamaterku Universitas Lampung.

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil ‘Alamin atas berkat rahmat, hidayah dan innayahNya laporan Skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.

Skripsi dengan Judul “Peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui bermain peran di PAUD Tunas Bangsa Bandar Lampung Tahun 2016.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada

1. Bapak Dr.H. Muhammad Fuad, M.Hum, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini M.Si, selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan sekaligus dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan kritakan dan saran selama penulisan skripsi.
3. Bapak Dr. M. Thoha BS Jaya, M.S selaku Dosen penguji yang telah memberikan masukan, saran, dan kritikan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen program studi PG-PAUD yang telah memberikan motivasi selama perkuliahan kepada penulis
5. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD Konversi
6. Kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya penelitian ini semoga bermanfaat, terutama bagi penulis, teman sejawat serta pemerhati Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) khususnya.

Penulis menyadari dalam penelitian tindakan kelas ini masih belum sempurna hal itu terjadi karena adanya kekurangan atau keterbatasan yang penulis miliki. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis kepada para pembaca pada umumnya, serta dapat memberikan sumbangan pemikiran pada perkembangan pendidikan selanjutnya.

.

Bandar Lampung, Oktober 2016
Penulis

SOFIA MENIE
NPM. 1113254016

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL ..... **i**
ABSTRAK ..... **ii**
LEMBARAN PERSETUJUAN ..... **iii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iv**
LEMBAR PERNYATAAN ..... **v**
RIWAYAT HIDUP ..... **vi**
MOTTO ..... **vii**
PERSEMBAHAN ..... **viii**
SANWACANA ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvi**

1.PENDAHULUAN **1**

A. LatarBelakang 1
B. IdentifikasiMasalah 4
C. PembatasanMasalah 5
D. RumusanMasalahdanPermasalahan 5
E. PemecahanMasalah 5
F. TujuanPenelitian 6
G. ManfaatPenelitian 6
1. ManfaatBagiPendidik 6
2. ManfaatBagiSekolah 6

II. TINJAUAN PUSTAKA **7**

A. TeoriBelajar 7
B. KonsepdanPerkembanganAnakUsiaDini 8
1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 8
2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini 8
3. Prinsip-Prinsip Anak Usia Dini 9

C. PengertianKecerdasan Interpersonal 11
1. KarakteristikKecerdasan Interpersonal Anak 13
2. Perkembangan Interpersonal Anak 15
3. ManfaatMengembangkanKecerdasan Interpersonal 17
4. DimensiKecerdasan Interpersonal 18
5. UnsurKecerdasan Interpersonal 19
D. PengertianBermain 20
1. FungsiBermain 21
2. ManfaatBermain..... 22
3. JenisBermain 23
E. Bermain Peran 24
1.TujuanMetodeBermainPeran 26
2. ManfaatBermainPeran..... 27
3. Langkah-LangkahdanPersiapanBermain Peran..... 27
4. Jenis-Jenis Main Peran..... 28
5. MetodeBermainPeran..... 28
6. KelebihandanKekuranganMetodeBermain Peran..... 29
F. PenelitianTerdahulu Yang Relevan 30
G. KerangkaPikirPenelitian 32

III. METODE PENELITIAN 34
A. JenisPenelitian 34
B. SubjekPenelitian 34
C. SettingPenelitian..... 35
1. TempatPenelitian..... 35
2. WaktuPenelitian 35
D. DefinisiKonseptualdanOperasional 35
1. DefinisiKonseptual..... 35
2. DefinisiOperasional..... 35
E. ProsedurPenelitian 36
1. Perencanaan..... 36
2. Tindakan..... 37
3. Pengamatan (Observasi)..... 37
4. Refleksi 37
F. MetodePengumpulan Data 39
G. Teknik Analisis Data 39
H. Indikator Keberhasilan 40

IV. HASIL PENELITIAN..... 40
A. GambaranUmumLokasiPenelitian..... 40
B.HasilPenelitian..... 40
C. Pembhasan..... 52

V. KESIMPULAN DAN SARAN 56
A. Kesimpulan 56
B. Saran 56

DAFTAR PUSTAKA 58
LAMPIRAN 59

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.2Kisi-Kisi InstrumenKecerdasan Interpersonal 40
4.1PerkembanganKecerdasanInterpersonal AnakSiklus I. 43
4.2PerkembanganKecerdasanInterpersonal AnakSiklus II..... 46
4.3PerkembanganKecerdasan Interpersonal AnakSiklus III..... 49
4.4PeningkatanKecerdasan Interpersonal 51

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 KerangkaPikir. 33
3.1Siklus PTK 38

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak. Awal kehidupan anak merupakan masa yang paling tepat dalam memberikan dorongan atau upaya pengembangan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 dinyatakan bahwa :

> Pendidikan Anak Usia Dini yang selanjutnya disebut PAUD, 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 (PAUD) Pada hakikatnya merupakan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan membantu ke arah

perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan, daya cipta dan menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar dengan mengembangkan nilai-nilai agama (moral), fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Pembelajaran yang dilaksanakan di PAUD meliputi beberapa aspek perkembangan yakni aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Salah satu aspek yang akan dikembangkan peneliti di PAUD Tunas Bangsa Kelompok B adalah aspek sosial emosional khususnya kecerdasan interpersonal.

Aspek sosial emosional khususnya Kecerdasan interpersonal perlu di kembangkan karena manusia adalah makhluk sosial yang setiap saat akan membutuhkan orang lain, kapanpun dan di manapun berada. Namun kenyataannya, masih banyak anak yang kurang bersosialisasi dengan orang lain atau teman sebayanya. Pada jaman sekarang anak lebih senang bermain sendiri dengan menggunakan media handphon, play statsion atau game, dan pada akhirnya anak tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya, dalam hal ini peranan pendidik dan orang tua sangat menentukan dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional khususnya kecerdasan interpersonal.

Berdasarkan Permendikbud No 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013, disebutkan, dalam standar tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia 4-5 tahun adalah: Anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, menunjukkan rasa percaya diri, dapat menunjukkan

kemandirian, mulai menunjukkan emosi yang wajar, mulai menunjukkan sikap kedisiplinan dan bertanggungjawab.

Berdasarkan pengalaman yang dilakukan peneliti setiap hari pada semester genap di PAUD Tunas Bangsa Kelompok B, bahwa sebagian besar perkembangan sosial emosional khususnya dalam kecerdasan interpersonal masih rendah. Dari jumlah 20 anak, ada 12 anak yang belum berkembang. Terlihat pada saat kegiatan pembelajaran, beberapa anak belum dapat berinteraksi dengan teman sebayanya, tidak membaur dengan teman-temannya, begitu juga pada saat istirahat, anak hanya diam dan duduk saja.

Anak belum menunjukkan rasa percaya diri, contohnya pada saat pembelajaran ketika diminta untuk maju dan menunjukkan hasil karyanya kedepan teman-temannya anak menggelengkan kepalanya dan tidak bergeming dari tempat duduknya, anak terlihat masih malu-malu.

Anak kurang menunjukkan sikap kedisplinan, kemandirian, dan bertanggungjawab. Hal tersebut terlihat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung anak belum bisa mengikuti aturan permainan yang telah disepakati bersama, anak masih semaunya dan tidak mengikuti kegiatan yang diberikan guru, dan juga anak belum mandiri ketika guru meminta anak untuk membantu membereskan alat-alat dan bahan yang telah digunakan bersama-sama, justru anak melemparkannya kesembarang tempat. Selain itu juga anak tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru. contohnya ketika guru meminta untuk mengumpulkan tugas yang diberikan anak tidak mau justru menyimpannya dalam tas, dengan alasan belum selesai.

