



## Pengaruh Bermain Peran terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 *The Effect of Role Playing on Interpersonal Intelligence Group B 5-6 Years Children*

Kartika Pinoi<sup>1\*</sup>, Icam Sutisna<sup>2</sup>, Pupung Puspa Ardini<sup>3</sup>

[kartikapinoi@gmail.com](mailto:kartikapinoi@gmail.com)<sup>1</sup>, [icamsutisna@ung.ac.id](mailto:icamsutisna@ung.ac.id)<sup>2</sup>, [pupung.p.ardin@ung.ac.id](mailto:pupung.p.ardin@ung.ac.id)<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Gorontalo<sup>1,2,3</sup>

Diunggah: 28/05/2024, Direvisi: 30/05/2024, Diterima: 05/06/2024, Terbit: 06/06/2024

### Abstract

This study aims to determine the effect of role-playing on the Interpersonal Intelligence of 5-6-year-old children in Group B at TK Anggrek Kindergarten in Boidua Village, North Bulango District, Bone Bolango Regency. It employed a quantitative research approach with an experimental method that applied treatment to influence the research sample, assuming that there would be changing children's interpersonal intelligence. The results indicated that the experimental method in the Role Playing Influence on the Interpersonal Intelligence of 5-6 Years Children in Group B at TK Anggrek Kindergarten in Boidul Village, North Bulango District, Bone Bolango Regency. The test results showed at count = 5.879, t-table value at  $\alpha = 0.05$ ; dk = n-1 (15-1 = 14) was obtained = 2.145. Thus, the t count exceeded the t-table (T count=5.879  $\geq$  Ttable =2.131). Based on the testing criteria that accept  $H_a$ : if Tcount  $\geq$  Ttable  $\alpha = 0.05$ ; n-1. Therefore, the alternative hypothesis a ( $H_a$ ) can be accepted. Hence, it can be stated that role-playing affects children's interpersonal intelligence.

**Keywords:** Role Playing, Children's Interpersonal Intelligence

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Bermain Peran terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun Kelompok B di TK Anggrek di desa boidu,kecamatan bulango utara kabupaten bone bolango. Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang menggunakan perlakuan untuk mempengaruhi sampel penelitian dengan anggapan akan terjadi suatu perubahan pada keterampilan proses sains. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK Anggrek, Yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B1 TK Anggrek Desa Boidu yang berjumlah 15 anak. Hasil penelitian menunjukkan metode eksperimen dalam permainan pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 tahun kelompok b di- tk anggrek desa boidu, kecamatan bulango utara kabupaten bonel; bolango Hasil pengujian diperoleh Thitung = 5.879 nilai Ttabel pada  $\alpha = 0,05$ ; dk= n-1 (15-1 = 14) diperoleh sebesar = 2.145 dengan demikian Thitung lebih besar dari Ttabel (Thitung=5.879  $\geq$  Ttabel = 2.131).Berdasarkan kriteria pengujian bahwa terima  $H_a$ : jika Thitung  $\geq$  Ttabel  $\alpha = 0,05$ ; n-1, oleh karena itu hipotesis alternatif atau  $H_a$  dapat diterima, sehingga dapat dinyatakan terdapat pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak.

**Kata Kunci:** Bermain Peran, Kecerdasan Interpersonal Anak

\*Penulis Korespondensi: Kartika Pinoi

## PENDAHULUAN

Mengeksplorasi interaksi antara individu manusia melalui presentasi dan diskusi berkelompok bisa menyelidiki emosi, afektif, keyakinan, dan bermacam cara menyelesaikan isu dinamakan bermain peran. Melewati permainan peran anak bisa berkomunikasi dengan lainnya, pemeranan mereka pula membentuk sikap solidaritas, simpati, kebencian, senang, dan peran lainnya (Mulyasa, 2016). Maka dari itu disimpulkan bahwasanya metode bermain peran yaitu prosedur yang bisa dikerjakan untuk menjelaskan pelajaran dan merangsang perkembangan anak dengan mengikutsertakan siswa pada kegiatan nyata.

