

PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK KELAS A DI TK BUAH HATI KOTA MAKASSAR

Muhammad Yusri Bachtiar

Universitas Negeri Makassar

Email: muh.yusri.b@gmail.com

Artikel Diterima: 12 Juli 2017 Proses Review Artikel: 02 Agustus 2017

Artikel Diterbitkan: 30 September 2017

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian adalah kurang berkembangnya kecerdasan interpersonal pada anak kelas B di Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Makassar, sehingga peneliti memberikan perlakuan bermain peran untuk melihat apakah bermain peran dapat memberikan pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal pada anak atau sebaliknya. Rumusan masalah penelitian ini adalah 1. Bagaimana gambaran kecerdasan interpersonal anak pada Taman Kanak-Kanak Buah Hati Makassar sebelum dan setelah diberikan perlakuan bermain peran? 2. Apakah terdapat pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak? Berdasarkan hasil tersebut, penelitian ini bertujuan untuk 1. Menggambarkan kecerdasan interpersonal anak pada Taman Kanak-Kanak Buah Hati Makassar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan bermain peran. 2. Mengetahui pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pra-Eksperimen. Desain penelitian adalah one group pretest-posttest. Sampel penelitian adalah seluruh anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Makassar. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik nonparametrik. Nilai kecerdasan interpersonal anak sebelum diberikan perlakuan memiliki rata-rata sebesar 22,6 dan setelah diberikan perlakuan mendapatkan rata-rata sebesar 38,06. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai kecerdasan interpersonal anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan bermain peran. Hal ini merujuk pada nilai T hitung yang diperoleh yaitu sebesar 120 dan T tabel sebesar 25 maka diperoleh hasil T hitung (120) > nilai T tabel sebesar (25) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak, sedangkan nilai Z hitung yang diperoleh yaitu 16,7 dan Z tabel 1,645 maka diperoleh hasil nilai Z hitung (16,7) > nilai Z tabel (1,645) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak.

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

Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini

Muhammad Yusri Bachtiar

PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Mengacu kepada teori Garder (2003), ia mengemukakan bahwa pada dasarnya kecerdasan pada anak terbagi atas tujuh komponen kecerdasan yang dapat dikembangkan, yakni kecerdasan linguistik verbal, kecerdasan logika matematika, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual spasial, dan kecerdasan ritmik musikal. Kecerdasan ini dapat dikembangkan melalui berbagai stimulasi yang diperoleh anak dari orang tua, guru maupun orang terdekat anak.

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam hal merespon orang-orang yang ada disekitarnya dengan positif sehingga interaksi dapat berjalan dengan baik dan efektif. Kecerdasan interpersonal terdiri atas beberapa aspek penting, yakni empati, berkomunikasi, bersikap ramah, dan bekerja sama. Kecerdasan ini, dapat dikembangkan salah satunya melalui pemberian stimulasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan anak.

Masalah pengembangan kecerdasan interpersonal belum menjadi perhatian bagi banyak orang tua dan guru karena mereka menganggap kecerdasan interpersonal kurang penting. Mereka umumnya beranggapan bahwa anak yang dinilai pandai atau cerdas adalah anak yang memiliki kemampuan lebih baik di bidang akademik seperti kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan akademik ini lebih diutamakan karena menjadi syarat untuk dapat melanjutkan kejenjang pendidikan selanjutnya yakni Sekolah Dasar. Anak yang akan memasuki Sekolah Dasar harus memiliki kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Syarat seperti ini membuat kecerdasan interpersonal belum menjadi perhatian untuk dikembangkan pada proses pendidikan khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini. Orang tua maupun guru lebih fokus kepada kecerdasan atau kemampuan akademik anak.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 2-4 Januari 2017, proses pembelajaran yang berlangsung di Taman Kanak-Kanak Buah Hati Makassar cenderung dominan masih bersifat individual. Proses pembelajaran yang bersifat interaktif (kelompok) kurang begitu diberikan pada Taman Kanak-Kanak Buah Hati Makassar. Adapun jika guru memberikan kegiatan yang bersifat interaktif (kelompok) kepada anak didiknya hanya sebatas seperti pemberian kegiatan

