

**JURNAL PUBLIKASI**

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI  
KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B2 DI  
TK WARU 02 KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



**RISMAWATI**  
A530081017

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. A. Yani Tromol Pos Pabelan Kartasura Telp. (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

---

**SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Aryati Prasetyarini, M.Pd.

NIP/NIK : 725

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

Nama : Rismawati

NIM : A 530081017

Program Studi : PG PAUD

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN  
INTERPERSONAL MELALUI KEGIATAN BERMAIN  
PERAN PADA ANAK KELOMPOK B2 DI  
TK WARU 02 KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Nopember 2013

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd AUD

NIP/NIK: 354

Aryati Prasetyarini, M.Pd

NIP/NIK: 725

## ABSTRAK

### UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B2 DI TK WARU 02 KEBAKKRAMAT, KARANGANYAR TAHUN PELAJARAN 2012/2013

RISMAWATI. A530081017. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini.  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah  
Surakarta 2013. 131 halaman

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak di Taman Kanak-Kanak Waru 02 Kebakkramat, Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini dilaksanakan melalui kegiatan bermain peran dimana jumlah subyek penelitian 16 anak. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B2 tahun pelajaran 2012/2013. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan teman seprofesi serta kepala sekolah. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif komparatif. Dari hasil penelitian ini menunjukkan ada peningkatan kecerdasan interpersonal yaitu sebelum tindakan dengan nilai rata-rata 48,83%, kemudian berkembang menjadi 69,73% pada siklus I dan berkembang menjadi 84,38% pada siklus II. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B2 TK Waru 02 Kebakkramat tahun pelajaran 2012/2013.*

**Kata kunci :** *kecerdasan interpersonal, bermain peran*

## **A. Pendahuluan**

Pentingnya kecerdasan interpersonal pada anak usia taman kanak-kanak adalah supaya anak dapat berbagi, berkomunikasi dan bergaul dengan orang lain terutama dengan teman sebaya. Kecerdasan interpersonal diberikan semenjak usia taman kanak-kanak agar anak tidak bersifat egosentris, namun tidaklah mudah mengajar kecerdasan interpersonal pada anak usia taman kanak-kanak karena perkembangan sosial anak mulai dari sifat egosentris individual kearah interaktif. Pada mulanya anak bersifat egosentris, yaitu hanya dapat memandang dari satu sisi yaitu dari dirinya sendiri. Ia tidak mengerti bahwa orang lain bisa berpandangan berbeda dengan dirinya. Oleh karena itu, pada usia 2-3 tahun anak masih suka bermain sendiri (individual). Selanjutnya anak mulai berinteraksi dengan anak lain. Ia mulai bermain bersama dan tumbuh sifat sosialnya. Dengan berinteraksi dengan teman yang lain, anak akan mulai mengenal adanya perbedaan pola pikir dan keinginan dari teman lainnya, hal ini akan membuat sifat egosentrismenya semakin berkurang, anak bersifat egosentris karena anak belum dapat memahami perbedaan pendapat pikiran orang lain.

Bagi anak-anak bermain adalah belajar itu terjadi menyenangkan. Pada dasarnya, anak-anak belajar melalui permainan karena tidak ada cara lain bagi mereka untuk mencapai segala hal yang secara normal harus mereka capai. Pada saat bermain peran, anak berinteraksi dengan anak lain, interaksi tersebut mengajarkan anak untuk dapat merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju ide dan perilaku anak yang lain, Hal ini sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris pada anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya. Melalui bermain peran, anak dapat mengembangkan dan membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai tuntutan masyarakat dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya serta dapat memahami tingkah lakunya sendiri dan dapat memahami bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya.

Bermain merupakan faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran, di mana esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak

usia Taman Kanak-Kanak. Kegiatan bermain tampak sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Meskipun tidak jarang bermain menimbulkan tangis diantara anak yang terlibat, anak-anak menikmati permainannya, mereka beryanyi, tertawa, berteriak lepas dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup. Bermain di mulai dari bermain sendiri sampai bermain secara kooperatif yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal anak anak TK Waru 02 Kebakkramat, Karanganyar Tahun Ajaran 2012 / 2013 melalui kegiatan bermain peran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas rumusan masalah yang diajukan adalah: "Apakah kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak-anak TK Waru 02 Kebakkramat, Karanganyar Tahun Ajaran 2012/ 2013?"