Madyawati menjelaskan bahwa bermain peran mirip dengan bermain-bermain, di mana anak-anak berpura-pura menjadi orang lain dan mengalami kehidupan orang tersebut. Memodifikasi sebuah situasi dapat membantu anak memahami perasaan orang lain dan melatih rasa simpatinya. Bermain peran dengan teman sebaya akan membuat pengalaman bermain menjadi lebih menyenangkan karena anak-anak dapat belajar berinteraksi, bergantian, dan berbagi mainan bersama. Sebagai hasilnya, bermain peran dianggap sebagai salah satu teknik untuk meningkatkan kecerdasan emosional anak. Pada dasarnya, anak-anak di usia Taman Kanak-kanak sangatlah aktif saat bermain, sehingga bermain merupakan kebutuhan esensial yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan mereka.

Namun nampaknya permainan peran ini masih kurang diaplikasikan di sekolah. Permainan peran bersama teman bisa meningkatkan suasana pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. disebabkan anak bisa belajar berinteraksi dan mengetahui perangkat atau bahan permainan peran. Berdasarkan pendapat Mukhtar Latief, metode bermain peran memiliki berbagai nama lain seperti main simbolis, roleplay, pura-pura, kura-kura, fantasi, imajinasi, atau main drama. Target dari metode ini yakni menumbuhkan keterampilan komunikasi sosial, kreativitas, dan berbahasa, membangun rasa simpati, menaikkan cara berpikir absurd dan ilmiah.

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk membangun hubungan dengan orang-orang disekitar kita. Kecerdasan ini memungkinkan anak untuk membangun kedekatan dengan orang lain. Pengembangan kecerdasan interpersonal sejak dini menjadi sangat penting agar anak memiliki kemampuan dalam membina hubungan dengan orang lain yang disekitarnya. Kecerdasan interpersonal anak sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, dimana dari pembahasan yang telah diuraikan kecerdasan interpersonal adalah kemampuan dalam berhubungan dengan orang lain. Dengan demikian mereka diharapkan dapat mengendalikan diri dan dapat berhubungan dengan orang lain

Gardner dalam suyadi memutuskan terdapat 9 kecerdasan majemuk seperti kecerdasan verbal-linguistik (Word Smart) kecerdasan yang berhubungan dengan bahasa, kecerdasan logika-Numerik (Number/reasoning Smart) kecerdasan bagi menangkap motif, penalaran deduktif, dan bernalar masuk akal, Kecerdikan visual-spasial (Picture Smart) kecerdasan berpikir secara visual, bisa mengerjakan dan membuat lukisan, kecerdasan kinestetik/fisik (Body Smart) mempunyai keterampilan yang condong suka beraktivitas dan menyentuh serta memiliki kendali gerakan, kecerdasan musikal (Musical Smart) kemampuan memodifikasi kalimat menjadi lagu dan menciptakan lagu berbagai musik, kecerdasan interpersonal (People Smart) kecerdasan yang ada pada individu yang gampang dalam berinteraksi sosial dengan orang lain dan tak kesusahan dalam teamwork, kecerdasan spiritual (spiritual intelligence) kemampuan mengetahui dan menyukai makhluk Tuhan, kecerdasan naturalis (Natural Smart) yaitu ketertarikan yang besar terhadap alam sekitar, dan kecerdasan interpersonal (self smart) mempunyai pengetahuan dan pengendali diri yang baik

Pada penelitian yang berjudul pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak kelas A di Tk Buah Hati Kota Makasar. Nilai kecerdasan interpersonal anak sebelum diberikan perlakuan memiliki rata-rata sebesar 22,6 dan setelah diberi perlakuan mendapatkan rata-rata sebesar 38,06. hasil penelian 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 table sebesar 25 maka diperoleh hasil  $T_{hitung} (120) > \text{nilai } T_{table} (25)$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak, sedangkan nilai Z hitung  $(16,7) > \text{nilai } Z_{table} (1,645)$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak. Kecerdasan intrapersonal melibatkan kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri dengan baik. Kecakapan untuk mengetahui dan mengidentifikasi perbedaan dalam suasana hati, tujuan, dorongan, dan emosi individu. Kemampuan ini melibatkan sensitivitas terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh, kemampuan untuk mengidentifikasi berbagai jenis interaksi antar

manusia, dan kemampuan untuk merespons isyarat-isyarat tersebut secara efektif dalam berbagai situasi praktis (seperti untuk mengarahkan orang untuk melakukan tindakan tertentu).

