

# UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPESONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DENGAN MENGGUNAKAN METODE BERMAIN PERAN DI SPS MEKAR KARYA IV BABAKANBARU

**Rosinah <sup>\*1</sup>**

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi,  
Indonesia

[rosinahmekarkarya4@gmail.com](mailto:rosinahmekarkarya4@gmail.com)

**Indra Zultiar**

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi,  
Indonesia

**Alpian Ashshidiki Popiariana**

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi,  
Indonesia

## **Abstract**

*One approach to improving children's social competence is to use the method of playing catch-up, which is chosen because it can help improve children's social competence, understanding, and self-confidence. social and social communication. This type of research is a collaborative learning study that used the Kemmis and McTaggart models. Ten students from B SPS Mekar Karya IV Babakan Baru in Kecamatan Ciracap, Kabupaten Sukabumi, consisting of five boys and five girls, are the subjects of this research. The three dimensions of social competence social empathy, social understanding, and social communication make up the research object here, which is children's interpersonal competence. Observation and documentation are the data collection methods used. Observation and documentation tools are utilised. Data analysis is carried out using quantitative descriptive methods. The study's success will be indicated when the percentage cutoff shows that 75% of the children experience an increase in interpersonal competence using the method of playing catch. In the presence of play, the results of the study show that children's interpersonal competence increases. The percentage of interpersonal competence revealed by the data did not change when the observation was conducted. Out of the total number of children, 2 (or 10%) met the BB criteria, 13 (or 65%) met the MB criteria, 5 (or 25%) met the 25% criteria, and 0% met the BSS criteria. After the first cycle of testing is completed, there are 2 children with 20% meeting the MB criteria, 4 children with 40% meeting the BSH criteria, 4 children with 40% meeting the BSB criteria, and in the second cycle, 1 child with 10% meeting the BSH criteria and 9 children with 90% meeting the BSB criteria undergo an increase. Tips yang ditempuh untuk meningkatkan kecerdasan anak dibandingkan dengan metode bermain peran. Activities of active support are carried out during development projects, and activities of reward are carried out during maintenance projects.*

**Keywords:** children's interpersonal intelligence, role playing, Early Childhood.

---

<sup>1</sup> Korespondensi Penulis

### **Abstrak**

Salah satu pendekatan dalam meningkatkan kompetensi sosial anak adalah dengan menggunakan metode bermain kejar-kejaran yang dipilih karena dapat membantu meningkatkan kompetensi sosial, pemahaman, dan rasa percaya diri anak. komunikasi sosial dan sosial. Jenis penelitian ini adalah penelitian pembelajaran kolaboratif yang menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Subyek penelitian ini adalah sepuluh siswa B SPS Mekar Karya IV Babakan Baru di Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi yang terdiri dari lima laki-laki dan lima perempuan. Ketiga dimensi kompetensi sosial, empati sosial, pemahaman sosial, dan komunikasi sosial menjadi objek penelitiannya, yaitu kompetensi interpersonal anak. Observasi dan dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang digunakan. Alat observasi dan dokumentasi digunakan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Keberhasilan penelitian akan terlihat ketika cutoff persentase menunjukkan bahwa 75% anak mengalami peningkatan kompetensi interpersonal dengan menggunakan metode bermain tangkap. Dengan adanya permainan, hasil penelitian menunjukkan kompetensi interpersonal anak meningkat. Persentase kompetensi interpersonal yang terungkap dari data tidak mengalami perubahan pada saat observasi dilakukan. Dari jumlah anak tersebut, 2 anak (atau 10%) memenuhi kriteria BB, 13 anak (atau 65%) memenuhi kriteria MB, 5 anak (atau 25%) memenuhi kriteria 25%, dan 0% memenuhi kriteria BSS. Setelah pengujian siklus I selesai, terdapat 2 anak yang memenuhi kriteria MB 20%, 4 anak yang memenuhi kriteria BSH 40%, 4 anak yang memenuhi kriteria BSB 40%, dan pada siklus II terdapat 1 anak yang memenuhi kriteria BSB. 10% memenuhi kriteria BSH dan 9 anak dengan 90% memenuhi kriteria BSB mengalami peningkatan. Tips yang dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan anak dibandingkan dengan metode bermain peran. Kegiatan dukungan aktif dilakukan selama proyek pengembangan, dan kegiatan penghargaan dilakukan selama proyek pemeliharaan.

