

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK MELALUI
METODE BERMAIN PERAN PADAUSIA 4-5 TAHUN
DI BAHARI PULAU GONDONG BALI**

***EFFORTS TO INCREASE CHILDREN'S INTERPERSONAL INTELLIGENCE
THROUGH ROLE PLAYING METHOD AT THE AGE OF 4-5 YEARS
ON THE MARINE OF GONDONG ISLAND, BALI***

Fadilah¹, Andi Besse Marda², Erwin Nurdiansyah³

¹²³Universitas Islam Makassar, Makassar, Indonesia

¹andibesseemarda11@gmail.com , ²erwinnurdiansyah.dty@uim-makassar.ac.id,

³fadillahidris20@gmail.com

ABSTRACT

The aim of this research is to improve children's interpersonal intelligence through role playing methods in children aged 4-5 years at the Bahari Kindergarten on Gondong Island, Bali. This research is Classroom Action Research (PTK), the model used is the Kemmis and Mc.Taggart model which consists of 2 cycles. The subjects of this research consisted of 11 children, 6 boys and 5 girls. Data collection is carried out by means of planning, action, observation and documentation. Based on the results of the analysis in cycle I and cycle II, the researcher can conclude that: Based on the interpersonal intelligence of children aged 4-5 years, it can be improved. The interpersonal intelligence abilities of children in cycle I were proven by an average of 45.45% in the achievement category for children starting to develop (MB), while in cycle II the average was 84.08% in the achievement category for children developing very well (BSB). Thus, improving children's interpersonal intelligence can be improved through role playing methods for children aged 4-5 years at the Bahari Kindergarten on Gondong Island, Bali.

Keywords: Interpersonal Intelligence, Role Playing, 4-5 Years

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran pada anak usia 4-5 Tahun di TK Bahari Pulau Gondong Bali. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model yang digunakan model Kemmis dan Mc.Taggart yang terdiri dari 2 siklus. Subjek penelitian ini terdiri dari 11 anak 6 laki-laki dan 5 perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara perencanaan, tindakan, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis pada siklus I dan siklus II maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa: Berdasarkan kecerdasan interpersonal anak pada usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan. Kemampuan kecerdasan interpersonal anak siklus I dibuktikan dengan rata-rata 45.45 % dalam kategori pencapaian anak Mulai Berkembang (MB) sedangkan pada siklus II berada pada rata-rata 84.08 % dalam kategori pencapaian anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan demikian dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran pada anak usia 4-5 Tahun di TK Bahari Pulau Gondong Bali.

Kata Kunci: Kecerdasan Interpersonal, Bermain Peran, 4-5 Tahun

Submitted	Accepted	Published
September 15 th 2023	November 28 th 2023	December 08 th 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk menjadikan suasana belajar dan pengalaman pendidikan dengan tujuan agar peserta didik secara efektif menumbuhkan kemampuannya untuk mempunyai kekuatan, pengendalian diri, budi pekerti, pengetahuan, etika

yang luhur, dan kemampuan-kemampuan yang diperlukan oleh orang lain, masyarakat lokal negara.

Peraturan Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Persekolahan Umum menyatakan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada remaja sejak lahir sampai dengan umur enam tahun, yang diwujudkan melalui perasaan mendidik untuk membantu perkembangan dan peningkatan jasmani dan mendalam agar anak mempunyai status belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. . melanjutkan. Penegasan ini memerintahkan agar pendidikan pemuda hendaknya dipersiapkan secara tertata dan menyeluruh sebagai bekal bagi generasi muda untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya perbaikan yang dipusatkan pada usia yang lebih muda sejak lahir hingga usia enam tahun dengan memberikan tenaga untuk menolong generasi muda secara sungguh-sungguh dan menyeluruh agar mereka siap memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Masa remaja atau prasekolah adalah kesempatan langka bagi anak-anak untuk mendapatkan kebahagiaan positif dari keadaan yang sedang mereka alami.

Usia dini memegang peranan penting karena otak manusia mengalami lonjakan dan pertumbuhan yang pesat pada usia 4-5 tahun hingga mencapai 80%. Artinya, periode ini adalah saat anak-anak sudah bisa dengan mudah mengasimilasi apa yang diberikan oleh lingkungan mereka saat ini. Era kesehatan mental sangat kuat, dan membantu pemerintahan yang ideal melalui upaya menciptakan administrasi yang mendidik dan lingkungan yang kondusif sangatlah penting. Oleh karena itu, hal ini patut dimanfaatkan dan diharapkan dapat memberikan kemajuan mengingat minat anak kecil sangat tinggi.