Berbagai macam upaya untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal telah dilakukan oleh guru, dengan menggunakan beberapa metode diantaranya melalui metode bercakap-cakap, diskusi, tanya jawab, dan bercerita. Dengan tujuan untuk membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, akan tetapi kecerdasan interpersonal yang diharapkan masih belum optimal.

Dari permasalahan yang terjadi maka perlu adanya suatu kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal, peneliti tertarik untuk meneliti apakah melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal, dan untuk mengetahui sejauhmana anak-anak tersebut mampu meningkatkan kecerdasan interpersonal. Maka peneliti merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya peningkatan kecerdasan interpersonal melalui bermain peran di PAUD Tunas Bangsa Bandar Lampung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kecerdasan interpersonal anak masih rendah
2. Anak belum dapat berinteraksi dengan teman sebayanya
3. Anak kurang percaya diri
4. Anak belum menunjukkan sikap kemandirian, kedisiplinan dan bertanggungjawab.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dan memperhatikan keterbatasan peneliti, maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut : kecerdasan interpersonal anak masih rendah sehingga anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi.

D. Rumusan Masalah dan permasalahan

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, di ajukan rumusan masalah sebagi berikut: Masih rendahnya kecerdasan interpersonal pada anak dalam berinteraksi di PAUD Tunas Bangsa kelompok B, Maka permasalahan penelitian adalah: Apakah dengan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di kelompok B PAUD Tunas Bangsa. Dengan demikian pertanyaan peneliti ini sebagai berikut: “Bagaimana meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui bermain peran?”. Atas dasar rumusan masalah peneliti mengajukan skripsi yang berjudul “Peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini melalui bermain peran pada PAUD Tunas Bangsa.

E. Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka pemecahan masalah untuk peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak PAUD Tunas Bangsa adalah melalui bermain peran, karena diharapkan dengan bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal Anak Usia Dini melalui penggunaan metode bermain peran pada PAUD Tunas Bangsa Bandar Lampung.

G. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian tindak kelas ini adalah :

1. Manfaat bagi pendidik
    a. Memberikan masukan kepada pendidik dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat, yang dapat menjadi alternatif lain dalam pembelajaran khususnya pada anak didik.
    b. Dapat membantu pendidik dalam membangun kecerdasan interpersonal anak agar dimasa yang akan datang anak dapat diterima dengan baik di lingkungannya.
2. Manfaat Bagi Sekolah
    a. Memberikan masukan kepada pihak sekolah untuk menciptakan interaksi yang baik antara Kepala Sekolah, Pendidik, dan peserta didik.
    b. Sebagai sumber informasi bahwa belajar melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan Interpersonal.
    c. Memberi informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan pada PAUD Tunas Bangsa.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori Belajar

Kegiatan belajar mengajar di sekolah terjadi sebuah proses yakni adanya interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa jika terjadi kegiatan belajar kelompok. Dalam interaksi tersebut akan terjadi sebuah proses pembelajaran, pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai suatu proses yang menyatukan kognitif, emosional, dan lingkungan pengaruh dan pengalaman untuk memperoleh, meningkatkan, atau membuat perubahan pengetahuan satu, keterampilan, nilai, dan pandangan dunia.

Ada tiga teori belajar yaitu: teori belajar konstruktivisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar behaviorisme. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori belajar kontruktivisme.

1. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran konstektual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkontruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata, dengan teori

konstruktivisme anak dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. anak akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu anak terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

B. Konsep dan Perkembangan Anak Usia Dini

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Muhammad (2012: 19) menjelaskan bahwa: Anak usia dini ialah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Yaitu, pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa,dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat petumbuhan dan perkembangan anak. Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Menurut Yuliani (2012:17) bahwa “Pemberian rangsangan melalui pendidikan anak usia dini perlu diberikan secara komprehensif, dalam makna anak tidak hanya dicerdaskan otaknya, akan tetapi cerdas pada aspek-aspek lain dalam kehidupannya”.

2. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat

menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus tujuan pendidikan anaka usia dini adalah (Sujiono, 2009: 42 – 43):

1) Anak mampu menggunakan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berpikir dan belajar.
2) Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi, serta menghargai karya kreatif.
3) Agar anak percaya akan adanya Tuhan dan mampu beribadah serta mencintai sesamanya.
4) Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik.
5) Anak mampu berpikir logis, kritis, memberikan alasan,memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
6) Anak mampu mengenal lingkungan alam, lingkungan social, peranan masyarakat dan menghargai keragaman social dan budaya serta mampu mngembangkan konsep diri yang positif dan control diri.

3. Prinsip-prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini pelaksanaannya menggunakan prinsip- prinsip Rahman (2005:70) sebagai berikut :

1) Berorientasi pada kebutuhan anak

Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa berorientasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan

upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosiol emosional.

2) Belajar melalui bermain

Bermain merupakan saran belajar anak usia dini. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan, memanfaatkan, dan mengambil kesimpulan mengenai benda disekitarnya.

3) Menggunakan lingkungan yang kondusif

Lingkungan harus diciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keamanan serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

4) Menggunakan pembelajaran terpadu

Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konsep pembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang dibangun harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat kontekstual. Hal ini dimaksudkan agar anak mampu mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagi anak.

5) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar

Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja disiapkan oleh pendidik /guru.

6) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup

Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan. Hal ini dimaksudkan agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggungjawab serta memiliki disiplin diri.

C. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Pada hakekatnya setiap orang memiliki kecerdasan interpersonal, namun kadarnya saja yang berbeda-beda, atau tidak sama antara satu dengan yang lainnya. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk mengamati dan mengerti maksud, motivasi dan perasaan orang lain. Peka pada ekpresi wajah, suara dan gerakan tubuh orang lain dan ia mampu memberikan respon secara efektif dalam berkomunikasi. Kecerdasan ini juga mampu untuk masuk ke dalam diri orang lain, mengerti dunia orang lain, mengerti pandangan, sikap orang lain dan umumnya dapat memimpin kelompok.

Pandangan beberapa ahli tentang kecerdasan interpersonal yakni sebagai berikut:

Gardner (Musfiroh,2005:49) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat.

Musfiroh, (2005:55) mengungkapkan bahwa manusia tidak hanya memiliki satu kecerdasan melainkan sembilan jenis kecerdasan, yang dipetakan menjadi sembilan kecerdasan yaitu kecerdasan matematika, kecerdasan linguistik, kecerdasan musikal, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan natural, dan kecerdasan eksistensial.

Sedangkan kecerdasan interpersonal menurut Williams (2005:162) mengungkapkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi baik dengan orang lain. Kemampuan ini melibatkan

penggunaan kemampuan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, menagemen konflik, strategi membangun konsensus, kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum.

(Gunawan, 2006: 237). Kecerdasan interpersonal mencakup kemampuan membaca orang, kemampuan berteman, dan keterampilan yang dimiliki beberapa orang untuk bisa berjalan memasuki sebuah ruangan dan mulai menjalin kontak pribadi yang penting, kemampuan untuk menyerap dan tanggap terhadap suasana hati, niat, dan hasrat orang lain.