**Kata Kunci:** kecerdasan interpersonal anak, bermain peran, Anak Usia Dini.

### **PENDAHULUAN**

Kecerdasan anak usia dini memiliki banyak manfaat tersendiri, khususnya dalam tahap perkembangan sosial. Hal ini dikarenakan anak dengan tingkat kecerdasan yang tinggi dapat tumbuh dengan cara yang memudahkan dalam bersosialisasi dan memungkinkan mereka untuk lebih mudah menciptakan hal-hal baru dan bergaul dengan orang lain. Menurut Santrock (2019), kecerdasan adalah kapasitas pemecahan masalah, adaptasi, dan pembelajaran berbasis pengalaman. "Seseorang yang memiliki kecerdasan akan mampu memecahkan atau menemukan jalan keluar dari kesulitan yang dihadapinya secara rutin. Selain memudahkan seseorang dalam mengatasi tantangan dalam kehidupan sehari-hari, kecerdasan juga dapat membantu seseorang dalam menghasilkan suatu jasa atau barang yang baik.

Sesuai dengan teori kecerdasan majemuk Howard Gardner (Kurniasih, 2020), setiap manusia memiliki berbagai kemampuan dan kecerdasan yang ada dalam dirinya. Kecerdasan tersebut dibagi menjadi tujuh kategori: verbal-linguistik, logis-matematis, visual-spasial, kinestetik fisik, irama musik, naturalistik intrapersonal, dan spiritual.

Satuan Pendidikan Anak Usia Dini (SPS) Sebanding adalah lembaga yang memberikan pendidikan kepada anak-anak pada usia muda dan membantu dalam menetapkan landasan bagi pengembangan sikap, perilaku, emosi, kecerdasan, dan kebutuhan fisik dan sosial untuk beradaptasi dengan lingkungan yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan salah satu peminatan dalam bidang ilmu pendidikan yang terus berkembang. Pendidikan Anak Usia Dini didefinisikan sebagai “usaha pelatihan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 14.

Bagi keluarga dan negara secara keseluruhan, pendidikan anak usia dini merupakan upaya yang mahal. Pendidikan anak usia dini sangat penting karena pada masa inilah seseorang berkembang pesat dan mendasar di kemudian hari, menurut sejumlah temuan penelitian. Para ahli menyebut periode ini sebagai “masa keemasan”, ketika proses psikologis dan fisiologis mencapai keadaan matang dan siap bereaksi terhadap rangsangan lingkungan. Perkembangan anak usia dini meliputi pertumbuhan kompetensi sosial dan emosional, bahasa, kemampuan kognitif, cita-cita moral dan agama, serta kemampuan fisik dan motorik. Menurut Abdullah Nashih Ulwan, mengasuh dan mengasuh anak secara sempurna merupakan amanah Allah. Hal ini akan membantu mereka tumbuh menjadi manusia yang berguna bagi agama, bangsa, dan negara. Mereka juga bisa memberikan kenyamanan bagi orang tua dan membuat keluarganya bangga.

Menurut Patern dan Fleer (Sujiono “memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesepakatan pada anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengungkapkan perasaan, berkreasi dan belajar dengan cara yang menyenangkan.” Dengan demikian, bermain dapat izinkan anak-anak berolahraga. Selain itu, karena dunia anak pada dasarnya adalah dunia bermain, mereka dapat bekerja sama dalam semua konteks sosialnya.

Definisi ini memperjelas bahwa siswa harus melalui proses belajar untuk mencapai potensi penuh mereka dan memperoleh kecerdasan dan kemampuan yang diperlukan. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan dalam membantu anak mengembangkan otak dan kemampuannya karena di masa depan mereka diharapkan mampu memahami dan menganalisis diri sendiri serta berani menerima pertanggungjawaban atas perbuatannya.

Melalui partisipasi aktif, anak-anak diajari bagaimana memulai pengalaman dan memahami perasaan dalam mengambil keputusan sebagai sebuah kelompok. Sering digunakan untuk menunjukkan keterampilan dan bakat berpikir kritis, pendekatan berpura-pura juga dapat membantu anak-anak mendapatkan wawasan tentang perilaku manusia.

Setiap anak mempunyai tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Gardner mengutip teorinya untuk mendukung pernyataannya bahwa pada dasarnya ada delapan jenis kecerdasan: kinestetik, visual, spasial, musikal, linguistik, matematika, logis, interpersonal, dan intrapersonal. Anak dapat mengembangkan kecerdasan tersebut melalui berbagai rangsangan dari orang tua, guru, dan kerabat dekat lainnya, menurut Andrianus Krobo (2019).