Biasanya anak-anak yang memiliki kecerdasan sosial lebih peka terhadap perasaan orang lain. Diantara mereka mampu menjadi seorang pemimpin bagi kawan lainnya. Kecerdasan anak dalam hubungan antar personal dapat dilihat dari kemampuannya mengatur kelompok teman yang ahli dalam berkomunikasi agar mampu menyampaikan keinginan mereka kepada orang lain. Keterampilan berinteraksi sosial akan membuat anak-anak memiliki banyak kawan. Mereka juga memiliki kecenderungan untuk berinteraksi dengan orang lain dengan mudah dan merasa senang jika terlibat dalam kegiatan bersama atau bekerja dalam kelompok. Saat ini, peningkatan kecerdasan interpersonal semakin menurun. Hal ini terjadi karena ada banyak kegiatan yang berlangsung di lapangan, terutama di TK Anggrek, di mana anak-anak tertarik menggunakan berbagai permainan modern seperti game elektronik. Walau begitu, permainan modern memiliki potensi untuk memisahkan anak-anak dari ikatan keluarga ke arah interaksi individu. Dukungan dari orang tua dan pendidik diperlukan untuk memastikan perkembangan sosial anak tetap terjaga karena kecerdasan interpersonal sangat fundamental.

Hasil pengamatan kemampuan interpersonal yang dilaksanakan peneliti di TK Anggrek menunjukkan ternyata ada permasalahan perkembangan interpersonal anak yang diamati pada pembelajaran yang kurang akademis dan pula metode pembelajaran yang tak menyenangkan untuk anak serta sering berpatokan dengan LKS yang dibuat guru seperti latihan menulis mewarnai gambar yang sudah di buat guru dan beberapa kegiatan yang minimnya kreativitas guru. Sehingga anak tidak bisa bersosial dngan teman sebaya nya kurang nya berbagi dan kurang memiliki rasa empati ke tema, dan kurangnya kesopanan anak terhadap guru tidak memperhatikan guru. Hal tersebut dapat di simpulkan bahwa kecerdasan interpersonal anak pada TK Angrek belum maksimal dan belum berkembang. Dari pengamatan peneliti dan berdasarkan tanya jawab pada salah satu guru yang ada di TK tersebut bahwa permasalahan yang di hadapi adalah kurangnya kecerdasan interpersonal anak umur 5-6 tahun.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif. Peneliti kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang terstruktur pada komponen dan kejadian serta kausalitas interaksinya, Target riset kuantitatif ialah mengembangkan dan memakai metode statistic, kajian dan asumsi yang berhubungan pada sebuah fenomena. Penelitian diselenggarakan di Tk Anggrek Desa Boidu, Kecamatan Bulango Utara, Kabupaten Bone Bolango..pelaksanaan penlitian dilakukan dengan waktu yang akan diteliti yaitu 8x treatmen. Diamati dari problema yang ada, peneliti menerapkan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu macam penelitian yang menyajikan informasi riser berupa nilai dan memakai metode penelitian eksperimen yaitu penelitian yang dikerjakan melalui pendekatan saintifik dengan dua variabel serta pemberian perlakuan dalam memengaruhi sampel penelitian dengan terjadinya suatu perubahan.

Variabel bebas atau independent variabel (X) yaitu suatu variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lain. Dapat pula dikatakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang pengaruhnya terhadap variabel lain ingin diketahui. Variabel ini dipilih dan sengaja dimanipulasi oleh peneliti agar efeknya terhadap variabel lain tersebut dapat diamati dan diukur (Azwar, 2007:62) Jadi disini dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (X) adalah Bermain Peran. Variabel terikat atau dependent variabel (Y) adalah variabel penelitian yang diukur untuk mengetahui besarnya efek atau pengaruh variabel lain. Besar efek tersebut diamati dari ada tidaknya, timbul hilangnya, besar mengecilnya, atau berubahnya variasi yang tampak sebagai akibat perubahan pada variabel lain termaksud (Azwar, 2007:62) Jadi disini dapat disimpulkan bahwa variabel terikat (Y) adalah Kecerdasan Interpersonal anak.

Menurut Sujarweni (2015:81), sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Sampel juga diambil dari populasi yang benar-benar

mewakili dan valid yaitu dapat mengukur sesuatu yang seharusnya diukur. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B1 TK Anggrek Desa Boidu yang berjumlah 15 anak.