Menurut Amstrong (Musfiroh, 2010: 7.3), anak dengan kecerdasan interpersonal biasanya sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak isyarat. Anak dengan kecerdasan interpersonal memiliki banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati dengan orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali atau membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman, dan menjalin kontak.

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 dapat menyelesaiakan konflik atau masalah walaupun dengan dibimbing guru, dan

komunikasi sosial yang ditandai dengan anak dapat mengemukakan pendapat kepada teman tanpa didekati oleh teman terlebih dahulu.

1. **Karakteristik Kecerdasan Interpersonal Anak**

Ciri-ciri anak yang memiliki Kecerdasan Interpersonal menurut Amstrong (2002:33) adalah sebagai berikut:

a. Mempunyai banyak teman
b. Banyak bersosialisi di sekolah atau di lingkungan terlibat dalam kelompok di luar jam sekolah
c. Berperan sebagai penengah keluarga ketika terjadi pertikaian
d. Menikmati permaianan kelompok
e. Berempati besar terhadap perasaan orang lain
f. Dicari sebagai penasihat atau pemecah masalah oleh teman-temannya
g. Menikmati mengajari orang lain
h. Tampak mempunyai bakat memimpin.

Menurut Amstrong (2003: 42), terdapat beberapa karakteristik cara belajar anak yang memiliki kecenderungan kecerdasan interpersonal, sebagai berikut:

a. Cara berpikir anak biasanya dengan cara melemparkan gagasan kepada orang lain agar dapat belajar secara optimal dikelas dan dapat menciptakan komunikasi aktif dengan orang lain.
b. Kegemaran anak dalam proses belajar biasanya menjadi pemimpin, mengorganisasi kelompoknya, menghubungkan, menebarkan pengaruh, dan menjadi mediator.

c. Kebutuhan anak yang memiliki kecerdasan interpersonal dalam belajarnya adalah teman-teman, permainan kelompok, pertemuan sosial, perlombaan, peristiwa sosial, perkumpulan, dan penasihat. Anak terlibat aktif dalam komunikasi dan jarang terlihat menyendiri.

Menurut Gordon(2013:57), anak dengan kecerdasan interpersonal biasanya menyukai orang lain secara tulus, memiliki banyak teman, pandai mengatasi konflik, dan dapat berkomunikasi dengan anak-anak yang cenderung pemalu. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Campbell (2006: 172) bahwa murid dengan kemampuan interpersonal yang baik biasanya suka berinteraksi dengan orang lain, baik dengan mereka yang lebih tua atau lebih muda dan kadang mereka menonjol sekali dalam kerja kelompok dan usaha-usaha kelompok.

Williams (2005: 162) menyatakan anak dengan kecerdasan interpersonal yang kuat lebih suka bekerjasama daripada bekerja sendirian dan menunjukkan keterampilan empati dan komunikasi yang baik diruang kelas, permainan kelompok dapat mendorong timbulnya kecerdasan interpersonal.

Menurut Amstrong (2002:161), terdapat beberapa kriteria anak dengan kecerdasan interpersonal kurang baik, yaitu:

a. Malu bila bertemu dengan orang-orang baru. Hal ini juga terjadi pada anak-anak yang baru memasuki dunia sekolah, awal tahun ajaran baru biasanya masih banyak anak yang masih malu berkenalan atau memulai komunikasi dengan teman baru.

b. Sering kali mengalami kesalahpahaman atau bertengkar dengan orang lain. Anak biasanya hanya berpikir dari sisi dia sendiri dan tidak melihat cara berpikir orang lain atau sudut pandang orang lain sehingga sering menimbulkan kesalahpahaman.
c. Sering bersikap bermusuhan atau membela diri di depan orang lain.
d. Mempunyai kesulitan besar untuk berempati dengan orang lain. Karena anak dengan kriteria seperti ini pada umumnya hanya memikirkan dirinya sendiri dan acuh dengan kondisi psikologi orang lain.
e. Mempunyai kesulitan dalam membaca suasana hati orang lain, maksud, dan motivasi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak dengan kecerdasan interpersonal yang baik mempunyai karakteristik memiliki kemampuan berkomunikasi, memiliki banyak teman, pandai mengatasi konflik, menyukai permainan kelompok, dan memiliki empati besar terhadap perasaan orang lain.

2. Perkembangan Interpersonal Anak

Menurut Bronson (Musfiroh 2005: 90), anak usia empat sampai lima tahun menunjukkan peningkatan minat terhadap kelompok dalam kegiatan bermain peran. Anak usia empat tahun relatif berkembang, mulai mengikuti permainan kooperatif yang diwarnai aktivitas memberi dan menerima.

Menurut Brewer (Musfiroh 2005: 90), anak usia empat tahun sudah menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

a. Lebih mengembangkan perasaan yang alturistik atau mementingkan kepentingan orang lain. Akulristik adalah lawan dari sifat egois yang mementingkan diri sendiri, sehingga bisa diartikan anak sudah mulai mengurangi karakter egoisnya.
b. Dapat mengerti perintah dan mengikuti beberapa aturan, aturan dalam permainan atau dalam kelompok. Anak usia empat tahun biasanya sudah mulai bermain dengan beberapa teman atau permaianan kelompok dimana permaianan tersebut tentunya memiliki aturan main.
c. Memiliki perasaan yang kuat terhadap rumah dan keluarga.
d. Bermain paralel masih dilakukan, tetapi mulai melakukan permainan yang melibatkan kerjasama. Anak sudah mulai dapat berkomunikasi mengenai pembagian tugas dan bermain atau bekerjasama dengan teman mainnya.
e. Mengkhayalkan teman sepermaianan. Anak biasanya bicara sendiri dengan teman khayalannya.

Menurut Gardner (Musfiroh, 2005: 69), kecerdasan interpersonal dipengaruhi oleh interaksi sosial. Sejalan dengan pendapat Amstrong (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 69), bahwa kecerdasan interpersonal dipengaruhi oleh kualitas pendekatan atau kasih sayang selama kritis tiga tahun pertama, sehingga anak yang dipisahkan dari ibunya pada masa pertumbuhan awal, biasanya akan mengalami permasalahan mengenai kecerdasan interpersonalnya.

Sujiono (2012: 192) mengungkapkan mengembangkan atau meningkatkan kecerdasan interpersonal dapat dilakukan dengan cara antara lain belajar kelompok, resolusi konflik, mencapai konsensus sekolah, berteman dalam kehidupan sosial dan atau pengenalan jiwa orang lain. Senada dengan Hoerr (2007: 19), bahwa kecerdasan interpersonal dapat dikembangkan menggunakan kerjasama, kerja kelompok, member kesempatan anak untuk mengajari teman sebayanya, mendiskusikan penyelesaian masalah, menciptakan situasi yang dapat membuat siswa saling mengamati dan memberi masukan.

Claire (2013: 59) mengungkapkan terdapat beberapa hal untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal yaitu dengan mengembangkan komunikasi nonverbal, mengarahkan anak untuk menjalin pertemanan, adanya tantangan dalam menjalin hubungan, dan masalah sosial.

Senada dengan Gunawan (2006: 119), mengembangkan kecerdasan interpersonal dapat dilakukan dengan cara melatih kemampuan berkomunikasi efektif secara verbal dan non verbal, mempelajari, dan mengerti serta peka terhadap perasaan orang lain, bekerjasama dalam suatu kelompok, belajar dalam suatu kelompok, menjadi atau penengah konflik, mengerti maksud dari cara pandang seseorang, dan mempertahankan sinergi.