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di TK Waru 02 Kebakkramat, Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013.

### **2. Tujuan Khusus**

Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal anak anak TK Waru 02 Kebakkramat, Karanganyar Tahun Ajaran 2012 / 2013 melalui kegiatan bermain peran.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan di bidang kecerdasan interpersonal khususnya menggunakan metode bermain peran.
- b. Untuk memperkaya pengetahuan tentang kecerdasan interpersonal dan kegiatan bermain peran.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Guru

- 1) Dapat menambah wawasan dan kreatifitas bagi guru dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.
- 2) Bagi guru basil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal.

###### b. Siswa

- 1) Dapat melatih keberanian dan meningkatkan rasa percaya diri anak.
- 2) Mampu menghormati dan menghargai orang lain,

#### **D. Metode Bermain Peran**

Bermain peran, merupakan metode dimana anak memainkan peran sesuai keinginannya sendiri. Kegiatan bermain peran lebih menekankan pada pengembangan imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Hamalik (2006:86) berpendapat bahwa pembelajaran bermain peran adalah penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Sedangkan bermain peran menurut Syah (2001:15) salah satu model pembelajaran yang mengutamakan interaksi antara siswa dalam demokrasi.

Berdasarkan. pada pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah kegiatan berpura-pura dengan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar lingkungan untuk memecahkan masalah dan mengembangkan potensi secara optimal.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis adalah merupakan suatu jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji dahulu secara empiris (Suryabrata, 2006:21). Oleh karena itu agar rumusan jawaban dipecahkan, maka seorang peneliti memerlukan sesuatu yang digunakan sebagai tuntunan. Pedoman itu berupa jawaban sementara atau hipotesis. Sehubungan dengan hal tersebut maka didalam penulisan skripsi ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut: Melalui kegiatan bermain peran dapat dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Waru 02 Kebakkramat Karanganyar tahun ajaran 2012 / 2013.

#### **G. Setting Penelitian**

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Waru 02 Kebakkramat, Karanganyar.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan mulai bulan Juli sampai dengan bulan Oktober 2012

### 3. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah guru dan anak-anak kelompok B TK Waru 02 Kebakkramat semester I tahun pelajaran 2012/2013. adapun jumlah peserta didik Kelompok B berjumlah 16 anak yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

### 4. Prosedur Penelitian

Pada prosedur penelitian ini langkah-langkah yang diambil adalah prosedur penelitian tindakan kelas model siklus karena objek penelitian yang diteliti hanya satu sekolah. Adapun rancangan prosedur penelitiannya sebagai berikut : 1) Perencanaan; 2) Tindakan; 3) Pengamatan; 4) Refleksi

### 5. Teknik Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Observasi atau pengamatan adalah pengumpulan data dengan terjun langsung ke lapangan untuk mengamati obyek yang diteliti. Dalam penelitian ini peneliti secara langsung melakukan penelitian terhadap proses pembelajaran. Data yang dikumpulkan dalam observasi ini adalah data tentang kecerdasan interpersonal anak dan informasi tentang proses pembelajaran dalam yang terjadi di kelompok B TK Waru 02 Kebakkramat.

#### b. Wawancara

Adalah teknik pengumpulan data atau informasi dari informan dan atau responden yang sudah ditetapkan, dilakukan dengan cara tanya jawab secara sepihak tetapi sistematis atas dasar tujuan yang telah ditetapkan. Wawancara dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kecerdasan interpersonal anak.

#### c. Dokumentasi

Dokumen adalah naskah/arsip/informasi yang disimpan sebagai bukti bahan konsultasi. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data nama siswa dan nilai hasil belajar anak.



Dokumen yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini berupa narasi perkembangan siswa, presensi siswa, RKH, catatan anekdot anak. Selain itu juga digunakan video agar data yang diperoleh lebih valid.