Tabel 1. Sampel Kelompok B Tk Anggrek Desa Boidu

No	Banyak murid	Pria	Wanita	Jumlah
1.	Peserta didik	7	8	15

Desain pada penelitian ini memakai pre-eksperimenral yakni tipe *one group pretest-postes design*. Disebut pre-eksperimental disebabkan percobaan belum benar dilaksanakan dan masih ada variabel dependen. Demikian itu akibat eksperimen yaitu variabel dependen tak hanya terdorong oleh independen. Mulanya riset ini, peneliti melaksanakan akumulasi variabel terikat sebelum diberi perlakuan, baru sesudah itu diberi perlakuan, berikutnya dihitung ulang variabel terikat menggunakan alat ukur yang serupa. Data itu dibuat perbandingan selepas diterapkan metode bermain peran dengan membedakan hasil rerata kecerdasan interpersonal anak sebelum dan setelah dilakukan analisis tes tidak sama (t-test) dalam mengetahui subtansi; kenaikan kecerdasan interpersonal anak, uji test diaplikasikan dalam perlakuan bermain peran profesi.

Tabel 2. Perlakuan Bermain Peran Profesi

Tabel Perlakuan	Prosedur
Bermain Peran Profesi	tahapan pemberian menggunakan bermain peran profesi: Menyediakan dan mempersiapkan kelas supaya tidak tegang saat belajar Memberi salam pembuka pembelajaran Menerangkan menggunakan kalimat sederhana aturan memainkan drama yang diperankan bagi anak memerintahkan mengatakan profesi apa saja yang akan dimainkan, Tujuannya supaya anak bisa mengasah dan merefleksikan pekerjaan itu.
Pemberian Perlakuan	Peneliti dan pengajar
Waktu	30 menit dalam 8 kali pertemuan pada kegiatan inti 30 menit 8x30 = 240 menit
Materi	Mengajarkan model bermain peran profesi pada anak
Evaluasi	Pretest dan post test Tes kecerdasan interpersonal anak sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan

Menurut Sugiyono (2014), Analisis data merupakan bagian yang terpenting dalam suatu penelitian. Teknik analisis data merupakan suatu kegiatan mengelola, mengkaji data dari informasi yang telah terkumpul. Proses analisis data dapat dilakukan setelah data hasil penelitian diperoleh. Analisis data ini dilakukan berdasarkan metode statistika yakni hasil analisis data dari lembar observasi, dengan menceklis perkembangan mengenal bentuk geometri anak pada lembar observasi anak sesuai kategori yang digunakan yang telah dirubah dalam angka-angka sebagai nilai yang dicapai dengan menggunakan skala penilaian. Setelah data dari tes awal dan tes akhir terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut secara statistika.

Menurut Sugiyono (2015) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument, oleh karena itu instrument sebelum digunakan terlebih dahulu di uji kevalidan agar benar-benar dapat digunakan untuk mengukur pola penelitian. Dalam penelitian ini uji validitas yang digunakan diuji dengan menggunakan program SPSS versi 26.0 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Nilai $r_{hitung}$	Nilai $r_{tabel}$	Keputusan
1	0.886	5.140	VALID
2	0.933	5.140	VALID
3	0.909	5.140	VALID
4	0.757	5.140	VALID
5	0.806	5.140	VALID
6	0.885	5.140	VALID
7	0.842	5.140	VALID
8	0.714	5.140	VALID
9	0.640	5.140	VALID

Hasil pengujian validitas instrumen peneliti menyatakan bahwa instrumen yang diuji kemarin sebelum digunakan untuk meneliti disekolah yang akan diteliti pengujian validitas menggunakan program SPSS Versi 26.0. Pada uji validitas instrument ini di ambil dari TK Tunas Utara Kab.Bolango Utara , hasil yang di nyatakan Valid dapat di pakai untuk meneliti sekolah yang akan di teliti nantinya

Hipotesis statistik merupakan pernyataan mengenai keadaan populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian statistik (Sugiyono, 2015:224) pengujian pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1 = \mu_1 < \mu_2$$

Keterangan :

$H_0 = \mu_1 = \mu_2$  artinya tidak terdapat pengaruh bermain peran profesi terhadap kecerdasan interpersonal

$H_1 = \mu_1 < \mu_2$  artinya terdapat pengaruh bermain peran profesi terhadap kecerdasan interpersonal

$H_0 =$  tidak terdapat pengaruh bermain peran profesi terhadap kecerdasan interpersonal

$H_1 =$  terdapat pengaruh bermain peran profesi terhadap kecerdasan interpersonal

$\mu_1 =$  nilai rata-rata sebelum belajar bermain peran profesi terhadap kecerdasan interpersonal