3. Manfaat Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal

Dengan mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak sejak dini akan memberi manfaat baik bagi anak. Menurut Gunawan (2006: 119), kecerdasan interpersonal yang dikembangkan dengan baik akan sangat menentukan

keberhasilan seseorang dalam hidupnya setelah dia menyelesaikan pendidikan formal, memungkinkan berkomunikasi dan memahami orang lain, mengerti kondisi pikiran dan suasana hati yang berbeda, memiliki kemampuan untuk membentuk dan mempertahankan suatu hubungan, dan dapat memiliki kemampuan untuk mempengaruhi kawannya dan biasanya sangat menonjol dalam melakukan kerja kelompok.

4. Dimensi Kecerdasan Interpersonal

Semua anak dapat mempunyai kecerdasan interpersonal yang tinggi, untuk itu membutuhkan bimbingan dari orang tua dan pendidik untuk mengembangkan kecerdasan interpersonalnya. Terdapat tiga dimensi kecerdasan interpersonal menurut Safaria (2005:24-25), yaitu kepekaan sosial (*socialsensivity*), pemahaman sosial (*social insight*), komunikasi sosial (*socialcommunication*).

a. Kepekaan sosial (*social sensivity)*, kemampuan anak dalam mengamati perubahan reaksi pada orang lain, dimana perubahan tersebut ditunjukan secara verbal ataupun non verbal. Anak yang mempunyai sensivitas yang tinggi akan cepat dan mudah menyadari perubahan reaksi dari orang lain, baik reaksi positif dan negatif.
b. Pemahaman sosial (*social insight)*, kemampuan anak dalam mencari pemecah masalah yang efektif dalam interaksi sosial, sehingga masalah tersebut tidak lagi menjadi penghambat dalam relasi sosial yang telah dibangun anak. Didalam pemecah masalah yang ditawarkan adalah pendekatan menang-menang atau *win-win solution*, yang di dalamnya terdapat kemampuan memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga

anak mampu menyesuaikan diri terhadap situasi yang dihadapi. Pondasi dari *social insight* adalah kesadaran diri, kesadaran diri yang baik akan mampu memahami diri anak baik keadaan internal seperti emosi dan eksternal seperti cara berpakaian dan cara berbicara.

c. Komunikasi sosial (s*ocial communication),* kemampuan individu untuk masuk dalam proses komunikasi dalam menjalin hubungan antar pribadi yang sehat. Sarana yang digunakan dalam menjalin komunikasi yang sehat yaitu mencakup komunikasi nonverbal, verbal, maupun komunikasi melalui penampilan fisik. Keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah keterampilan mendengarkan efektif, keterampilan berbicara efektif, keterampilan *public speaking* dan keterampilan menulis secara efektif (Anderson dalam Safaria, 2005: 25).

5. Unsur Kecerdasan Interpersonal

Goleman (2007: 114) mengemukakan terdapat dua kategori besar dalam unsur kecerdasan sosial, yaitu kesadaran sosial dan fasilitas sosial.

a. Kesadaran sosial menunjuk pada spectrum yang merentang dari secara instan merasa keadaan batiniah orang lain sampai memahami perasaan dan pikirannya, untuk mendapat situasi sosial yang rumit. Hal tersebut meliputi empati dasar, penyelarasan, ketepatan empati, dan pengertian sosial.

b. Fasilitas sosial berhubungan dengan bagaimana orang lain merasa atau mengetahui apa yang mereka pikirkan dan tidak melakukan banyak interaksi. Fasilitas sosial bertumpu pada kesadaran sosial untuk

memungkinkan interaksi yang baik dan efektif. Fasilitas sosial ini meliputi berinteraksi secara baik dalam kemampuan nonverbal atau sinkron, presentasi diri dan efektif dalam kemampuan mempresentasikan diri sendiri, pengaruh untuk membentuk hasil interaksi sosial, peduli akan kebutuhan orang lain, dan dapat melakukan tindakan yang tepat yang sesuai dengan keadaan tersebut.

D. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat untuk mencapai tujuan tertentu. Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sukarela tanpa adanya paksaan, kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhirnya. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

> Menurut Dewey (dalam Montolalu (2007:1.7) bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui bermain, akan terjadi pengalaman yang bermakna melalui benda-benda konkret. Anak juga akan mampu mengembangkan kemampuan memecahkan masalah serta perkembangan sosialnya pun akan meningkat melalui interaksi dengan teman sebayanya.

Suyadi (2009:17). Dunia anak adalah dunia bermain, belajarnya anak sebagian besar melalui permainan yang mereka lakukan. Sehingga, jika memisahkan bermain dan belajar sama halnya dengan memisahkan anak dari dunianya sendiri.

Sedangkan Piaget melihat permainan sebagai media untuk meningkatkan perkembangan anak dan kreasinya. Banyak permainan yang bisa dilakukan anak usia dini. Bahkan ketika anak berumur 3 sampai 5 tahun permainan merupakan

alat interaksi yang sangat penting bagi anak-anak. Permainan meningkatkan hubungan keakraban dengan teman sebaya, mengurangi tekanan atau strees, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah, dan meningkatkan kemampuan berbahasa serta berinteraksi dengan orang di sekitarnya.

1. **Fungsi Bermain**

Fungsi bermain dalam mengoptimalkan perkembangan anak, yaitu:

- Bermain dapat melatih perkembangan moral dan etika pada sikap anak. Anak-anak akan melakukan permainan dan berinteraksi dengan anak-anak yang lain dalam setiap kelompok. Pada setiap permainan anak dituntut untuk mematuhi aturan permainan yang telah disepakati.
- Bermain dapat menyeimbangkan motorik kasar dan motorik halus anak yang akan sangat berpengaruh sekali pada perkembangan psikologi anak. Dalam bermain anak akan melakukan kegiatan motorik kasar seperti berlari, melompat, berjongkok, serta kegiatan motorik halus seperti menulis, menggambar, melipat, menempel dan lainnya.
- Bermain dapat mengoptimalkan kinerja otak kanan anak. Karena di saat anak bermain dengan teman sebayanya mereka akan mengalami rasa senang dan persaingan bahkan terkadang memunculkan pertentangan. Hal ini dapat menguji kemampuan anak dalam menghadapi teman sebayanya serta mengembangkan rasa realistik anak.
- Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan diri menjadi makhluk sosial. Dalam permainan anak akan mengahadapi

dengan berbagai sifat dan karakter anak-anak lain yang berbeda sehingga menjadikan anak akan lebih berpengalaman dalam mengatur emosinya.

- Bermain dapat mengembangkan komunikasi dan bahasa anak karena bermain merupakan salah satu alat komunikasi. Bagi anak yang belum mampu berkomunikasi secara verbal maka menggambar dan bermain peran adalah bahasa dan komunikasi bagi mereka.
- Bermain dapat mengembangkan kreatifitas anak. Karena dengan bermain maka mereka anak menerapkan ide mereka. Dengan semakin banyak media dan jenis permainan maka akan menumbuhkan ide-ide yang bermunculan di dalam pemikiran mereka.
- Bermain bersama teman bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi. Menumbuhkan sikap toleransi yang sangat besar di antara anak-anak yang lain. Salah satu contohnya yaitu dalam bermain anak berbagi makanan dan minuman bersama teman, mau bermain bersama dan meminjamkan mainannya dengan teman.

