

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL  
DENGAN KEGIATAN BERMAIN DALAM KELOMPOK PADA  
ANAK KELOMPOK B TK PERTIWI 02 NGADILUWIH  
MATESIH TAHUN AJARAN 2012-2013**

**NASKAH PUBLIKASI**



**Disusun Oleh:**

**TUNING WIJIYATI**  
**NIM : A53A100025**

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM SARJANA PENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
TAHUN 2013**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

JL. A. Yani Tromol Pos 1 Pabelan , Kartasura Telp.(0271)717417 Fax : 715448 Surakarta 57102  
Website: <http://www.ums.ac.id> Email: [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

---

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd

NIP/NIK : 354

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : TUNING WIJIYATI

NIM : A53A100025

Judul Skripsi :

UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL  
DENGAN KEGIATAN BERMAIN DALAM KELOMPOK PADA  
ANAK KELOMPOK B TK PERTIWI 02 NGADILUWIH  
MATESIH TAHUN AJARAN 2012-2013

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian surat persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 30 Januari 2013  
Pembimbing,

Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd  
NIK.

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL  
DENGAN KEGIATAN BERMAIN DALAM KELOMPOK PADA  
ANAK KELOMPOK B TK PERTIWI 02 NGADILUWIH  
MATESIH TAHUN AJARAN 2012-2013**

**Tuning Wijiyati  
NIM : A53A100025**

**Abstrak**

*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. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Oktober 2012 sampai bulan Januari 2013 dengan menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri atas dua Siklus. Masing-masing Siklus terdiri dari Perencanaan (planning), Pelaksanaan Tindakan (acting), Pengamatan (observing), dan Refleksi (reflecting). Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih. Data yang dikumpulkan berupa Kecerdasan Interpersonal anak dan proses penerapan kegiatan bermain dalam kelompok dalam pembelajaran. Data dianalisis dengan Metode Komparatif. 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*

**Kata kunci:** *bermain dalam kelompok, kecerdasan interpersonal.*

**A. Pendahuluan**

Anak dilahirkan ke dunia sebagai seseorang yang dianugerahi Tuhan dengan berbagai potensi dan kecerdasan yang dimilikinya. Hal ini juga sebagaimana dijelaskan oleh Gardner dalam teori kecerdasan jamak (*multiple intelligence*), bahwa sekurang-kurangnya terdapat tujuh kecerdasan yang patut diperhitungkan secara sungguh-sungguh, salah satunya adalah kecerdasan interpersonal (Armstrong, 2002: 3). N. K Humprey (Muslihuddin & Agustin, 2008: 85-86), menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan bentuk yang paling

penting dalam kecerdasan manusia, karena dengan kecerdasan ini manusia mampu memelihara hubungan dengan manusia lainnya secara efektif, sehingga seringkali keberhasilan hidup seseorang sangat bergantung pada kecerdasan interpersonalnya.

Isenberg & Jalongo (Agustin, 2006: 156) mengutarakan bahwa kecerdasan interpersonal anak dapat distimulasi melalui kegiatan bermain, karena saat bermain anak berinteraksi dengan guru dan teman sebaya. Menurut Isenberg & Jalongo (Muslihuddin & Agustin, 2008: 86), stimulasi tersebut dapat terjadi karena pada saat bermain anak-anak melakukan kegiatan, seperti: (a) mempraktekkan keterampilan berkomunikasi baik secara verbal maupun nonverbal dengan cara menegosiasikan peran, mencoba memperoleh keuntungan saat bermain atau mengapresiasi perasaan teman lain; (b) merespon perasaan teman sepermainan di samping menunggu giliran dan berbagai materi serta pengalaman; (c) bereksperimen dengan peran-peran di rumah, sekolah, dan komunitas dengan menjalin kontak dengan kebutuhan dan kehendak orang lain; dan (d) mencoba melihat sudut pandang orang lain.

Salah satu karakteristik utama belajar anak menurut Masitoh dkk (2009: 6.9 – 6.12) adalah bahwa anak belajar melalui bermain. Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain bagi anak usia dini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadiannya.

Pada observasi awal diketahui bahwa rata-rata prosentase kecerdasan anak kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih hanya sebesar 46,04%. Prosentase ini menunjukkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih termasuk kategori Mulai Berkembang. Dari 15 anak kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih hanya 2 anak (16,67%) yang kecerdasan interpersonalnya mampu mencapai prosentase keberhasilan sebesar 80%.

Berdasarkan pertimbangan tersebut penulis merasa perlu melakukan perbaikan dalam pembelajaran. Strategi pembelajaran tersebut dituangkan dalam sebuah penelitian dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) dengan fokus penelitian "Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dengan Kegiatan

Bermain dalam Kelompok pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih Matesih Tahun Ajaran 2012-2013”.