$\mu_2 =$  nilai rata-rata setelah belajar bermain peran profesi terhadap kecerdasan interpersonal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Riset diselenggarakan di TK Anggrek Desa Boidu, Kecamatan Bulango Utara, Kabupaten Bone Bolango. Tujuan penelitian yaitu melihat sebanyak apa dampak bermain peran pada kecerdasan interpersonal anak berumur 5-6 tahun kelompok B. Hasil penelitian ini merupakan kenyataan yang ada di lapangan. Untuk mendapatkan poin yang sudah disusun, maka pemberian perlakuan berlandaskan pada rencana atau desain penelitian yakni *Pre-test* dan *Post-test* design yaitu permulaan sebelum dilangsungkan perlakuan bermain terhadap kecerdasan interpersonal pada anak dan diadakan uji akhir dalam mengerahui pengaruh dari kegiatan itu. Detailnya akan dibahas di bawah ini.

### a. Data Nilai Pre-test dan Post-test kelas B

Tabel 4. Data Hasil Penelitian (Pre-test dan Post-test)

Responden	Pre Test	Post Test	Selisih
1	27	34	7
2	32	33	1
3	32	34	2
4	35	36	1
5	30	35	5
6	24	32	8
7	31	35	4
8	22	34	12
9	34	34	0

Responden	Pre Test	Post Test	Selisih
10	27	32	5
11	27	36	9
12	28	35	7
13	28	35	7
14	31	31	0
15	24	33	9
$\Sigma$	<b>422</b>	<b>509</b>	<b>87</b>

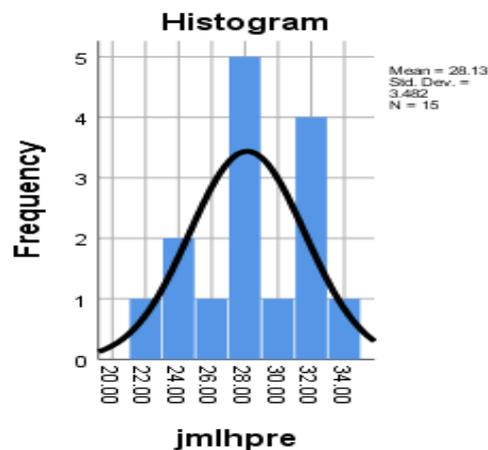
Sumber: Hasil penelitian, 2023

Data di atas, menunjukkan adanya peningkatan hasil tes dalam kemampuan berhitung anak dari sebelum diberikan perlakuan bermain peran dan selepas diterapkan perlakuan. Hal itu bisa dilihat pada hasil dimana hasil yang didapat (*pre-test*) yakni 422 sedangkan sesudah dilaksanakan perlakuan hasil (*post-test*) meningkat sebesar 509, dalam artian meningkat sebanyak 87. Lebih lanjut akan dibahas pada perolehan penelitian berikut.

### Deskripsi Hasil Penelitian Data Pre-Test

Tabel 5. Daftar Distribusi Frekuensi data Pre-test Variabel

		Jmlhpre			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22.00	1	6.7	6.7	6.7
	24.00	2	13.3	13.3	20.0
	25.00	1	6.7	6.7	26.7
	27.00	3	20.0	20.0	46.7
	28.00	2	13.3	13.3	60.0
	30.00	1	6.7	6.7	66.7
	31.00	2	13.3	13.3	80.0
	32.00	2	13.3	13.3	93.3
	34.00	1	6.7	6.7	100.0
	Total	15	100.0	100.0	



Gambar 1. Histogram

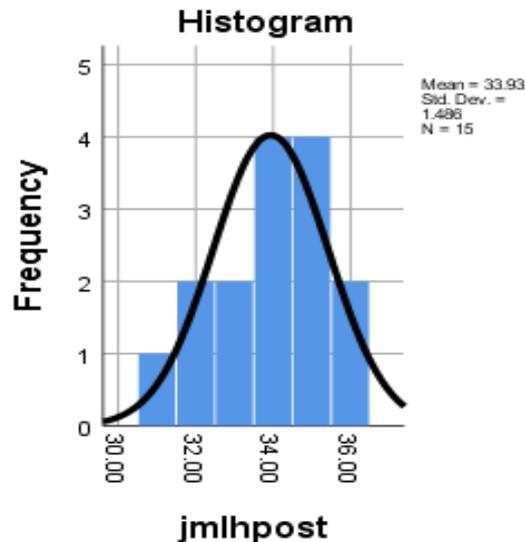
Nilai pre-test pada studi ini diperoleh di awal penyelenggaraan diadakan aktivitas pada pelajar sebagai sampel dalam penaikan konsep angka anak. Sesudah dikerjakan analisis didapatkan angka reratanya 28,13. Pada tabel 5, adanya angka pre-test yang tak sama. Frekuensi skor terbesar