2. Manfaat Bermain

Nakita dalam Kamtini (2005:54) menyebutkan beberapa manfaat bermain meliputi tiga macam yaitu :

a. Fisik motorik, anak akan terlatih motorik kasar dan halusnya, dengan bergerak, dia akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisiknya.
b. Sosial emosional, anak akan merasa senang karena ada teman bermainnya, di tahun pertama kehidupan orang tua merupakan teman bermain yang

utama bagi anak. Ini membuatnya merasa di sayang dan ada kelekatan dengan orang tua.

c. Kognisi, anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar, halus, rasa asam, manis, pedas, asin dan dia pun belajar perbendaharaan kata, bahasa dan berkomunikasi timbal balik.

3. Jenis Bermain

Menurut Sugeng dalam Kamtini (2005:59) pada umumnya bermain ada 3 jenis yaitu bermain sosial, bermain dengan benda dan bermain sosiodramatik.

1. Bermain sosial

Bermain sosial dalam hal ini dilakukan sendiri atau bersama orang lain dengan menggunakan alat bermain.

2. Bermain dengan benda

Permainan ini bersifat praktis sebab semua anak menggunakan alat bermain secara bebas. Mereka merasa senang, dapat berimajinasi dan bekerja sama dengan teman.

Beberapa persyaratan dalam menyediakan alat bermain yaitu :

Tidak berbahaya, mudah di peroleh, sebaiknya di buat sendiri, berwarna dominan, tidak mudah rusak, ringan atau yang berat tetapi tidak dapat di pindahkan oleh anak

3. Bermain Sosiodramatik

Bermain Sosiodramatik merupakan kegiatan bermain yang banyak disukai anak usia dini dan banyak diminati oleh para peneliti. Sosiodramatik memiliki beberapa

elemen yaitu bermain dengan melakukan imitasi, bermain berpura-pura, bermain peran, interaksi, dan komunikasi verbal.

Dari ketiga jenis permainan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengambil suatu kesimpulan bahwa dalam peningkatan kecerdasan interpersonl maka peneliti akan menggunakan jenis permainan Sosiodramatik. Salah satu bermain sosiodramatik yaitu dengan bermain peran.

E. Bermain Peran

Main peran disebut juga main simbolik, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun, Main peran memperolehkan anak untuk membayangkan dirinya ke dalam masa depan dan menciptakan kondisi masa lalu.

Pengertian Bermain Peran atau Role Playing menurut Corsini, (dalam Tatiek 2001:99) mengemukakan bahwa bermain peran suatu alat belajar yang mengembangkan keterampilan-keterampilan dan pengertian-pengertian mengenai hubungan antar manusia dengan jalan memerankan situasi-situasi yang paralel dengan yang terjadi dalam kehidupan yang sebenarnya.

Melalui metode bermain peran siswa diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses

kelompok sosial (Hasan,1996:266) Melalui bermain peran, para siswa mencoba mengeksploitasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya. Hasilnya didiskusikan dalam kelas. Proses belajar dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan siswa mampu menghayati tokoh yang dikehendaki, keberhasilan siswa dalam menghayati peran itu akan menetukan apakah proses pemahaman, penghargaan dan identifikasi diri terhadap nilai berkembang.

Dari beberapa pengertian Bermain Peran atau *Role Playing* di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan menyenangkan yang di dalamnya melakukan perbuatan-perbuatan yaitu gerakan-gerakan wajah (ekspresi) sesuai apa yang diceritakan. Namun yang penting untuk diingat bahwa bermain peran yang dikembangkan di PAUD adalah kegiatan sebagai media bermain peran. Kemampuan berperan di sini meliputi kemampuan menghayati emosi, kesukaan, kesedihan dan kebiasaan lain dari tokoh yang diperankan. Kemudian penghayatan terhadap mimik, gerak tubuh, intonasi suara yang dimiliki tokoh.

Penggunaan Metode bermain peran tidak terlepas dari kegiatan tanya jawab dan evalusi. Pembelajaran dengan menggunakan bermain peran siswa akan menemukan bahwa dengan pemeranan para pemain dan pengamat memiliki kesempatan untuk merefleksikan apa yang sedang terjadi. Bermain peran dapat digunakan untuk melatih para siswa mengekspesikan masalah-masalah hubungan manusia, serta untuk mengilustrasikan bagaimana bermain peran bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan perasaan, sikap dan nilai.

Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan yang akan mendukung awal munculnya dua kemampuan penting pada anak, yaitu :

1. Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda
2. Kemampuan untuk menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Selanjutnya, Corsini, dalam Tatiek (2001:99) menyatakan bahwa bermain peran dapat digunakan sebagai

a. Alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang seseorang dengan cara mengamati perilakunya waktu memerankan dengan spontan situasi dan kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya.
b. Media pengajaran,melalui proses “modeling” anggota dapat lebih efektif melalui ketrampilan-ketrampilan antar pribadi dengan mengamati berbagai cara dalam memecahkan masalah.
c. Metode latihan untuk melatih ketrampilan-ketrampilan tertentu melalui keterlibatan secara aktif dalam proses bermain peran.

1. **Tujuan Metode Bermain Peran**

Tujuan metode bermain peran adalah sebagai berikut :

a. Untuk motivasi siswa
b. Untuk menarik minat dan perhatian siswa
c. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi situasi dimana mereka mengalami emosi, perbedaan pendapat dan permasalahan dalam lingkungan kehidupan sosial anak
d. Menarik siswa untuk bertanya
e. Mengembangkan kemampuan komusikasi siswa
f. Melatih siswa untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata

2. Manfaat Bermain Peran

1. Mengembangkan kreativitas dan pertumbuhan intelektual. Kegiatan bermain peran dapat memotivasi anak dan membuat anak tertantang untuk berpikir tentang tokoh yang diperankannya dan juga terangsang untuk mengeluarkan ide-ide baru
2. Penyesuaian diri anak. Ketika anak memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang biasa diterima oleh orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid, dst. Anak juga belajar memandang masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak.
3. Meningkatkan kemampuan berbahasa. Mau tidak mau anak akan mendengarkan informasi baru, sehingga perbendaharaan kata lebih luas.
4. Belajar untuk mematuhi aturan yang berlaku. Kadang mungkin inisiatif untuk menjadi peran tertentu dipilihnya sendiri, tetapi kadang ia harus memerankan tokoh yang telah merupakan kesepakatan.
5. Memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan.
6. Membantu anak menghubungkan dunia nyata dan imajinasi.

3. **Langkah-Langkah dan Persiapan Bermain Peran**

Langkah-langkah dan persiapan bermain peran adalah sebagai berikut :

a. Identifikasi masalah dengan cara memotivasi para peserta didik
b. Memilih tema
c. Menyusun skenario pembelajaran

d. Pemeranan

e. Tahapan diskusi dan evaluasi

f. Melakukan pemeranaan ulang, melakukan diskusi dan evaluasi tahap 2

g. Membagi pengalaman dan menarik kesimpulan

4. Jenis-Jenis Main Peran

Ada dua jenis main peran yaitu main peran mikro dan main peran makro.

a. Main peran mikro anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda- benda berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orangan kecil.

b. Main peran makro anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan atau benteng.

5. Metode Bermain Peran

Metode adalah suatu proses pembelajaran artinya anak dapat berperan langsung dengan apa yang telah dilihatnya serta dengan melaksanakan metode bermain peran, anak dapat menyelami perasaan orang lain tanpa anak ikut larut di dalamnya.