Anak usia dini Masa muda adalah masa yang mengalami kemajuan dan peningkatan yang luar biasa cepat, bahkan dikatakan merupakan lompatan perkembangan. Anak Remaja mempunyai rentang usia yang sangat jauh dibandingkan dengan usia lanjut karena peningkatan pengetahuannya sangat luar biasa.

Ini memberikan pelatihan sehingga kita memiliki keyakinan dan pemahaman tentang Allah. Sekolah dimulai sejak dini, bahkan di dalam perut. Menurut J. Looke, masa muda ibarat lembaran kertas yang bersih, meja lilin yang dapat disusun dengan apa pun yang diinginkan guru.

Bermain peran adalah saat anak-anak berperan sebagai seseorang dan terhubung dengan orang lain dalam sebuah kisah imajiner. Jenis permainan ini membantu anak-anak memahami diri mereka sendiri, perasaan mereka, dan orang-orang di sekitar mereka. Dengan berperan, anak-anak dapat secara langsung mempelajari aktivitas menyampaikan atau mengasosiasikan dengan lingkungan sehingga dapat meningkatkan peningkatan wawasan relasionalnya.

Menurut Fadilah, bermain merupakan kegiatan yang memuaskan anak, menyenangkan, dan energik. bahwa bermain berasal dari kata bahasa Inggris play, dalam pengertian ini bermain digambarkan sebagai suatu tindakan yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja dan tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Yang dimaksud dengan bermain adalah mengerjakan sesuatu untuk tujuan hiburan.

Teknik bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada gerak siswa. Tindakan ini dilakukan bersama-sama, sehingga diperlukan kolaborasi yang besar. Karena latihan dilakukan dalam kelompok, pendidik harus dapat mengatur kelas agar bermanfaat. Tugas pendidik sebagai setiap pelaku utama juga harus dipikirkan. Dalam hal ini guru harus mampu mengkoordinasikan siswa agar mereka dapat mengambil contoh dari latihan berpura-pura tersebut.

Menurut Armstrong (pengetahuan relasional adalah kapasitas untuk memahami dan bekerja dengan orang lain), pengetahuan relasional mencakup kapasitas untuk memahami individu atau menilai orang lain, kapasitas untuk berteman, dan kemampuan untuk bekerja sama dengan

individu dalam kondisi baru. Adi W Gunawan mengungkapkan kecerdasan interpersonal meliputi kemampuan untuk membentuk dan mempertahankan suatu hubungan. Gordon dan Huggins-Cooper menyebut wawasan relasional sebagai pengetahuan sosial, memiliki wawasan sosial membantu kita mengetahui sentimen, inspirasi, dan tujuan orang lain.

METODE PENELITIAN

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam bahasa Inggris sering disebut dengan Classroom Action Reserch Kemmis dan Mc. Taggart mengungkapkan bahwa penelitian aktivitas adalah suatu cara bagi suatu perkumpulan atau individu untuk mengoordinasikan keadaan di mana mereka dapat berkonsentrasi pada pertemuan mereka dan membuat pertemuan mereka terbuka untuk orang lain.

Penelitian kegiatan wali kelas diselesaikan sebagai upaya untuk mengerjakan sifat pelatihan, khususnya pengalaman dan hasil yang berkembang. PTK juga berguna bagi guru untuk menguji suatu spekulasi pembelajaran, apakah sesuai dengan kondisi kelas yang dihadapinya atau tidak.