yaitu 27 dengan 3 frekuensi dan frekuensi terendah pada skor 22,25, 30 dan 24 dengan frekuensi 1. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal berada pada kategori mulai berkembang, sehingga perlu diadakan tindakan yang terprogram.

### Deskripsi Hasil Penelitian Data Post-Test

Tabel 6. Daftar Distribusi Frekuensi data Post-Test Variabel

		Jmlhpost			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	31.00	1	6.7	6.7	6.7
	32.00	2	13.3	13.3	20.0
	33.00	2	13.3	13.3	33.3
	34.00	4	26.7	26.7	60.0
	35.00	4	26.7	26.7	86.7
	36.00	2	13.3	13.3	100.0
	Total		15	100.0	100.0



Gambar 2. Histogram olahan SPSS 26.0

Setelah dilakukan analisis diperoleh skor rata-rata 33,93. Terbukti dalam tabel tersebut mengalami perubahan, yaitu skor tertinggi 34 dan 35 dengan frekuensi 4 dan frekuensi terendah yakni pada skor 31 dengan frekuensi 2. Namun dengan kata lain skor yang diraih dalam post test ini mengalami peningkatan dengan kategori berkembang sesuai harapan.

Permulaannya, peneliti melaksanakan pengamatan awal pada sampel sebelum perlakuan. Lalu sesudah itu, dilanjutkan proses perlakuan di kelas dengan banyak siswa 15 orang. Sesudah dilaksanakan riset didapatkan selisih skor post-test dan pre-test. Bersumber informasi yang didapati adanya perbandingan yang sangat besar antara bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak post-test dengan pre-test yang tidak bermain peran. Bermain peran dilaksanakan anak sebab permainan ini mengaitkan dunia maya atau fiksi mereka. Oleh demikian dengan adanya permainan peran akan menyalurkan kemahiran berimajinasi dengan baik dan mengasyikkan. Bermain peran begitu tak jauh dari dunia anak. Langkah bermain Piaget yang menyatakan ternyata anak yang berusia 4 tahun dan usia sekolah berpartisipasi dalam bermain peran atau yang diartikan sebagai fase bermain konstruktif.

Pada pengamatan pertama yang diimplementasikan pada sebagian anak ekonomi rendah. Pada *treatment* kedua ini ada mereka yang masih kurang melakukannya karena sebagian anak belum mengerti tentang bermain peran sebagai guru. Pada saat anak diminta untuk bermain peran untuk mengetahui kecerdasan interpersonal anak, anak masih kesulitan melakukannya sehingga anak belum memperlihatkan kecerdasan interpersonal salah satunya yaitu kemampuan emosi dan empati anak ketika berada dengan teman-temannya. Setelah itu anak diminta untuk bermain peran sebagai petani, anak juga masih kebingungan melakukannya sehingga belum terlihat kemampuan empati anak ketika berada dengan teman-temannya.

Kemampuan belajar sambil berinteraksi dengan teman sendiri anak masih kesulitan karena masih belum berkembangnya kemampuan interpersonal anak mengenai kemampuan berinteraksinya, setelah itu, anak juga belum mampu berinteraksi dengan baik saat melakukan main peran dengan teman-temannya. kejadian diakibatkan sebab pembelajaran membosankan yang dilaksanakan pendidik pada mereka dan jarang mengasah dan menunjukkan bagaimana cara bermain peran agar anak dapat berinteraksi dengan baik. Akhir observasi selepas dilakukan perlakuan berupa bermain peran, kemampuan interpersonal anak mampu dipengaruhi oleh metode pembelajaran bermain peran. Perihal itu bisa diamati dari kesanggupan mereka ketika diperintahkan bermain peran, mereka bisa berkomunikasi dengan kawannya sebab pengetahuan emosional dan empati anak mulai berkembang setelah bermain peran.