Bermain peran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah bermain peran makro dimana anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema

sekitar kehidupan nyata), anak belajar banyak keterampilan pra akademis seperti; mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah dan bermain kerjasama dengan yang lain. Dengan bermain peran makro diharapkan anak dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal.

6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran bermain peran (*Role Playing*) Metode bermain peran mempunyai beberapa keahlian dan juga mempunyai kekurangan antara lain adalah sebagai berikut :

Kelebihan Menurut Sagala (2013: 418), kelebihan metode bermain peran *(role playing*) antara lain:

a. Siswa melatih dirinya untuk malatih memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan.
b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif.
c. Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni peran di sekolah.
d. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
f. Bahasa lisan siswa dibina dengan baik agar mudah dipahami orang

Kekurangan

a. Metode bermain peranan memerlukan waktu yang relatif panjang/banyak.
b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru memilikinya.
c. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerlukan suatu adegan tertentu.
d. Apabila pelaksanaan sosiodrama dan bermain pemeran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
e. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
f. Sebagian besar anak yang tidak ikut drama mereka menjadi kurang aktif.
g. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan hasil penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti antara lain adalah :

1. Destriati (2014) dalam penelitian yang berjudul Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Proyek Pada Anak Kelompok B Tk Kusuma Baciro Gondokusuman Yogyakarta, Skripsi ini ditujukan kepada progam studi pendidikan guru pendidikan anak usia dini jurusan ilmu pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta penelitian ini bertujuan meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui metode proyek pada anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Kusuma Baciro Gondokusuman Yogyakarta. Metode proyek dipilih karena dapat mendorong anak untuk meningkatkan kepekaan sosial, pemahaman sosial, dan komunikasi sosial.

   Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek pada penelitian ini adalah 27 anak kelompok B TK Kusuma Baciro Gondokusuman Yogyakarta yang terdiridari 13 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Objek penelitian ini yaitu kecerdasan interpersonal anak yang meliputi tiga dimensi kepekaan sosial, pemahaman sosial, dan komunikasi sosial. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 75 % anak mengalami peningkatan kecerdasan interpersonal melalui metode proyek.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak meningkat setelah adanya tindakan melalui metode proyek.

Pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase kecerdasan interpersonal sebesar 46,6% mengalami peningkatan sebesar 4,97% menjadi 51,57% dan pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan sebesar 28,96% menjadi 80,53%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga kecerdasan interpersonal anak meningkat: kegiatan prapengembangan,kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup. Pemberian pengarahan aktif dilakukan pada saat kegiatan pengembangan dan pemberian *reward* pada saat kegiatan penutup.

2. Tuning (2013) dalam penelitian yang berjudul **U**paya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Dengan Kegiatan Bermain Dalam Kelompok pada Anak kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih Matesih Tahun ajaran 2012-2013. Penelitian ini diajukan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta penelitian ini ditujukan untuk mengetahui apakah kegiatan bermain dalam kelompok dapat meningkatkan Kecerdasan Interpersonal anak TK Pertiwi 02 Ngadiluwih, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2012-2013.Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kecerdasan Interpersonal anak melalui kegiatan bermain dalam kelompok mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dapat terbukti bahwa terjadi peningkatan rata-rata prosentase pencapaian dari Siklus I sampai dengan Siklus II. Kecerdasan Interpersonal anak meningkat dari Prasiklus 46,04% menjadi 66.45% pada Siklus I, Siklus II menjadi 83,75%.

Dengan demikian didapat kesimpulan dari penelitian ini bahwa kegiatan bermain dalam kelompok dapat meningkatkan Kecerdasan Interpersonal anak kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih

G. Kerangka Pikir Penelitian

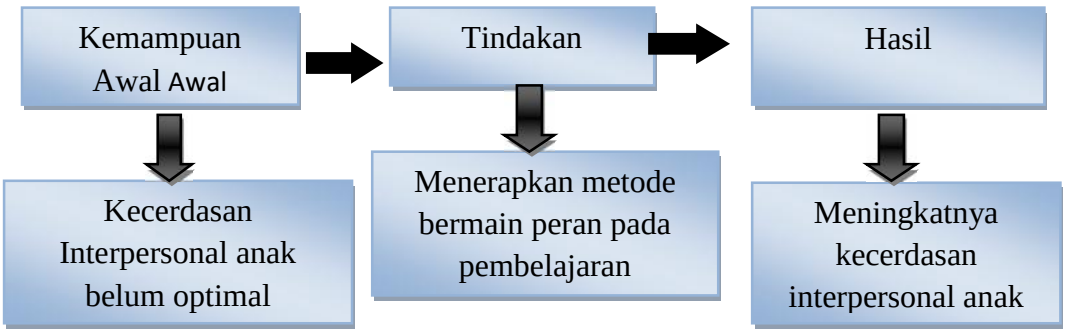
Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membangun suatu hubungan yang meliputi kepekaan sosial yang ditandai dengan anak memiliki perhatian terhadap semua teman tanpa memilih-milih teman, pemahaman sosial yang ditandai dengan anak dapat menyelesaiakan konflik atau masalah walaupun dengan dibimbing guru, dan komunikasi sosial yang ditandai dengan anak dapat mengemukakan pendapat kepada teman tanpa didekati oleh teman terlebih dahulu. Penting meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak sejak dini, pada dasarnya manusia tidak bisa menyendiri karena banyak kegiatan dalam hidup anak ini terkait dengan orang lain dan anak yang gagal mengembangkan interpersonalnya akan mengalami banyak hambatan pada dunia sosialnya. (Safaria,2005:13).

Kecerdasan interpersonal anak Kelompok B PAUD Tunas Bangsa belum berkembang secara optimal. Terlihat dari kurang berbaurnya anak saat kegiatan pembelajaran anak terlihat lebih memilih milih teman, anak masih suka berebut saat menggunakan fasilitas yang digunakan secara bergantian dan belum menunjukan sikap bekerjasama didalam kelompok, dan terdapat beberapa anak yang cenderung pemalu yang justru seperti dijauhi teman-temannya, anak-anak lain cenderung kurang menyukai apabila digabungkan saat duduk satu meja atau kelompok dengan anak tersebut. Kegiatan belajar yang masih di dominasi

kegiatan individual seperti baca tulis hitung (calistung) dan Lembar Kerja Anak (LKA) dan menjadi faktor kurangnya kemampuan kecerdasan interpersonal anak.

Ada beberapa metode pembelajaran yang menarik dan mengarah kepada kecerdasan interpersonal anak salah satunya adalah bermain peran. Bermain peran banyak memberikan manfaat untuk kegiatan belajar anak. Adanya kegiatan bermain peran maka, anak memperoleh pemahaman yang tentang bagaimana memecahkan masalah tertentu dengan bekerjasama dengan anak lain secara terpadu. Menurut Gordon (2013: 61), dengan pemecahan masalah membantu anak dengan melihat sudut pandang orang lain dan mengantisipasi emosinya atau yang disebut dengan empati. Melalui bermain peran anak akan dibagi menjadi beberapa kelompok, akan belajar berbaur dan belajar bekerjasama dengan semua teman. Dalam bermain peran ini juga terdapat pembagian tugas, sehingga akan tercipta komunikasi antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan kelompoknya.