Model ujian yang dipilih adalah model siklus yang diselesaikan berulang-ulang dan tiada henti (twisting cycle), yang mengandung arti bahwa semakin lama pengalaman berkembang maka hasil belajar akan semakin naik ke jenjang berikutnya. Menurut Kunandar, model pengembangan yang dikemukakan Kemmis dan Taggart meliputi afiliasi, pengembangan, wawasan dan refleksi. Keempat bagian tersebut merupakan tahapan yang harus dilakukan dalam model PTK ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Sosial Emosional Siklus 1

Indikator	Siklus 1		Presentase / Rata-rata	Ket.
	1	2		
Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif	54,54%	36,36%	45,45%	MB
Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan	45,45%	63,63%	54,54%	BSH
Menghargai orang lain	63,63%	45,45%	54,54%	BSH
Menunjukkan rasa empati	45,45%	36,36%	40,90%	MB
Rata-rata	52.26 %	45.45 %		
Kriteria	BSH	MB		

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Anak Siklus 1

Indikator	Siklus 1		Presentase / Rata-rata	Ket.
	1	2		
Anak mampu bekerja sama dengan teman-temannya ketika saat bermain peran	54,54%	72,41%	63,47%	BSH
Anak peduli kepada temannya dan saling tolong menolong	52,17%	64,28%	58,22%	BSH
Anak mau berbagi makanan atau alat bermain peran dengan temannya	37,50%	64,28%	50,89%	MB
Anak berani tampil didepan kelas memainkan peran	64,28%	72,41%	68,34%	BSH
Anak mampu menghargai temannya yang tampil bermain peran	54,54%	80,00%	67,27%	BSH
Rata-rata	52,60%	70,67%		
Kriteria	BSH	BSH		

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru Siklus 1

Indikator	Siklus 1		Presentase / Rata-rata	Ket.
	1	2		
Guru menetapkan dan memilih tema	100%	100%	100%	BSB
Guru menyediakan alat dan media	100%	100%	100%	BSB
Guru menjelaskan teknis permainan bermain peran	100%	100%	100%	BSB
Guru memilih dan menetapkan peran anak	100%	100%	100%	BSB
Guru mendiskusikan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan bermain peran	100%	100%	100%	BSB
Guru mengevaluasi kerja ataupun hasil dari bermain peran	100%	100%	100%	BSB
Guru membimbing atau membantu anak yang kesulitan	100%	100%	100%	BSB

Guru melakukan tanya jawab dengan anak	100%	100%	100%	BSB
Rata-rata	100%	100%		
Kriteria	BSB	BSB		

Ket :

0%-25% = BB

51%-75% = BSH

26%-50% = MB

76%-100% = BSB

Pengalaman pertumbuhan Siklus I diselesaikan dalam dua pertemuan dan menemui beberapa kendala. Pada awalnya, anak-anak muda tampak bersemangat ketika mengetahui penemuan yang akan dilakukan, khususnya dengan menggunakan teknik pura-pura. Pada saat memisahkan perkumpulan, terdapat beberapa remaja yang belum siap untuk berkumpul dengan teman yang berbeda, sehingga pada Siklus I perkumpulan masih diudarkan oleh anak-anak. Pendidik mengkondisikan ulang anak untuk maju kembali dengan menggunakan teknik berpura-pura.

Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Sosial Emosional Siklus 2

Indikator	Siklus 1		Presentase / Rata-rata	Ket.
	1	2		
Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara Positif	63,63%	90,90%	77,22%	BSB
Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan	54,54%	81,81%	68,17%	BSH
Menghargai orang lain	72,72%	90,90%	81,81%	BSB
Menunjukkan rasa empati	63,63%	72,72%	73,85%	BSH
Rata-rata	63.63 %	84.08 %		
Kriteria	BSH	BSB		

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Anak Siklus 2

Indikator	Siklus 1		Presentase / Rata-rata	Ket.
	1	2		

Anak mampu bekerja sama dengan teman-temannya ketika saat bermain peran	61,53%	78,04%	69,78%	BSH
Anak peduli kepada temannya dan saling tolong menolong	52,63%	85,71%	69,17%	BSH
Anak mau berbagi makanan atau alat bermain peran dengan temannya	61,53%	93,02%	77,27%	BSB
Anak berani tampil didepan kelas memainkan peran	70,00%	78,04%	74,02%	BSH
Anak mampu menghargai temannya yang tampil bermain peran	78,04%	93,02%	85,53%	BSB
Rata-rata	64,74%	85,56%		
Kriteria	BSH	BSB		