Tujuh komponen kecerdasan yang dapat dikembangkan pada anak adalah kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan logika matematis, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan ritmik musikal. Anak dapat mengembangkan kecerdasan ini dengan adanya rangsangan dalam berbagai cara oleh orang tua, guru, dan kerabat dekat lainnya. Mereka biasanya percaya bahwa anak-anak yang cemerlang atau cerdas adalah mereka yang unggul dalam mata pelajaran akademis seperti matematika, membaca, dan menulis. Keadaan seperti ini menunjukkan bahwa pengembangan kecerdasan interpersonal belum menjadi prioritas dalam proses pendidikan, khususnya pada pendidikan anak usia dini. Penekanan lebih besar diberikan pada IQ anak-anak dan kemajuan akademis oleh orang tua dan pendidik. Kapasitas anak untuk bereaksi positif terhadap orang-orang di sekitarnya untuk memfasilitasi interaksi yang sukses dan produktif dikenal sebagai kecerdasan interpersonal. Komponen kecerdasan interpersonal meliputi kerjasama, doa silaturahmi, komunikasi, empati, dan doa kooperatif.

Menjalin koneksi adalah tanda kecerdasan interpersonal yang hebat. Anak harus dibiasakan mendengar dan melihat perilaku kontak baik melalui aktivitas artifisial maupun langsung, misalnya memberi salam dan memuji. Salah satu cara untuk mengembangkan kecerdasan tersebut adalah dengan memberikan stimulasi yang tepat pada anak sesuai dengan kebutuhannya.

Setelah mempertimbangkan argumen yang dikemukakan, penulis sampai pada kesimpulan bahwa komponen kunci kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membentuk hubungan positif dengan orang-orang di sekitar kita. Ini mencakup sifat-sifat seperti toleransi, empati, dan kemampuan bekerja sama dengan baik dengan orang lain. Penulis menemukan bahwa sekitar lima belas dari dua puluh siswa di SPS PAUD Mekar Karya IV Babakan Baru kurang memiliki kecerdasan interpersonal pada bulan Oktober 2023. Kerjasama dengan teman sebaya adalah salah satu contohnya. Selain itu, anak-anak tampaknya mengalami kesulitan dalam menjalin pertemanan baik di dalam maupun di luar kelas, dan ketika mereka mengalami hal tersebut, teman-temannya sering kali

mengabaikannya. Tidak semua anak memiliki empati, dan anak yang tidak memiliki empati mungkin tidak dapat mengungkapkannya kepada teman-temannya.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang dilakukan. PTK merupakan proses penggunaan refleksi diri untuk menelaah permasalahan pembelajaran yang muncul di kelas. Tujuannya adalah untuk mengatasi masalah ini dengan menerapkan berbagai kegiatan yang direncanakan dalam situasi aktual dan mengevaluasi dampak pengobatan (Wina Sanjaya, 2009). Peneliti menggunakan PTK untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran di kelas. Jika masalah teridentifikasi, peneliti menyusun rencana tindakan untuk mengatasinya. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan kerja sama yang erat dengan para pemangku kepentingan yang terlibat dalam proses tindakan, dengan fokus pada inklusivitas dan kolaborasi bila diperlukan (Suharsimi Arikunto, 2011).

### **Subyek dan Obyek Penelitian**

Individu yang terlibat langsung dalam kegiatan yang diteliti disebut sebagai subjek penelitian, dan mereka dituntut untuk memberikan informasi yang akurat dan jelas. Siswa SPS kelompok B SPS Mekar Karya IV Babakan Baru berusia 5–6 tahun dijadikan sebagai subjek penelitian. Grup B terdiri dari 20 pemain muda, 12 diantaranya laki-laki dan 8 diantaranya perempuan. Sepuluh orang, lima di antaranya laki-laki dan lima di antaranya perempuan, menjadi subjek penelitian.

### **Setting Penelitian**

#### **Tempat Penelitian**

Siswa kelompok B di SPS Mekar Karya IV Babakan Baru menjadi subjek penelitian ini. Kami percaya bahwa karena tujuan penelitian kami berhubungan langsung dengan pertanyaan utama penelitian kami, maka ini akan menjadi tempat yang baik untuk melakukan penelitian kami.

### **Waktu Penelitian**

Pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan pada semester dua (genap) tahun ajaran 2023/2024 pada bulan Maret dan April, waktu penelitian kurang lebih 2 bulan.

### **Teknik Analisis Data**

#### **Reduksi Data**

Sugiyono (2015) menyatakan bahwa ketika mengedit data, seseorang harus jujur, mengutamakan elemen penting di atas elemen yang tidak relevan, mencari pola dan tema, serta membuang informasi yang tidak perlu.