Melalui bermain peran tersebut diharapkan dapat membantu memecahkan permasalahannya di Kelompok B PAUD Tunas Bangsa mengenai kurang optimalnya kecerdasan interpersonal anak. Adapun bagan langkah-langkah tindakan tertera pada gambar sebagai berikut :



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bahasa inggris sering disebut *Classroom Action Reserch* (Arikunto,2006:93). Kemmis dan Mc.Taggart (Sukardi, 2013:3) menyatakan penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi sebuah kondisi dimana mereka dapat mempelajari pengalaman dan membuat pengalaman mereka dapat diakses orang lain. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terutama proses dan hasil belajar pada level kelas. PTK juga berguna bagi guru untuk menguji suatu teori pembelajaran, apakah sesuai dengan kondisi kelas yang di hadapi atau tidak.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak Kelompok B PAUD Tunas Bangsa yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Peneliti memilih kelompok B sebagai tempat penelitian dikarenakan peneliti melihat dari 20 orang siswa ada sekitar 14 anak atau anak mengalami kesulitan bermain peran.

C. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di Kelompok B PAUD Tunas Bangsa yang beralamat Jl. H. .A Muthalib Perum Griya Asri Blok.E No.5 Kelurahan Segalamider Kecamatan Tanjung Karang Barat Bandar Lampung.

2. Waktu penelitian

Penelitian akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016, pada bulan Mei sampai dengan Juni 2016. Waktu penelitian kurang lebih dua bulan.

D. Definisi Koseptual dan Operasional

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainya dari masalah yang ingin diteliti. Kerangka konsep ini gunanya untuk menghubungkan atau menjelaskan secara panjang lebar tentang suatu topik yang akan dibahas. Kerangka ini didapatkan dari konsep ilmu/teori yang dipakai sebagai landasan penelitian yang didapatkan pada tinjauan pustaka atau kalau boleh dikatakan oleh penulis merupakan ringkasan dari tinjauan pustaka yang dihubungkan dengan garis sesuai variabel yang diteliti.

2. Definisi Operasional

a. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan Interpersonal adalah kecerdasan antar pribadi yang melibatkan banyak hal, yang meliputi kemampuan berempati pada teman, kemampuan

berteman dengan yang lain, kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain, baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan masyarakat, memahami kesadaran diri dan pemahaman sosial.

Adapun indikator yang akan dicapai pada Kecerdasan Interpersonal adalah sebagai berikut :

1. Berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa
2. Menunjukkan rasa percaya diri
3. Menunjukkan kemandirian
4. Menunjukkan sikap kedisiplinan, mulai dapat bertanggungjawab.

b. Bermain Peran

Model pembelajaran bermain peran adalah model pembelajaran dengan cara memberikan peran-peran tertentu kepada peserta didik dan mendramatisasikan peran tersebut kedalam sebuah pentas. Model pembelajaran ini memberikan pada murid seperangkat/serangkaian situasi-situasi belajar dalam bentuk keterlibatan pengalaman sesungguhnya yang dirancang oleh guru. Hamalik (2004:214)

E. Prosedur Penelitian

Secara garis besar terdapat empat tahapan dalan rancangan penelitian tindakan yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, (Arikunto, 2006:16). Langkah-langkah yang akan dilakukan antara lain :

1. **Perencanaan**

Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan. RPPH berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi mengenai pengamatan Kecerdasan interpersonal. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran pendukung yang akan digunakan dalam pembelajaran Kecerdasan interpersonal.

2. Tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan isi rencana tindakan di kelas yang diteliti. Hal yang perlu diingat adalah bahwa dalam tahap ini guru harus ingat dan berusaha mentaati apa yang sudah dirumuskan dalam rencana tindakan, tetapi harus pula berlaku wajar, tidak kaku dan tidak dibuat buat.

Dalam refleksi, keterkaitan antara pelaksanaan dengan perencanaan perlu diperhatikan. Pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus I adalah pembelajaran yang telah direncanakan secara cermat, terkendali, dan bijaksana sebagai dasar untuk mengembangkan tindakan berikutnya. Pada Siklus I ini guru melaksanakan dengan materi menceritakan pengalaman atau kejadian secara sederhana dan urut.

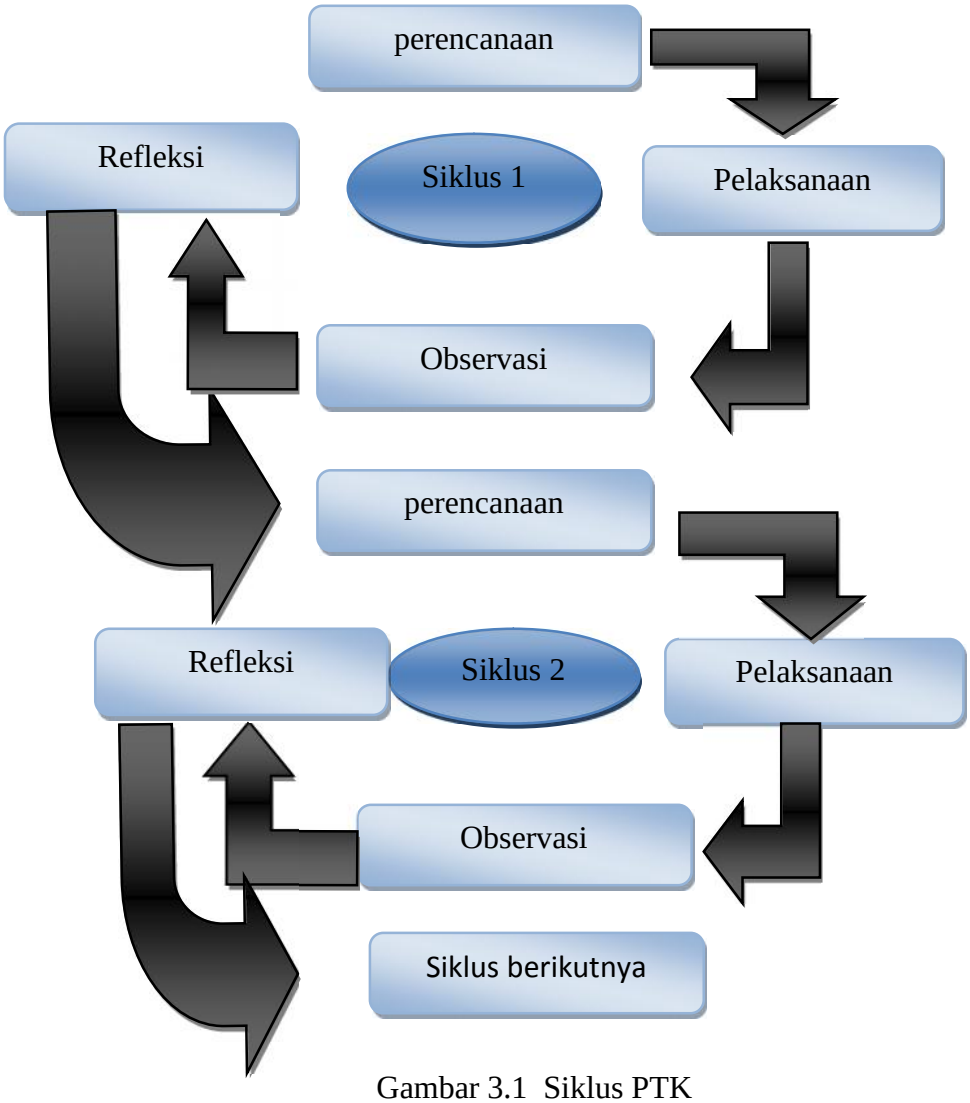
3. Pengamatan (observasi)

Observasi dilakukan pada saat dilaksanakan kegiatan pembelajaran, tindakan ini dilakukan untuk melihat kekurangan maupun kelebihan yang kemudian dijadikan bahan pertimbangan untuk merencanakan siklus berikutnya.