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Observasi Guru Siklus II

Indikator	Siklus 1		Presentase / Rata-rata	Ket.
	1	2		
Guru menetapkan dan memilih tema	100%	100%	100%	BSB
Guru menyediakan alat dan media	100%	100%	100%	BSB
Guru menjelaskan teknis permainan bermain peran	100%	100%	100%	BSB
Guru memilih dan menetapkan peran anak	100%	100%	100%	BSB
Guru mendiskusikan tentang nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan bermain peran	100%	100%	100%	BSB
Guru mengevaluasi kerja ataupun hasil dari bermain peran	100%	100%	100%	BSB
Guru membimbing atau membantu anak yang kesulitan	100%	100%	100%	BSB
Guru melakukan tanya jawab dengan anak	100%	100%	100%	BSB
Rata-rata	100%	100%		

Kriteria	BSB	BSB		
----------	-----	-----	--	--

Ket :

0%-25%	= BB	51%-75%	= BSH
26%-50%	= MB	76%-100%	= BSB

Persepsi selesai pada masa pertumbuhan, terutama ketika anak-anak muda sedang bermain-main. Semua anak telah mengambil bagian dalam latihan bermain sesuai rencana yang dibuat oleh para pendidik dan ilmuwan. Mulai dari bermain sebagai spesialis hingga menjadi broker. Kegembiraan anak-anak semakin terlihat pada Siklus II karena anak-anak sudah mulai mendekatkan diri satu sama lain, anak-anak sangat ceria karena membuat pekerjaan dari latihan bersama teman dan guru berjanji akan memberikan kompensasi sebagai pensil menjelang akhir tindakan berpura-pura.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pemeriksaan, maka dapat ber alasan bahwa pengetahuan relasional anak Gathering A di TK Bahari Pulau Gondong Bali dapat dikembangkan lebih lanjut melalui teknik berpura-pura. Hal ini terlihat dari peningkatan tingkat pengetahuan relasional anak muda sebelum kegiatan dilakukan. Informasi yang didapat dari 11 remaja sebesar 45,45% memenuhi standar MB pada Siklus I, dan pada pelaksanaan Siklus II menjadi 84,08% memenuhi standar MB BSB.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dalam teknik berpura-pura diawali dengan latihan pendahuluan, khususnya mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan, merencanakan kelompok individu, mempersiapkan melakukan penggambaran untuk setiap pertemuan. Kemudian pada saat itu ada latihan perbaikan, misalnya memberikan apersepsi dan mengarahkan anak terhadap usaha yang dilakukannya. Instruktur memberikan kursus dinamis selama latihan kemajuan. Kegiatan penutupannya adalah membersihkan alat-alat dan bahan-bahan, mengkonsolidasikan semua hasil dari masing-masing pihak yang mengadakan berpura-pura, memperkenalkan akibat-akibat dari berpura-pura, dan memberikan hadiah.

Saran

Bagi Guru Pendidik dapat mengarahkan remaja dalam melakukan latihan pura-pura sesuai dengan langkah-langkah dalam melaksanakan strategi pura-pura yang masih belum jelas. Untuk membantu pergerakan tersebut, guru hendaknya memberikan bimbingan kepada anak-anak sebelum dipisahkan menjadi kelompok-kelompok agar anak-anak dapat mengenali pembagian menjadi kelompok atau teman berkumpul. Pemberian dukungan, misalnya pemberian hadiah, juga harus diberikan untuk meningkatkan dan mengembangkan energi anak.

Bagi Sekolah Sekolah dapat mendorong proyek untuk melatih pengetahuan relasional anak-anak, misalnya, melakukan strategi berpura-pura, serta latihan pembelajaran lainnya yang membantu anak-anak berkomunikasi secara efektif dengan teman-temannya, seperti bekerja dalam kelompok, berkompromi, dan latihan belajar agar bertanggung jawab sendiri. . Latihan

berpura-pura tidak boleh hanya diselesaikan tanpa latihan belajar, namun sekaligus secara keseluruhan.

Bagi Peneliti Penelitian tentang upaya untuk mengembangkan pengetahuan relasional anak-anak melalui strategi berpura-pura sebenarnya memiliki banyak kekurangan dan cukup cacat. Oleh karena itu, para ilmuwan lain harus lebih termotivasi untuk melanjutkan dan menyelesaikan penelitian dengan memanfaatkan strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang lebih berfluktuasi untuk menggarap pengetahuan relasional.

DAFTAR PUSTAKA

Yuliani Nuraini Sujiono, Bambang Sujiono, h.36

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pedoman Penilaian Pembelajaran PAUD, (Jakarta, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h.5

Op-Cit, Mulyasa, Manajemen PAUD. h.176-179