## **Penyajian Data**

Format teks naratif digunakan untuk menyediakan data dari penelitian ini. Penulis pada intinya merangkum catatan lapangan yang dikumpulkan dan disusun sesuai dengan subjek utama penelitian.

## **Kesimpulan/Verifikasi**

Menarik perhatian pada validasi dan verifikasi terpadu adalah tahap terakhir dalam proses ini. Tujuan dari latihan ini adalah untuk mendapatkan temuan yang kuat dan valid yang dapat didukung oleh bukti-bukti dari lapangan; dengan kata lain, kesimpulan yang kredibel.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Pra Siklus**

#### **Metode Pembelajaran**

Sebelum mendalami penelitian tindakan kelas, peneliti memastikan untuk mengukur tingkat EQ anak-anak. Dengan menggunakan teknik bermain peran, kami akan membandingkan hasil penilaian kemampuan sebelum dan sesudah tindakan. Perbaikan sebelum dan sesudah tindakan dilakukan adalah apa yang ingin ditunjukkan oleh perbandingan tersebut. Pekerjaan dan subtemanya menjadi fokus observasi pratindakan yang berlangsung pada 17 Oktober 2023.

Siswa kelompok B dari SPS Mekar Karya IV Babakan Baru dinilai IQ-nya oleh peneliti dan rekannya pada saat ini. Berikut beberapa hal yang dipelajari orang-orang saat melakukan penelitian:

#### **a. Kegiatan Awal**

Guru memilih beberapa siswa untuk memimpin doa di depan kelas sebagai kegiatan pertama. Anak-anak kemudian mengikuti instruksi guru untuk melatih keterampilan motoriknya di luar kelas dengan berjalan lurus. Usai latihan fisik motorik, instruktur mempersiapkan siswa untuk mendengarkan pendapatnya tentang penerapan rambu lalu lintas yang ditulis tema. Anak-anak muda didorong untuk bertanya tentang cara mengenali rambu lalu lintas.

#### **b. Kegiatan Inti**

Guru mengajak anak-anak keluar untuk melakukan eksperimen dalam kelompok setelah memimpin kegiatan apresiasi dan bertanya serta menjawab pertanyaan tentang berbagai pekerjaan. Dibentuk dua kelompok anak, satu kelompok perempuan dan satu kelompok laki-laki. Guru sebelumnya telah membahas prosedurnya dengan anak-anak sehingga kami dapat belajar tentang profesi tersebut. Instruktur memberikan sumber daya berupa gambar penegak hukum, profesional medis, dan personel militer. Instruktur selanjutnya memberikan contoh kepada anak-anak bagaimana mempraktikkannya.

#### **c. Kegiatan Akhir**

Bernyanyi, mengulas kejadian sebelumnya, doa, dan perpisahan sebelum pulang menjadi kegiatan terakhir.

### Hasil Observasi Kecerdasan Interpesonal Anak Pratindakan

Tabel berikut menampilkan temuan pemeriksaan kecerdasan interpersonal pra tindakan anak kelompok B SPS Mekarya IV Babakan Baru yang dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2023 dengan menggunakan lembar observasi checklist sebagai alatnya.

**Tabel 1. Lembar Observasi Instrument Penelitian Anak Ora Siklus**

No	Nama Anak	Indikator Tingkat Pencapaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	Reza	MB	MB	BB	BB	MB	7
2	Dika	BB	BB	BB	BB	BB	5
3	Noval	MB	MB	MB	BB	MB	9
4	Asril	MB	MB	MB	MB	BB	9
5	Rehan	MB	MB	MB	MB	MB	10
6	Santika	BSH	MB	MB	MB	BB	10
7	Nayla	MB	MB	MB	BSH	MB	11
8	Zahira	MB	MB	BSH	MB	BSH	12
9	Novi	BB	BB	BB	BB	BB	5
10	Hana	MB	BB	MB	MB	MB	9
11	Abdul Aziz	BB	MB	BB	MB	BB	7
12	Ariansyah	BB	MB	MB	BB	BB	7
13	Arpan	BB	MB	MB	BB	BB	7
14	Arsyad	BSH	MB	MB	BSH	MB	12
15	Asril	MB	MB	MB	MB	MB	10
16	Alpan	MB	BB	MB	BB	MB	8
17	Alrafaeyza	BSH	MB	BSH	MB	BSH	13
18	Aina	BB	MB	BB	MB	BB	7
19	Mely	MB	MB	BSH	BSH	MB	12
20	Susi	BB	BB	BB	BB	BB	5

**Keterangan:**

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang  
 BSH : Berkembang Sesuai Harapan  
 BSB : Berkembang Sangat Baik  
 Skor 4 = BSB Skor 3 = BSH  
 Nilai 2 = MB Nilai 1 = BB

**Keterangan Indikator Kecerdasan Interpersonal:**

1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan.
2. Mau berbagi, membantu, dan membantu teman.
3. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif.
4. Menampilkan rasa percaya diri.
5. Menghargai orang lain.