Adapun tujuan penelitian adalah untuk (1) meningkatkan Kecerdasan Interpersonal pada anak di Taman Kanak-kanak Pertiwi 02 Ngadiluwih, Matesih Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2012-/2013 melalui kegiatan bermain dalam kelompok dan (2) Untuk menerapkan kegiatan bermain dalam kelompok dalam upaya meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dalam pembelajaran pada anak Taman Kanak-kanak Pertiwi 02 Ngadiluwih, Matesih , Karanganyar Tahun Ajaran 2012-2013.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi 02 Ngadiluwih Kecamatan Matesih Kabupaten Karanganyar. Penelitian ini berlangsung pada bulan Oktober 2012 sampai bulan Januari 2013.

Subjek penelitian tindakan ini adalah anak-anak kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih Semester 1 Tahun Ajaran 2012/2013 yang berjumlah 12 anak, 5 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Guru yang menjadi peneliti sekaligus penulis laporan penelitian ini adalah penulis sendiri Tuning Wijiyati, yang mengampu kelas B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih.

Penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (*Classrom Action Research*) dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). (Suwandi, 2007:30)

Jenis data dalam penelitian ini adalah (1) Pelaksanaan kegiatan bermain dalam kelompok, (2) Kecerdasan Interpersonal anak-anak kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih Semeter 1 Tahun Ajaran 2012-2013.

Pengumpulan Data pada penelitian ini meliputi (1) Peningkatan Kecerdasan Interpersonal anak menggunakan teknik observasi. Observasi ini ditujukan kepada anak sebagai subjek penelitian, (2) Penerapan kegiatan bermain dalam kelompok. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui pelaksanaan

pembelajaran oleh guru adalah observasi dan catatan lapangan. Pelaksanaan observasi ini ditujukan kepada guru sebagai pelaksana pembelajaran.

Instrumen Penelitian terdiri dari (1) Lembar Observasi yang terdiri dari Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal dan Lembar Penerapan Kegiatan Bermain dalam Kelompok, (2) Dokumentasi berupa foto atau gambar yang digunakan untuk menggambarkan secara visual kondisi proses pembelajaran berlangsung, (3) Catatan lapangan.

Teknik Pengecekan keabsahan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu menurut Hopkins (1993, Wiriaatmaja, 2005: 168-171) sebagai berikut : *Member Check, Triangulasi, Expert Opinion*

Teknik Analisis Data meliputi (1) Analisis data Kecerdasan Interpersonal anak yang dilakukan beberapa tahap sebagai berikut: (a) Skoring Butir Amatan BB = 1, MB = 2, BSH= 3 dan BSP = 4, (b) Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada setiap butir amatan, (c) Membuat tabulasi skor observasi peningkatan Kecerdasan Interpersonal anak yang terdiri dari nomor, skor tiap pertemuan, jumlah skor, (d) Menghitung prosentase peningkatan Kecerdasan Interpersonal anak dan (2) Analisis Data Penerapan Pembelajaran. Untuk menilai aspek kinerja guru dalam menerapkan kegiatan bermain dalam kelompok untuk meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dilakukan dengan menggunakan *Check list*. Jawaban ya diberi skor 1, jawaban tidak diberi skor 0.

Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap Kecerdasan Interpersonal anak didik sesuai dengan indikator dan butir amatan yang telah ditetapkan. Adapun indikator keberhasilan penelitian tiap siklus ini adalah apabila **sekurang-kurangnya** 80% jumlah seluruh anak prosentase pencapaian kemampuannya mampu mencapai prosentase keberhasilan kemampuan minimum yang telah ditetapkan dalam penelitian ini (80%).

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Untuk mengetahui Kecerdasan Interpersonal anak sebelum tindakan pada Siklus I, peneliti melakukan observasi Prasiklus atau Pra penelitian pada hari senin tanggal

27 November 2012. Peneliti memulai dengan mengamati tingkat Kecerdasan Interpersonal sebelum menerapkan kegiatan bermain kelompok. Dari hasil observasi yang menggunakan instrumen lembar observasi di peroleh prosentase rata-rata Prasiklus dalam satu kelas sebesar 46,04%. Berdasarkan hasil observasi, peneliti merasa perlu meningkatkan Kecerdasan Interpersonal. Maka dari itu peneliti sebagai guru kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih, berdiskusi dengan teman sejawat (dalam hal ini kepala TK Pertiwi 02 Ngadiluwih, Siti Muriyan Muallimah) untuk menentukan langkah selanjutnya.