bermain berlari secara paralel membawa sebuah benda (estafet). Proses pembelajaran yang terjadi pada Taman Kanak-Kanak Buah Hati Makassar didominasi oleh pemberian kegiatan pembelajaran yang bersifat individual seperti latihan menulis, latihan pengenalan huruf, kolase, latihan mewarnai, meronce dan beberapa kegiatan lain yang bersifat individual. Hal tersebut disebabkan karena adanya tuntutan dari para orang tua anak didik Taman Kanak-Kanak Buah Hati Makassar bahwa ketika anak mereka selesai melakukan jenjang pendidikan pada Taman Kanak-Kanak tersebut diharapkan mampu mengenal huruf serta membaca agar lebih mudah diterima pada jenjang pendidikan berikutnya yakni Sekolah Dasar.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal anak ialah kegiatan bermain peran. Bermain peran merupakan suatu kegiatan bermain yang dilakukan oleh sekelompok anak. Melalui kegiatan bermain peran, anak akan banyak berinteraksi dengan orang lain, banyak berimajinasi, berkomunikasi, dan bekerja sama dengan orang lain. Menurut Madyawati (2016) bermain peran sama halnya dengan bermain pura-pura, anak berpura-pura menjadi seseorang dan menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang tersebut. Menghidupkan kembali sebuah adegan dapat membantu anak menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantu mengembangkan rasa empatinya. Bermain peran akan lebih menyenangkan jika dilakukan bersama dengan teman sebayanya, karena anak dapat belajar berkomunikasi, bergiliran, belajar berbagi peralatan atau alat permainan bersama. Sehingga, bermain peran dapat di jadikan sebagai salah satu stimulasi dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak. Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Bagaimana gambaran kecerdasan interpersonal anak pada Taman Kanak-Kanak Buah Hati Makassar sebelum dan setelah diberikan perlakuan bermain peran? (2) Apakah terdapat pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak?

KAJIAN TEORETIK

1. Pengertian Bermain Peran (*Role Play*)

Bermain adalah suatu kegiatan yang lazim dilakukan oleh anak. Tiap anak melewati fase perkembangannya melalui kegiatan bermain. Bermain merupakan dunia anak dan setiap anak senang jika melakukan kegiatan ini. Salah satu kegiatan bermain yang sering dilakukan oleh anak ialah bermain peran. Menurut Mulyasa (2012), bermain peran dalam pendidikan

anak usia dini merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan yang dilakukan sendiri atau dengan sekelompok anak. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah anak bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Melalui bermain peran, anak-anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan salah satu permainan yang dilakukan dengan khayalan atau pura-pura untuk memainkan suatu peran tertentu didalam masyarakat serta memungkinkan anak untuk mempelajari peran-peran sosial dalam persiapan mereka berpartisipasi dengan matang dilingkungan masyarakat.

Bermain peran tentunya memiliki kelemahan dan kelebihan tersendiri jika dibandingkan dengan kegiatan bermain yang lainnya. Menurut Shoimin (2014), kelebihan dari bermain peran ialah, 1) melalui kegiatan ini, anak dapat diajarkan untuk mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh, 2) Bermain peran merupakan permainan yang mudah dan dapat di gunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda, 3) guru dapat mengevaluasi pengalaman anak melalui pengamatan pada saat melakukan permainan, 4) berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak, 5) sangat menarik bagi anak sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, 6) membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, 7) dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan anak sendiri, 8) dimungkinkan dapat meningkatkan profesionalisme anak, dan dapat menumbuhkan / membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Kelemahan dari bermain peran menurut Shoimin (2014) ialah, 1) kegiatan ini membutuhkan waktu yang cukup lama, 2) memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi, 3) kebanyakan anak yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memainkan peran mereka, 4) apabila pelaksanaan kegiatan ini mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai, 5) tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui kegiatan ini.

2. Kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan Interpesonal

Teori kecerdasan yang dikembangkan oleh Gardner dikenal dengan istilah *multiple intelligences* atau MI. Gardner (2003) meyakini bahwa kecerdasan pada umumnya dapat dibagi-bagi lagi atau dengan kata lain kecerdasan dapat dimajemukkan. Setiap individu pada umumnya terlahirkan dengan profil kecerdasan yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya, yang pada akhirnya akan membuat individu tersebut berbeda. Mereka memiliki kecerdasan tertentu dengan kadar yang tertentu pula. Gardner mengemukakan bahwa kecerdasan yang dapat dimajemukkan tersebut, terbagi atas tujuh jenis, yakni kecerdasan linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan ruang, kecerdasan musik, kecerdasan gerakan-badan, kecerdasan antarpribadi (interpesonal), dan kecerdasan intra pribadi (intrapersonal)". Ketujuh jenis kecerdasan tersebut tidak akan diuraikan secara keseluruhan, akan tetapi hanya akan berfokus pada kecerdasan interpersonal karena menjadi fokus dalam kajian ini.

Menurut Bachtiar (2015), kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang dimiliki oleh anak untuk memahami dan merespon keinginan serta perasaan orang lain dengan baik sehingga interaksi kerjasama dan komunikasi bisa berjalan baik dan efektif. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sujiono dkk (2005) kecerdasan interpesonal merupakan kemampuan seseorang dalam hal berkomunikasi dengan orang lain. Hal ini mengacu kepada keterampilan seseorang dalam hal membaca, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan dari beberapa definisi diatas mengenai pengertian dari kecerdasan interpesonal, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpesonal merupakan kemampuan anak untuk memahami dan merespon keinginan serta perasaan orang lain sehingga komunikasi dapat berjalan dengan baik.. Kecerdasan interpersonal terdiri atas beberapa aspek penting, yakni empati, komunikasi, bersikap ramah, dan kerja sama.

b. Karakteristik kecerdasan interpersonal pada Anak Usia Dini

Lwin (2008) mengemukakan secara sederhana anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal tinggi, memiliki karakteristik seperti, anak cenderung suka berteman dan berkenalan dengan orang lain, senang berada disekitar orang lain, anak memiliki rasa ingin tahu mengenai orang lain dan ramah terhadap orang asing, cenderung senang menggunakan mainannya dengan teman-temannya, mengalah kepada anak lain, mengerti bagaimana

menunggu gilirannya selama bermain, aktif dalam permainan kelompok, suka mengarahkan temannya, dan kompak bermain dengan teman-temannya,

Karakteristik anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi cenderung suka dan mudah bergaul dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Anak yang memiliki tingkat kecerdasan interpersonal yang tinggi cenderung suka dengan dunia sosial atau dunia bermasyarakat. Mereka cenderung dapat dengan mudah merespons secara positif orang-orang yang ada disekitar mereka.

METODOLOGI

Pendekatan penelitian bersifat kuantitatif dan jenis penelitian pada penelitian ini ialah eksperimen sederhana atau terkadang lebih dikenal dengan istilah *pre-experimental*. Menurut Sugiyono (1999) desain *one group pretest-posttest design* merupakan desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 Desain Penelitian

Keterangan :

O₁: Nilai *Pretest* (Kecerdasan interpersonal anak sebelum dilaksanakan kegiatan bermain peran)

X : Perlakuan menggunakan kegiatan bermain peran

O₂ : Nilai *Posttes* (Kecerdasan interpersonal anak setelah dilaksanakan kegiatan bermain peran).

Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Interpersonal

Variabel	SubVariabel	Nomor Butir	Jumlah
Kecerdasan Interpersonal	Menjalin Kontak	1,2,3,4	4
	Empati	5,6	2
	Komunikasi	7,8,9	3
	Kerja Sama	10,11	2

	Bersikap Ramah	12,13,14,15	4
--	----------------	-------------	---

Data tentang kecerdasan interpersonal di kumpulkan dengan menggunakan pengamatan skala Likert yang berbentuk skala sikap. Widoyoko (2012) menjelaskan bahwa skala Likert ialah skala yang dapat di pergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan. Ada dua bentuk pertanyaan yang menggunakan skala Likert yaitu bentuk pertanyaan positif untuk mengukur sikap positif, dan bentuk pertanyaan negatif untuk mengukur sikap negatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini akan diuraikan secara lebih jelas mengenai hasil pengamatan kecerdasan interpersonal anak pada Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Makassar sebelum diberikan perlakuan bermain peran :

Tabel 1. *Pretest* Kecerdasan Interpersonal Anak

No.	Uraian	Jumlah	Persentase
1	Sering	0	0 %
	Kadang-Kadang	5	33 %
	Tidak Pernah	10	67 %
2	Sering	0	0 %
	Kadang-Kadang	1	7 %
	Tidak Pernah	14	93 %
3	Sering	0	0 %
	Kadang-Kadang	9	60 %
	Tidak Pernah	6	40 %
4	Sering	0	0 %
	Kadang-Kadang	11	73 %
	Tidak Pernah	4	27 %
5	Sering	0	0 %
	Kadang-Kadang	2	13 %
	Tidak Pernah	13	87 %
6	Sering	0	0 %
	Kadang-Kadang	6	40 %
	Tidak Pernah	9	60 %
7	Sering	0	0 %
	Kadang-Kadang	2	13 %
	Tidak Pernah	13	87 %

	Sering	0	0 %
8	Kadang-Kadang	4	27 %
	Tidak Pernah	11	73 %
	Sering	0	0 %
9	Kadang-Kadang	14	93 %
	Tidak Pernah	1	7 %
	Sering	0	0 %
10	Kadang-Kadang	13	87 %
	Tidak Pernah	2	13 %
	Sering	0	0 %
11	Kadang-Kadang	11	73 %
	Tidak Pernah	4	27 %
	Sering	0	0 %
12	Kadang-Kadang	0	0 %
	Tidak Pernah	15	100 %
	Sering	0	0 %
13	Kadang-Kadang	12	80 %
	Tidak Pernah	3	20 %
	Sering	0	0 %
14	Kadang-Kadang	14	93 %
	Tidak Pernah	1	7 %
	Sering	0	0 %
15	Kadang-Kadang	10	67 %
	Tidak Pernah	5	33 %

Berdasarkan tabel *pretest* diatas dapat diketahui bahwa dari keseluruhan butir instrumen (15 pernyataan) menunjukkan bahwa secara keseluruhan tidak terdapat satupun anak yang menunjukkan sikap dengan kategori “sering” karena persentase yang didapatkan ialah 0 %, dan hanya terdapat beberapa persentase tinggi pada butir instrumen dengan kategori “kadang-kadang” yakni persentase tertinggi ialah 93 % yang terdapat pada butir instrumen no. 9 dan no.14.

Kemudian, dari hasil *pretest* tersebut, maka dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata (mean), nilai maksimal dan nilai minimal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Data Perhitungan Deskriptif Hasil *Pretest*

Data Perhitungan	Data Pretest
N	15

Rata-rata (mean)	22,6
Nilai Minimal	20
Nilai Maksimal	27

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa data *pretest* menunjukkan skor maksimal sebesar 27 dan skor minimal sebesar 20 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 22,6.