#### 6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif komparatif. Teknik tersebut mencakup analisis kritis terhadap kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru dalam proses belajar mengajar yang terjadi di dalam kelas selama penelitian berlangsung. Membandingkan hasil skor amatan antara siklus maupun dengan indikator kinerja (Mulyadi H. R., 2006:9) hasil analisa tersebut kemudian dijadikan sebagai dasar untuk menyusun rencana tindakan berikutnya sesuai dengan siklus yang ada. Analisis data dilakukan secara bersama antara guru dengan peneliti.

### **H. Hasil Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan dalam empat tahap yang meliputi : (1) tahap perencanaan dan persiapan tindakan, (2) tahap pelaksanaan tindakan, (3) tahap observasi dan (4) tahap analisis dan refleksi. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan alokasi waktu 90 menit.

Berdasarkan hasil observasi terhadap anak dapat dilihat adanya kemajuan yang sangat baik. Kecerdasan interpersonal anak berangsur-angsur meningkat. Observasi yang dilaksanakan bukan hanya pada aktivitas anak saja, aktivitas guru juga diobservasi. Berdasarkan hasil observasi kegiatan guru dapat diketahui bahwa ada peningkatan aktivitas guru. Kegiatan persiapan, pelaksanaan pembelajaran, dan pelaksanaan evaluasi pada akhir siklus II jauh lebih baik daripada siklus I. Untuk menciptakan pembelajaran yang kondusif tentu bukan hal yang mudah. Butuh perencanaan matang agar suasana yang kondusif itu muncul, dan perencanaan tersebut tertuang dalam RBP yang disusun oleh peneliti.

Materi yang diambil dalam penelitian tindakan kelas ini dibatasi, yaitu tentang Pekerjaan dengan menggunakan kegiatan bermain peran. Berdasarkan hasil penelitian, kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, hal ini didasarkan pada hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan disetiap siklus. Penggunaan kegiatan bermain peran pun mempunyai andil yang besar dalam penelitian tindakan kelas ini. Kegiatan bermain peran yang mengharuskan anak aktif dalam pembelajaran membuat pembelajaran menjadi atraktif sehingga siswa tidak mudah bosan.

Sesuai dengan pendapat Shaffel (1967:56) mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran:

- 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik
- 2) Memilih partisipan/peran
- 3) Menyusun tahap-tahap peran
- 4) Menyiapkan pengamat
- 5) Pemeran
- 6) Diskusi dan evaluasi
- 7) Pemeranan ulang
- 8) Diskusi dan evaluasi tahap dua
- 9) Membagi pengalaman dan mengambil keputusan

Dalam penelitian ini ada perbedaan dalam pemeranan ulang dalam hal ini berbeda dengan yang diungkapkan oleh Shaffel (1967:56) , namun secara umum langkah-langkah tersebut hampir sama dalam pelaksanaannya.

Dengan menerapkan kegiatan bermain peran, anak memiliki kesempatan untuk mengeluarkan segala kemampuan dan bakat yang dimiliki sehingga kemampuan dan bakat anak tersebut semakin terasah. Itu terlihat dari aktivitas anak yang muncul saat penelitian dilaksanakan. Anak yang terlihat pendiam menjadi aktif saat pembelajaran, serta kegiatan untuk bekerjasama dengan teman, anak menjadi terlatih karena harus memerankan adegan-adegan dalam alur cerita. Semua keunggulan dalam kegiatan bermain peran akan mendukung anak motivasi

dan hasil belajar anak. Anak yang memiliki kesempatan yang luas dalam proses pembelajaran, menjadikan anak lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari pengembangan hasil belajar dari setiap siklus yang terus berkembang. Aktivitas guru dan anak turut mendukung dalam peningkatan hasil belajar yang telah diperoleh. Kerja sama dan pengertian antar anak yang tertanam dari awal pembelajaran pun mempengaruhi dalam peningkatan hasil belajar ini. Dalam pembelajaran kecerdasan interpersonal dengan menggunakan kegiatan bermain peran ini, anak terlatih untuk bekerjasama dengan temannya.