Berdasarkan perhitungan analisis data terhadap hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, diperoleh hasil bahwa rata-rata prosentase Kecerdasan Interpersonal anak pada Prasiklus mencapai 46,04%. Hanya terdapat 16,67% dari seluruh jumlah anak atau sejumlah 2 anak yang tuntas (mencapai prosentase keberhasilan sebesar 80%). Dan hanya terdapat 16,67% (2) anak yang kategori Kecerdasan Interpersonal mencapai tahapan Berkembang Sangat Pesat, dan terdapat 6 anak (50%) yang Kecerdasan Interpersonalnya masih dalam tahapan Belum Berkembang (76% - 100%(30,4-40):Berkembang Sangat Pesat (BSP), 56% - 75% (22,4-30) : Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 40% - 55% (16-22) Mulai berkembang (MB), dan < 40% (< 16 ) : Belum Berkembang atau BB)

Guru mengawali tindakan perencanaan siklus I dengan mengumpulkan data-data pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (pembelajaran) di kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih Matesih. Dari data yang dikumpulkan maka guru kemudian membuat refleksi untuk merencanakan pelaksanaan siklus I.

Tindakan siklus I diawali pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Senin 3 Desember 2012 dan pertemuan kedua pada hari Rabu 5 Desember 2012. Peneliti menetapkan tema Rekreasi Pasar Modern di pertemuan pertama dan Rekreasi Pasar Tradisional pada pertemuan kedua. Perencanaan pembelajaran dicantumkan peneliti dalam bentuk RBP (Rencana Bidang Pengembangan). Metode Pembelajaran yang akan digunakan peneliti adalah metode bermain dalam kelompok. Adapun metode tersebut diterapkan oleh guru maupun anak didik dalam pembelajaran.

Terdapat tiga indikator yaitu 1) Mentaati peraturan bermain kelompok, 2) Menunjukkan rasa kepedulian dan kerja sama, 3) Berkomunikasi dengan teman. Ketiga indikator tersebut terjabarkan dalam 10 butir amatan, yaitu 1) Mentaati pembagian kelompok dan tugas untuk setiap anggota kelompok, 2) Menggunakan alat, bahan dan media bersama sesuai tugas masing-masing, 3) Mengerjakan tugas sampai selesai, 4) Kemauan menawarkan bantuan kepada teman satu kelompok dalam mengerjakan tugas, 5) Memberi pertolongan kepada teman dalam mengerjakan tugas, 6) Mengajak teman mengerjakan tugas bersama, 7) Mengemukakan pendapat kepada guru/teman kelompok dalam bercerita dan menyampaikan pengalaman secara kelompok, 8) Menerima pendapat guru/teman satu kelompok, bercerita kembali dan menyampaikan, 9) Bertanya kepada guru/teman satu kelompok pada saat bercerita kembali dan menyampaikan pengalaman, 10) Memberi jawaban sesuai pertanyaan

Observasi Kecerdasan Interpersonal anak menunjukkan peningkatan rata-rata prosentase pencapaian Kecerdasan Interpersonal, yaitu dari prasiklus 46,04% setelah dilakukan tindakan ke Siklus 1 menjadi 66,45%, (meningkat 20,41%) Dalam pelaksanaan tindakan Siklus I ini, sudah tidak ada lagi anak yang prosentase pencapaian dengan kategori Belum Berkembang. Anak yang sudah tuntas atau mencapai prosentase pencapaian keberhasilan yang ditetapkan bertambah 3 menjadi 5 anak (41,67%). Dari lembar observasi kinerja guru dalam penerapan metode bermain dalam kelompok dengan pengamat adalah teman sejawat penulis (Siti Muriyan Mualimah) didapatkan fakta bahwa dari 23 aspek pengamatan terdapat 7 aspek yang belum dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru (dengan skor 0),

Refleksi berdasarkan observasi di Siklus I adalah anak sangat memerlukan penjelasan yang lebih detail mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan kegiatan bermain dalam kelompok. Guru memerlukan penjelas berupa media atau alat peraga. Media yang diperlukan berupa gambar yang lebih banyak yang menjelaskan tema pada apersepsi. Sebagian besar anak didik masih menonjolkan sifat egoisnya, suka menyalahkan temannya, masih dalam tahap belajar mengenal karakter teman-temannya. Guru harus lebih banyak memberi pijakan akan

pentingnya menghargai orang lain dan tidak egois dalam bentuk yang mudah dimengerti anak. Anak kurang memahami aturan main dalam artian mana yang boleh dan mana yang tidak boleh dilakukan oleh anak sebagai individu maupun anggota kelompok. Pada siklus yang akan datang anak diajak menentukan aturan main mereka sendiri sehingga mereka pada dasarnya membuat aturan mereka sendiri dan akan mereka taati sendiri.