Bermain peran menjadi terlihat jelas dalam permainan, dimana peserta menggunakan benda-benda, daya cipta, dan imajinasi untuk berpartisipasi. Dietze (2006: 130) berpendapat bahwa hubungan antara individu memiliki kepentingan yang besar dalam permainan ini. Bermain peran bisa membantu anak-anak memahami lingkungan sekitar mereka melalui pengalaman langsung. Selaras dengan pandangan (Bilmes, 2012: 153), game profesi bisa dipakai menjadi sebuah metode pengajaran yang menerangkan kepada anak untuk sabar menunggu giliran, memperoleh giliran, dan berbagi. Senada pengertian itu, mereka pastinya mempunyai minat belajar yang baik sehingga proses bermain lancar. *Roleplay* melibatkan tantangan bagi para pemain untuk mematuhi aturan yang jelas sambil menggali imajinasi anak, memperkenalkan gerakan baru, dan memperhatikan detail. (Tykkylainen & Laakso, 2010: 243). Bukan cuman itu, permainan drama pula diterangkan pada jurnal Lindsey (2013: 86) yang mengungkapkan, *roleplay* atau main simbolis ialah kegiatan figurative yang total mengasyikkan seakan merupakan perihal yang lain. Dilanjutkan oleh Hughes (2010: 106), Bermain peran tergabung kegiatan menalar dan tak cuman tabiat saat ingin nampak pura-pura. Itu pula dijadikan aktivitas solo, saat mereka memisahkan dunia imajinasinya dengan alat peraga, miniatur, ataupun berkreasi serupa kawannya. Penerapan kreativitas atau kemampuan khayal dipakai dalam permainan peran dengan bahasa maupun berpura-pura seolah memperagakan menjadi benda, kejadian, dan bidang tertentu yang di dunia *real* tak pernah dikerjakan. Oleh sebabnya, permainan itu mengaitkan imajinasi mereka. Pengaplikasian metode itu sangat pas pada pendidikan anak dibawah umur dikarenakan kemampuan menalar atau berkeaktivitas mereka baik dikembangkan, Sebanding dengan pendapat sebelumnya, Sugihartono (2007: 83) mengungkapkan ternyata metode bermain peran yaitu metode pembelajaran melewati perluasan perkhayalan imajinatif siswa dalam menjadi orang lain dan menjadi jalan satunya untuk memperluas keterampilan berinteraksi dan melatih perasaan simpati pada yang lainnya serta menurunkan karakter mau didengarkan sendiri. Bermanfaat pula menjadi pendorong mereka berkomunikasi, Indikator anak kecerdasan interpersonal berupa bersabar pergantian, *teamwork*, keahlian drama, bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi dan main drama, begitu esensial bagi peningkatan pengetahuan, berinteraksi secara emosional dengan anak kelompok B. Permainan itu menggambarkan karakter, sifat dalam situasi yang dibalikkan. Situasi di masa depan atau sekarang, yang utama ataupun keadaan kreativitas mereka berperan sebagai tokoh, berkhayal menjadi yang lain dengan mempelajari peran atau menghayati tokoh yang dimainkan sebanding dengan sifat, dan sportifitas yang dibuat oleh tokoh yang sudah sesuai.

Indikator naiknya kecerdasan interpersonal anak bisa diketahui dengan transformasi dari tindakan dan hubungan interaksi. contoh, sebelum permainan peran cenderung anak tak mengetahui semua hal mengenai temannya. Setelah, *roleplay*, mereka bisa menggambarkan profil temannya dan dimainkan temannya. Ketika dalam aktivitas itu bisa terbawa pada interaksi dan menyerahkan buah pikirannya. Kemudian bisa tampak bila anak dapat berbicara pengalaman tertentu dengan tema permainan drama. lalu mengeluarkan komentar dan masukan mengenai situasi yang selaras dengan yang dialaminya. Selanjutnya sifat empati pada temannya naik melalui prose tolong menolong maupun menaruh perasaan pada orang yang butuh bantuan. Kenaikkan kecerdasan interpersonal teramati ketika mereka mengikuti aturan dan bila tak menaatinya maka bisa menyodorkan alasan yang masuk akal.