Berikut ini akan diuraikan secara lebih jelas mengenai hasil pengamatan kecerdasan interpersonal anak pada Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Makassar setelah diberikan perlakuan bermain peran:

Tabel 3. *Posttest* Kecerdasan Interpersonal Anak

No.	Uraian	Jumlah	Persentase
1	Sering	3	20 %
	Kadang-Kadang	12	80 %
	Tidak Pernah	0	0 %
2	Sering	2	13 %
	Kadang-Kadang	13	87 %
	Tidak Pernah	0	0 %
3	Sering	10	67 %
	Kadang-Kadang	5	33 %
	Tidak Pernah	0	0 %
4	Sering	12	80 %
	Kadang-Kadang	3	20 %
	Tidak Pernah	0	0 %
5	Sering	2	13 %
	Kadang-Kadang	13	87 %
	Tidak Pernah	0	0 %
6	Sering	6	40 %
	Kadang-Kadang	9	60 %
	Tidak Pernah	0	0 %
7	Sering	2	13 %
	Kadang-Kadang	13	87 %
	Tidak Pernah	0	0 %
8	Sering	9	60 %
	Kadang-Kadang	6	40 %
	Tidak Pernah	0	0 %

9	Sering	15	100 %
	Kadang-Kadang	0	0 %
	Tidak Pernah	0	0 %
10	Sering	10	67 %
	Kadang-Kadang	5	33 %
	Tidak Pernah	0	0 %
11	Sering	12	80 %
	Kadang-Kadang	3	20 %
	Tidak Pernah	0	0 %
12	Sering	1	7 %
	Kadang-Kadang	14	93 %
	Tidak Pernah	0	0 %
13	Sering	12	80 %
	Kadang-Kadang	3	20 %
	Tidak Pernah	0	0 %
14	Sering	13	87 %
	Kadang-Kadang	2	13 %
	Tidak Pernah	0	0 %
15	Sering	12	80 %
	Kadang-Kadang	3	20 %
	Tidak Pernah	0	0 %

Berdasarkan tabel *posttest* diatas dapat diketahui bahwa dari keseluruhan butir instrumen (15 pernyataan) menunjukkan bahwa secara keseluruhan tidak terdapat satupun anak yang menunjukkan sikap dengan kategori “tidak pernah” karena persentase yang didapatkan ialah 0 %, dan terdapat beberapa persentase tinggi pada butir instrumen dengan kategori “sering” yakni persentase tertinggi ialah 100 % terdapat pada butir instrumen no. 9 dan 87 % pada butir instrumen no.14. Hal ini secara tidak langsung dapat menunjukkan bahwa terdapat kemajuan sikap pada anak sebelum dan setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Kemudian, dari hasil *posttest* tersebut, maka dilakukan analisis deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata (mean), nilai maksimal dan nilai minimal. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4 Data Perhitungan Deskriptif Hasil *Posttest*

Data Perhitungan	Data Pretest
N	15

Rata-rata (mean)	38,06
Nilai Minimal	37
Nilai Maksimal	40

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa data *posttest* menunjukkan skor maksimal sebesar 40 dan skor minimal sebesar 37 dengan nilai rata-rata (mean) sebesar 38,06.

Hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan data dari hasil observasi awal dan akhir, maka dapat diketahui bahwa pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji Wilcoxon. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut :

- Mengetahui nilai skor O_1 (sebelum diberi perlakuan) dan nilai O_2 (setelah diberi perlakuan)
- Mengetahui selisih antara nilai O_1 dan O_2
- Membuat ranking dari keseluruhan jumlah anak dengan cara mengurutkan nilai dari yang tertinggi sampai yang terendah, kemudian dari atas diberi angka yang menunjukkan ranking mulai dari angka 1,2,3 dst. Nilai yang sama harus diberi ranking yang sama pula, yaitu dengan membagi bilangan nilai ranking secara adil pada semua pemilik nilai yang sama. Bubuhkan pada setiap ranking tanda (+ atau -).
- Untuk menetapkan nilai T, nilai tanda yang terkecil dijumlahkan dari kedua kelompok ranking yang memiliki tanda yang sama, dan N didapatkan dari jumlah sampe yang diteliti.
- Kemudian dilakukan perbandingan antara nilai T hitung yang diperoleh dengan nilai T pada tabel uji Wilcoxon.