#### **Rata-rata Persentase Keberhasilan Tiap Siklus**

<b>Keberhasilan penelitian</b>	<b>Prasiklus</b>	<b>Siklus 1</b>	<b>Siklus 2</b>
Rata-rata peningkatan kecerdasan interpersonal dengan bermain peran	48,83%	69,73%	84,38%

#### **I. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui beberapa siklus serta hasil seluruh pembahasan dan analisis yang dilakukan peneliti diketahui bahwa pengembangan kecerdasan interpersonal yang meliputi bekerjasama dengan orang lain, suka menolong teman dan orang dewasa, mau berbagi dengan orang lain dapat dilakukan dengan kegiatan bermain peran.

Adapun pengembangan kecerdasan interpersonal melalui kegiatan bermain peran pada anak kelompok B2 TK Waru 02 Kebakkramat Karanganyar tahun pelajaran 2012 / 2013 bisa diketahui dengan melihat hasil prosentase anak melalui dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II yaitu pra siklus hasilnya mencapai 48,83 % % Siklus I 69,73 % dan Siklus II mencapai 84,38%. Oleh karena itu kegiatan bermain peran merupakan kegiatan yang tepat, untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Kegiatan bermain peran bisa dilaksanakan secara maksimal di dalam konteks penelitian ini dengan kondisi semua anak dilibatkan secara aktif di dalam kegiatan bermain peran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyana. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amstrong, M. 2002. *Performance Management*, Kogan Page.Ltd, New York: Alan Bracha
- Anderson. 1986. *Listening*. New York: Oxford University
- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi. Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawulan, Tri. 2005. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Azwar, 1987. *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PT. Binarupa Aksara
- Azwar, Saifudin. 1987. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bimo Walgito. 2004. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi
- Bredekamp, Sue dan Copple. 1997. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington DC: National Association
- Bronson. 1999. *Belajar Civic Education dari Amerika*. Yogyakarta : LKIS
- Depdiknas. 2006. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak Kanak*. Jakarta : Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan SD
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Terapan*. Yogyakarta: FKIP Yogyakarta.
- E. Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: PT. Rosda Karya.
- E.M. Hetherington. 1979. *Child Psychology: A Contemporary Viewpoint, 5th ed.* Toronto: Mc Graw Hill Inc
- Elizabeth B, Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak ( jilid 1, terjemahan)*. Inggris: McGraw-Hill.Inc
- Gordon, Amn Milles and Kathryn Williams Browne. 1985. *Beginning and. Beyond: Foundations in Early Childhood Education*. New York :Delmar Publishing Inc
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Marry Renck Jalongo. 1993. *Creative Expression And Play In The Early Childhood Curriculum*. Toronto: Maxwell Macmillan Canada.
- Marzuki. 2002.*Metodologi Riset*. Yogyakarta: BPFE-UII
- Muhibbin Syah. 2001. *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu
- Mulyadi.2006. *Sistem Informasi Akuntansi*.Jakarta: Salemba Empat

- Musfiroh, T. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Nasution. 2003. *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito
- Rochiati Wiriati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda Karya
- Saputra, M. Yudha. 2003. *Pembelajaran Permainan Bola Tangan*. Jakarta: Depdiknas
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemirat, Soleh. 2004. *Dasar-Dasar Public Relations Cetakan Ketiga*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2002. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV Alfabeta
- Suhardjono. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suriasumantri, Jujun. 2005. *Filsafat Ilmu Sebuah Pengantar Populer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Suryabrata, Sumadi. 2006. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Tadkiroatun, Musfiroh. 2008. *Memilih, Menyusun dan Menyajikan Cerita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta. Penerbit : Tiara Wacana
- Wijaya Kusuma, Dedi Dwigama. 2010. *Mengenal PTK*. Jakarta: PT. Indeks.

Sumber Internet :

<http://map-bms.wikipedia.org/>

<http://edukasi.kompasiana.com/2013/03/18/eksperime-expost-facto-korelasional-komparatif/>