Berdasarkan hal itu bisa dimaknai metode permainan pura-pura/bermain peran adalah metode pembelajaran yang menyenangkan, mengembangkan semua aspek secara bersamaan, serta membangun sifat menumbuhkan kecerdasan interpersonal anak serupa dengan hasil riset diatas ternyata ada pengaruh yang signifikan bermain peran pada kecerdasan interpersonal mereka di Tk Anggrek Desa Boidu. Penelitian ini sebanding dengan riset yang fokus pada efek permainan peran terhadap kecerdasan interpersonal anak-anak di kelas A di TK Buah Hati Kota Makassar. Nilai rata-rata kecerdasan interpersonal anak sebelum perlakuan adalah 22,6, namun setelah perlakuan diberikan, nilai rata-ratanya meningkat menjadi 38,06. Studi menyatakan bahwa terdapat perbedaan dalam nilai kecerdasan interpersonal anak-anak sebelum dan sesudah mereka mengikuti sesi bermain peran.

## SIMPULAN

Hasil penelitian dan analisis data menyatakan ternyata pembelajaran dengan metode bermain peran bisa berdampak pada kecerdasan interpersonal anak dan ditandai dengan perolehan rerata post-test 33,93 dan pre-test 28,13. Hasil pengujian diperoleh  $T_{hitung} = 5.879$  nilai  $T_{tabel}$  pada  $\alpha = 0,05; dk = n-1$  ( $15-1 = 14$ ) didapatkan sebanyak  $= 2.145$  sehingga  $T_{hitung}$  lebih tinggi dari  $T_{tabel}$  ( $T_{hitung} = 5.879 \geq T_{tabel} = 2.131$ ). Dapat dikatakan metode bermain peran, merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, mengembangkan semua aspek secara bersamaan, serta membentuk karakter meningkatkan kecerdasan interpersonal anak seperti yang menjadi hasil penelitian di atas bahwa terdapat pengaruh yang signifikan bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak di Tk Anggrek Desa Boidu Demikian itu opsi asumsi atau  $H_0$  bisa diterima maka bisa diputuskan adanya dampak bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak pada anak di Tk Anggrek Desa Boidu, Kecamatan Bulango Utara, Kabupaten Bone Bolango.

## DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, Wardah, and Anggi Darma Putri. 2019. "UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2 UIN Raden Intan Lampung Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Jeced* 1(2): 104–14.
- Ai Sutini, Rika Sa'diyah "Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Berbasis Literacy Gardens" *Jambura Early Childhood Education Journal*, (2020) Hal (2).
- Bachtiar, Muhammad Yusri. 2017. "Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas a Di Taman Kanak-Kanak Buah Hati Kota Makassar." *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak* 3(2): 139.
- Damayanti, Ranie., Myrnawaty CH., Hapidin. 2018. Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 2 No 1 Page 34 – 44.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Depdiknas: Jakarta.
- Gontina, Rima, Kanada Komariyah, and Uswatun Hasanah Hasanah. 2019. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1): 79–92.
- Latif, Mukhtar dkk. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media

- Madyawati, Lilis. 2016. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Maidita Putri, dkk. 2019. Efektifitas Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perkembangan Bahasa Lisan Anak Di TK Darullfalah Kota Padang. *Jurnal Ilmiah Potensial*, Vol.4(1),49-58.
- Martinis Yamin Dan Jamilah Sabri Sanan. 2010. Panduan Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Mukhtar Latif Dkk. 2014. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Prenada Media Group
- Mulyasa. 2012. Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nirwana. 2019. Penerapan bermain Peran Makro Terhadap kemampuan Berbicar. *Jurnal Intruksional*. Vol.1 No 1.
- Nurani, Yuliani. 2016. Sentra Bermain Peran Mikro Tema: Salon. Jakarta: Indocamp
- Nurani, Yuliani. Sujiono, Bambang. 2010. Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak. Jakarta : PT Indeks.
- Nurhayati. 2016. Penerapan Bermain Peran Makro Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Kelompok B di TK Bakti Ibu Satu Mataram. Skripsi:Universitas Mataram
- Putri, Pia Permata, Sumardi Sumardi, and Sima Mulyadi. 2020. "Pengaruh Permainan Treasure Hunt Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Paud Agapedia* 4(1): 118–30.
- Suherman, Wawan Sundawan. 2017. "Pengembangan 'Majeda' Berbasis Dolanan Anak Untuk Pengoptimalan Tumbuh Kembang Siswa Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Cakrawala Pendidikan* 36(2): 220–32.
- Sugiyono. 2011. Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Ulfah, Maulidya, and Yurida Khoerunnisa. 2018. "Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran Inquiry Terhadap Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini Di Kabupaten Majalengka." *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak* 4(1): 31–50.