4. Refleksi

Refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Kegiatan refleksi ini sebetulnya lebih tepat dikenakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Pada intinya kegiatan refleksi adalah kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan,

penyimpulan dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan Siklus selanjutnya. Keempat tahap dalam penelitian tindakan adalah unsur untuk membentuk sebuah Siklus, yaitu satu putaran kegiatan beruntun, dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Kegiatan refleksi dilakukan oleh guru bersama teman sejawat, yang selanjutnya dapat dipergunakan sebagai pijakan untuk melakukan kegiatan pada siklus selanjutnya.Langkah-langkah Siklus PTK dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Siklus PTK

F. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah paling utama dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2007:224). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah : Observasi, Menurut Suharsimi Arikunto (2010:30) observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.

G. Teknik Analisis Data

Kriteria penilaian yang digunakan untuk menghitung peningkatan kecerdasan interpersonal anak usia dini, kriteria penilaian dibagi menjadi 4 diantaranya : Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), Berkembang Sangat Baik (BSB).

Pembelajaran dianalisis dengan menentukan nilai rata-rata yang dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$1 = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan :

I = Interval
NT = Nilai Tinggi
NR = Nilai Rendah
K = Kategori

Data yang diperoleh untuk mengetahui keberhasilan pada kategori penilaian yang diberikan :

Tabel 3. 2 Kisi- Kisi Instrumen Kecerdasan Interpersonal

Indikator	Deskriptor	Proses	Produk
1. Berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa	Dapat berkomunikasi dengan teman dan orang dewasa dengan baik ketika kegiatan bermain peran dilaksanakan	✓	✓
2. Anak dapat menunjukkan rasa percaya diri	Dapat mengikuti kegiatan yang dilaksanakan di sekolah tanpa ragu-ragu dan malu.	✓	✓
3. Menunjukkan sikap kemandirian	Dapat melaksanakan tugas tanpa dibantu (Mandiri)	✓	✓
4. Menunjukkan sikap kedisiplinan dan dapat bertanggungjawab	Mau mengikuti aturan dengan baik serta bertanggungjawab dengan tugas yang diberikan	✓	✓

H. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila tingkat keberhasilan anak dalam kecerdasan interpersonal sesuai dengan kategori penilaian proses dan produk belajar anak. Indikator mencapai pada kriteria penilaian yang mencapai hasil BSB (Berkembang Sangat Baik).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan dalam kecerdasan interpersonal pada setiap siklusnya, dari beberapa indikator yang ditetapkan yaitu Berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, menunjukkan rasa percaya diri dapat menunjukkan kemandirian, mulai menunjukkan sikap kedisiplinan, mulai dapat bertanggungjawab telah berkembang sangat baik. Adanya peningkatan tersebut dikarenakan adanya perbaikan-perbaikan kinerja peneliti, baik dari rencana pelaksanaan pembelajaran, metode, maupun media yang digunakan di setiap siklus pelaksanaan pembelajaran melalui bermain peran.

B. Saran

Dilihat dengan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal melalui bermain peran pada anak kelompok B PAUD Tunas Bangsa Bandar Lampung, saran yang di ajukan adalah sebagai berikut :

a. Bagi Anak

Hendaklah diberikan kesempatan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal dengan aktivitas dan media pembelajaran yang menyenangkan yang di lakukan melalui bermain.

b. Bagi Guru

Hendaknya memberi kegiatan yang kreatif dan mampu menciptakan permainan yang menarik bagi anak-anak agar aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang kondusif sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik, mencari strategi dan media, serta pendekatan yang lebih terarah secara individual, sehingga memberikan hasil optimal untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B di PAUD Tunas Bangsa melalui memvariasi media yang ada.

c. Bagi Sekolah

Hendaklah memfasilitasi guru dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melengkapi media yang di butuhkan oleh guru sehingga media tersebut dapat menunjang pengembangan kecerdasan interpersonal anak.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*.Edisi Revisi VI. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Amstrong, Thomas. 2002. *7 Kinds of Smart*. (Terjemahan T. Hermaya). Jakarta: Gramedia Pustaka.

Amstrong, Thomas.2010.*Setiap Anak Cerdas. Panduan Membantu Anak Belajar\ Dengan Memanfaatkan Multiple Intelligence-nya,* Alih Bahasa Rina Bantaran. Jakarta:PR.Gramedia.

Campbell. 2006. *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis Multiple Intellegence.* Depok: Intuisi Press.

Tatiek. 2001.*"Roll Playing (Bermain Peran)"*

Destriati,Anitalia.2014. *Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Proyek Anak Kelompok B TK Kusuma Baciro Gondokusuman,* UNJ:Yogyakarta.

Goleman. 2007. *Social Intellegence*. (Terjemahan Hariono S.Imam). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Gordon, Huggins,Cooper. 2013. *Meningkatkan 9 Kecerdasan Anak*. (Terjemahan Chynthia Rozyandra). Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.

Gunawan, Adi. 2006. *Genius Learning Strategi*. Jakarta: GramediaPustaka.

Hamalik.2004. *Proses Belajar Mengajar,* Jakarta: Bumi Aksara

Hasan.1996. *Pendidikan Ilmu Sosial.* Jakarta : Proyek Pendidikan Tenaga Akdemik, Dirjen Dikti, Depdikbud

Hoerr, Thomas. 2007. *Buku Kerja Multiple Intellegence.* (Terjemahan Ary Nilandari). Bandung: Kaifa MZN.

Muhammad.*2012.Desain Pembelajaran PAUD*. AR - RUZZ MEDIA,Jogjakarta

Montolalu. 2007. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka

Permendikbud Republik Indonesia. 2014. *Tentang Kurikulum 2013 Nomor 146. Pendidikan Anak Usia Dini Pedoman Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta.Permendikbud Republik Indonesia.

Kamtini. 2005. *Bermain Gerak dan Lagu di Taman Kanak Kanak*. Jakarta; Dirjen Dikti.

Safaria. 2005. Interpersonal Intelligence: *Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak.* Yogyakarta: Penerbit Amara Books.

Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*.Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Suharsimi, Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rieneka Cipta.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Sukardi. 2006. *Penelitian Kualitatif-Naturalistik Dalam Pendidikan*. Yokyakarta. Usaha Keluarga.

Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak usia Dini*. PT Indeks.Jakarta.

Suyadi. 2009. *Buku Pegangan Bimbingan dan Konseling untuk PAUD* . Yogyakarta: Diva Press.

Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas

Tadkiroatun. 2010. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Undang Undang Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 *Peraturan Pemerintah tentang pendidikan anak usia dini pasal 1 angka 14*

Tuning ,Wijiyati.2013. *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Dengan Kegiatan Bermain Dalam Kelompok Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 02.* Ngadiluwih Matesih.Universitas Muhamadiyah Surakarta.

Williams. 2005. *Mengajar dengan Empati.*(Terjemahan Fuad ferdinan). Bandung: Penerbit Nuansa.

Yuliani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Permata Putri Media, Jakarta