Untuk lebih jelasnya hasil data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak

No	Nama Anak	Nilai statistik kemampuan sains		Selisih Nilai (O_1-O_2)	Ranking	Tanda Ranking	
		Sebelum (O_1)	Sesudah (O_2)			+	-
1.	Renal	27	40	13	15	15	
2.	Sultan	23	38	15	10	10	
3.	CL	20	38	18	1,5	1,5	
4.	AM	21	39	18	1,5	1,5	
5.	MC	22	37	15	10	10	
6.	AR	23	38	15	10	10	

7.	SL	23	38	15	10	10	
8.	AR	23	38	15	10	10	
9.	RN	21	37	16	4	4	
10.	JB	20	36	16	4	4	
11.	AS	25	40	15	10	10	
12.	AW	23	38	15	10	10	
13.	AB	25	40	15	10	10	
14.	TP	21	37	16	4	4	
15.	DT	22	37	15	10	10	
	Jumlah	339	571		Nilai T : 120		
	Rata2	22,6	38,06				

Berdasarkan tabel 5 mengenai data kecerdasan interpersonal anak sebelum dan setelah diberi perlakuan bermain peran menunjukkan ranking bertanda positif (+) = 120, dan jumlah ranking bertanda negatif (-) = 0, maka T merupakan 120. Dalam pengambilan keputusan, jika T hitung < T tabel maka H_0 diterima H_1 ditolak yang artinya tidak ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak di Kelas B di Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Makassar, dan sebaliknya jika T hitung > T tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak Kelas B di Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Makassar.

Z hitung < Z tabel maka H_0 diterima dan H_1 ditolak yang artinya tidak ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak Kelas B Di Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Makassar, dan sebaliknya jika Z hitung > Z tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak Kelas B Di Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Makassar.

Adapun nilai T hitung yang diperoleh yakni 120, dan T tabel 25 maka diperoleh hasil T hitung (120) > T tabel (25) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak, sedangkan nilai Z hitung (16,7) dan Z tabel (1,645) maka diperoleh hasil Z hitung (16,7) > Z tabel (1,645) maka H_1 diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai pada kecerdasan interpersonal anak sebelum dan setelah mendapat perlakuan kegiatan bermain peran.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis uji Wilcoxon, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kecerdasan interpersonal anak sebelum dan setelah diberi perlakuan bermain peran. Perbedaan yang dimaksud ialah rata-rata skor kecerdasan interpersonal anak mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan kegiatan bermain peran dibandingkan ketika sebelum anak diberikan perlakuan kegiatan bermain peran.

Hal ini disebabkan karena kegiatan bermain peran mengajak anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, sehingga secara tidak langsung dapat mengasah kecerdasan interpersonal pada anak. Sebagaimana dengan pendapat yang dikemukakan oleh salah satu ahli yakni Delaney (2010) kunci untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya ialah dengan memberikan anak kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, misalnya dengan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak akan banyak berinteraksi dengan orang lain sehingga secara tidak langsung dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal pada anak.

Kegiatan bermain yang dapat mengasah kecerdasan interpersonal anak ialah bermain peran. Melalui kegiatan bermain peran, anak secara tidak langsung akan diajak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, anak akan banyak berkomunikasi dengan teman sebayanya ketika memainkan peran yang diberikan oleh guru sehingga secara tidak langsung dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal pada anak itu sendiri.

Pada kegiatan bermain peran kali ini, anak diberi kesempatan untuk memainkan peran dilingkungan sekolah dimana terdapat seorang anak yang berperan sebagai seorang ayah yang menjemput anaknya pulang dari sekolah dan ada pula yang berperan menjadi seorang ibu yang menunggu ayah dan anaknya tiba dirumah. Melalui kegiatan bermain peran ini, anak secara tidak langsung diberikan pengalaman untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, ikut aktif dalam permainan kelompok, dan secara tidak langsung pula anak diajarkan untuk menghargai orang tua yang ketika pulang sekolah harus menyalimi ibu ataupun ayah yang menunggu dirumah.