Pada Siklus I sebagian anak berebut kelompok ketika dibentuk kelompok. Beberapa anak tidak mau menerima pembagian kelompok sehingga sedikit mengganggu jalannya aktivitas pembelajaran. Pada Siklus yang pertama ini kelompok terbentuk dengan cara mengambil kartu gambar buah dan kartu geometri secara tidak urut kemudian anak yang mengambil kartu yang sama berkumpul bersama menjadi satu kelompok. Cara seperti ini mengakibatkan keanggotaan kelompok tidak bisa terdeteksi kedekatannya maupun kemampuannya terlebih dahulu. Memang hal ini dimaksudkan agar anak terbiasa dengan teman siapa saja bukan teman yang terbiasa dekat dengannya agar tercipta suasana kerjasama dengan siapa saja tanpa memandang teman dekat atau bukan. Namun ternyata untuk menumbuhkan suasana kerjasama pada anak dibutuhkan rasa nyaman pada anak terutama dalam hal pertemanan. Oleh karena itu dalam Siklus yang akan datang penulis akan membagi kelas menjadi tiga kelompok namun cara pengambilan kartunya secara urut. Saat menceritakan pengalaman bercerita mengenai pengalaman mereka bermain dalam kelompok dan anak diminta mengingat siapa saja anggota kelompoknya, bangunan apa yang dibuat, bentuk apa saja yang mereka buat, gambar benda-benda apa saja yang mereka gunakan sebagai sumber dalam bermain, dan hal-hal yang berkaitan dengan tema pembelajaran, sebagian anak tampak kesulitan mengingat-ingat. Pada Siklus yang akan datang guru memberikan pijakan dan modeling saat anak menuliskan laporan. Guru memberikan contoh apa yang mereka tulis atau gambar. Guru/peneliti harus lebih memperhatikan alokasi waktu sehingga semua tahapan bisa dilaksanakan dengan baik dan ketika waktu bermain masih kurang 10 menit guru memberi tanda dan menguatkan mereka bahwa waktu masih ada dan masih

boleh bermain atau melakukan berbagai aktivitas di tempat tersebut tetapi anak-anak hendaknya segera bersiap untuk mengakhiri kegiatan main di sana.

Perencanaan Siklus kedua dilakukan berdasar refleksi yang dilakukan pada siklus I.

Tindakan siklus II dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 10 Desember 2012 dan pertemuan kedua hari Rabu 12 Desember 2012. Pada siklus II ini tema yang digunakan adalah Rekreasi Museum untuk pertemuan pertama dan Rekreasi Keraton Surakarta untuk pertemuan kedua.

Observasi Kecerdasan Interpersonal anak dengan metode bermain dalam kelompok menunjukkan peningkatan rata-rata prosentase pencapaian yaitu dari Siklus I 66,45% setelah dilakukan tindakan ke Siklus II menjadi 83,75%

Anak yang sudah tuntas atau mencapai prosentase pencapaian keberhasilan yang ditetapkan bertambah 5 menjadi 11 anak (91,67%). Hanya terdapat 1 (8,33%) anak yang prosentase pencapaiannya berkategori Mulai Berkembang.

Dari lembar observasi penerapan pembelajaran metode bermain dalam kelompok dengan pengamat adalah teman sejawat penulis (Siti Muriyan Mualimah) didapatkan fakta bahwa dari 23 aspek pengamatan penerapan metode bermain dalam kelompok didapatkan fakta bahwa masih terdapat 1 aspek pengamatan yang belum bisa dilaksanakan dengan baik oleh guru. Guru bisa melaksanakan 95,65% dari 23 aspek pengamatan kinerja guru

#### **D. Simpulan**

Secara teoretis, Kecerdasan Interpersonal anak perlu dikembangkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal anak adalah metode pembelajaran. Ada beberapa metode yang dikenal dalam pelaksanaan proses pembelajaran, salah satunya adalah metode bermain dalam kelompok. Melalui metode bermain dalam kelompok Kecerdasan Interpersonal anak dapat ditingkatkan.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, diketahui bahwa terjadi peningkatan anak dari Prasiklus, Siklus I sampai dengan Siklus II. Rata-

rata prosentase pencapaian Kecerdasan Interpersonal anak meningkat berturut-turut dari Prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II 46,04% menjadi 66,45% dan 83,75%. Sedangkan jumlah anak yang tuntas belajar atau mencapai prosentase keberhasilan sebesar 80% juga terus meningkat yaitu 16,67% di Prasiklus, 41,67% di Siklus I, dan 91,67% di Siklus II. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi bahwa metode bermain dalam kelompok dapat meningkatkan Kecerdasan Interpersonal anak kelompok B TK Pertiwi 02 Ngadiluwih teruji kebenarannya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustin, Mubiar. 2006. *Profil Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini Di TK Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia, Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 4, No.2*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Masitoh, dkk. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muslihuddin, & Agustin, M. 2008. *Mengenal dan Mengembangkan Potensi Kecerdasan Jamak Anak Usia Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. Bandung : Rizqi Press.
- Suwandi, Sarwiji. 2007. "Penelitian Tindakan Kelas". *Modul Pendidikan dan Latihan Profesi Guru*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.
- Wiriati, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda Karya.