Kegiatan bermain peran selanjutnya yang dilakukan ialah kegiatan bermain peran dengan caramemerankan peran menjadi seorang guru dan beberapa orang murid yang mendengarkan serta memperhatikan guru yang sedang menjelaskan didepan kelas. Ketika

anak memainkan peran ini, anak secara tidak langsung diperkenalkan bagaimana dunia sosial, yakni salah satunya ialah dunia sekolah. Selain dari pada itu, anak mendapatkan pengalaman bagaimana ketika seseorang menjadi seorang guru yang mampu memberikan penjelasan di depan kelas. Melalui kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh anak ini, secara tidak langsung anak diberikan stimulasi agar mampu berani tampil di depan umum (yakni memberikan penjelasan di depan kelas), anak dapat ikut aktif dalam permainan secara berkelompok sehingga secara tidak langsung terjalin interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lainnya. Melalui kegiatan tersebut secara tidak langsung anak diberikan stimulasi demi pengembangan kecerdasan interpersonalnya karena anak diberikan kesempatan untuk banyak berinteraksi dengan teman-teman sebayanya.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain peran merupakan salah satu stimulasi yang baik dalam hal pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak. Mengacu kepada teori yang dikemukakan oleh salah satu ahli yakni Budimanjaya (2015), memaparkan bahwa bermain peran merupakan pembelajaran yang menekankan pada permainan secara berpura-pura dengan memerankan peran tokoh tertentu. Melalui bermain peran anak akan banyak berinteraksi dengan teman sebayanya sehingga dapat dijadikan salah satu stimulasi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak karena permainan ini dimainkan secara berkelompok dan membutuhkan adanya interaksi antara pemain satu dengan pemain yang lainnya. Selain dari pada itu, pendapat yang tidak jauh berbeda dikemukakan pula oleh Montolalu, dkk (2005) yakni salah satu manfaat dari kegiatan bermain peran ialah dapat mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan berkomunikasi serta secara tidak langsung dapat menstimulasi dalam menggali perasaan anak. Dengan adanya pengembangan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan berkomunikasi, secara tidak langsung dapat memberikan stimulasi pada kecerdasan interpersonal anak itu sendiri. Seperti yang telah dipaparkan pada bagian Tinjauan Pustaka, yakni salah satu ahli yaitu Suyadi (2010) mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak dalam hal berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan yang dimiliki oleh anak dalam hal kepekaan hati yang tinggi. Dimana anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi, mereka dapat memahami dan mengerti orang lain. Sehingga jika dikaitkan antara teori kecerdasan interpersonal yang dikemukakan oleh Suyadi

dan teori bermain peran yang dikemukakan oleh Montolalu, memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain. Bahwa dimana kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak dalam hal berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain, dan disisi lain Montolalu memaparkan bahwa salah satu manfaat bermain peran ialah dapat mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan berkomunikasi, sehingga secara tidak langsung dapat menstimulasi kecerdasan interpersonal pada anak.

Kegiatan bermain peran merupakan salah satu stimulasi yang baik dalam hal pengembangan kecerdasan interpersonal pada anak, sehingga pendidik sebaiknya memberikan banyak kesempatan kepada anak didiknya untuk melakukan kegiatan bermain peran dalam proses pembelajaran yang diberikan sehingga anak didik mendapat lebih banyak kesempatan untuk berinteraksi dan berkomunikasi serta mengenal dunia-dunia sosial. Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang penting dimiliki oleh seseorang sejak dini, karena pada umumnya kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan dunia sosial. Seperti yang kita ketahui, manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat bertahan hidup sendiri, sehingga kecerdasan interpersonal sangat penting dimiliki oleh seseorang sejak dini agar dapat menjalin interaksi yang baik dengan dunia sosial dikehidupan akan datang. Salah satu teori mengemukakan bahwa seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi dapat menjadi seorang pemimpin yang handal karena pada dasarnya ia mampu memahami dan menyikapi orang-orang disekitarnya dengan baik, sehingga orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik dapat dijadikan sebagai salah satu pemimpin.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari data yang diperoleh dari hasil observasi awal dan hasil observasi akhir, yakni sebelum dan setelah diberi perlakuan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, kecerdasan interpersonal yang ditunjukkan oleh anak sebelum mendapatkan perlakuan bermain peran masih cenderung kurang, hal tersebut ditunjukkan dengan masih terdapat beberapa persentase yang tinggi pada beberapa instrumen dengan kategori “tidak pernah”. Sedangkan kecerdasan interpersonal yang ditunjukkan oleh anak setelah mendapatkan perlakuan bermain peran dapat dikategorikan tinggi atau dengan kata lain mengalami perubahan. Hal tersebut

ditunjukkan oleh terdapatnya beberapa persentase yang tinggi pada beberapa instrumen dengan kategori “sering”.

2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat kesimpulan bahwa bermain peran memberikan pengaruh terhadap kecerdasan interpersonal pada anak. Hal tersebut ditandai dengan adanya perubahan sikap positif yang ditunjukkan oleh anak setelah mendapatkan perlakuan bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansharullah. (2011). *Pendidikan Islam Berbasis Kecerdasan Jamak Multiple Intelligences*. Jakarta: Step Publishing.
- Bachtiar, Yusri. (2015). *Pengaruh Jenis Permainan dan Gaya Belajar Terhadap Kecerdasan Interpersonal*. Disertasi. Jakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.
- Beaty, J. J. (2013). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Diterjemahkan oleh Arif Rakhman. Jakarta: Kencana.
- Budimanjaya, Andi dan Alamsyah Said. (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Kencana
- Bungin, Burhan. (2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Dananjaya, Utomo. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Delaney, Tara. (2010). *101 Permainan dan Aktivitas anak*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Efendi, Agus. (2005). *Revolusi Kecerdasan Abad 21 Kritik MI, EI, SQ, AQ & Syccessfull Intelligence Atas IQ*. Bandung: Alfabeta.
- Yuriastien, Effiana, dkk. (2009). *Games Theraphy Untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*. Jakarta: Wahyu Media.
- Gardner, H. (2003). *Kecerdasan Interpersonal*. Diterjemahkan Alexander Sindoro. Batam: Interaksara.
- Hartati, Sofia. (2007). *How To Be A Good Teacher and To Be A Good Mother*. Jakarta Selatan: Enn Media.
- Husna, A. M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia*. Yogyakarta : ANDI Yogyakarta.

- Ismail, Andar. (1998). *Ajarilah Mereka Melakukan*. (online). https://books.google.co.id/books?id=g_D5RrSis-4C&printsec=frontcover&dq=buku+ajarlah+mereka+melakukan&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwifkcL9tLDMAhVB4aYKHaWhBVkQ6AEIjAA#v=onepage&q=buku%20ajarlah%20mereka%20melakukan&f=false. Diakses pada tanggal 28 April 2016.
- Lwin, May, dkk. (2008). *Cara mengembangkan berbagai komponen kecerdasan*. Diterjemahkan oleh Sugirin. Jakarta: PT Indeks.
- Madyawati, Lilis. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Montolalu, dkk. (2005). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. (2008). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Negeri Terbuka.
- Mustofa, Arif dan Muhammad Thobroni. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional*.
- Santoso, Soegeng. (2011). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Penelitiannya 2*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sefrina, Andin. (2013). *Deteksi Minat Bakat Anak*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Siswanto, Igea. (2008). *Mendidik Anak Dengan Permainan Kreatif*. Yogyakarta: ANDI.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (1999). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2012). *Statistik Nonparaeteris*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. (2005). *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Suparman, Atwi. (1997). *Model-Model Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: STIA-LAN Press.

- Suparno, Paul. (2004). *Teori Inteligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Surya, H. (2010). *Rahasia Membuat Anak Cerdas Dan Manusia Unggul*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Edagogia.
- Tedjasaputra, Mayke. S. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Kencana.
- Widoyoko, Eko Putro. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.