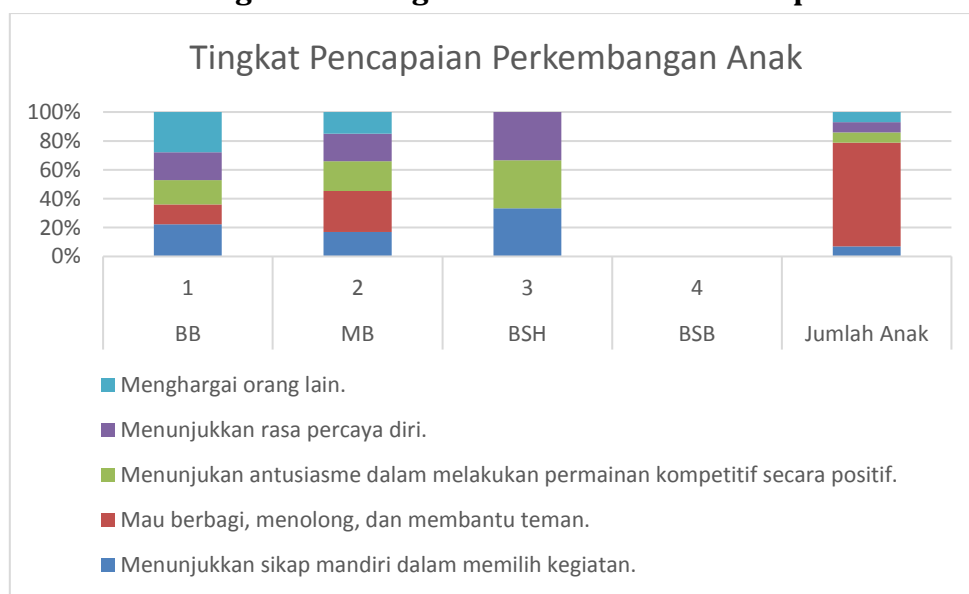
**Tabel 2**  
**Persentase Kondisi Pra Siklus Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal**  
**Sebelum dilakukan Tindakan**

No.	Nama Anak	Skor Pencapaian Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal					Jumlah	Persentase	Kriteria
		I	II	III	IV	V			
1	Abdul Aziz	2	2	1	1	1	7	35%	MB
2	Ariansyah	1	1	1	1	1	5	25%	BB
3	Arpan	1	2	2	2	2	9	45%	MB
4	Arsyad	2	2	2	2	1	9	45%	MB
5	Asril	2	2	2	2	2	10	50%	MB
6	Hana	3	2	2	2	1	10	50%	MB
7	Nayla	2	2	2	3	2	11	55%	BSH
8	Novi	2	2	3	2	3	12	60%	BSH
9	Reza	1	1	1	1	1	5	25%	BB
10	Zahira	2	1	2	2	2	9	45%	MB
11	Abdul Aziz	1	2	1	2	1	7	35%	MB
12	Ariansyah	1	2	2	1	1	7	35%	MB



13	Arpan	1	2	2	1	1	7	35%	MB
14	Arsyad	3	2	2	3	2	12	60%	BSH
15	Asril	2	2	2	2	2	10	50%	MB
16	Alpan	2	1	2	1	2	8	40%	MB
17	Alrafaeyza	3	2	3	2	3	13	65%	BSH
18	Aina	1	2	1	2	12	7	35%	MB
19	Mely	2	2	3	3	2	12	60%	BSH
20	Susi	1	1	1	1	1	5	25%	MB
<b>Rata-rata Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal</b>								43,75%	Mulai Berkembang

#### Dalam Diagram Meningkatkan Kecerdasan Interpesonal



#### Hasil Pratindakan

Peneliti melakukan kegiatan Pra Tindakan pada tanggal 17 Oktober 2023 guna mengumpulkan data awal sebelum melangkah lebih jauh. Para siswa diamati saat mereka berpartisipasi dalam latihan belajar kelompok. Strategi role play belum digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kelompok. Dalam latihan ini, sebagian besar anak mengungkapkan bahwa mereka mandiri dalam bekerja, kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki, dan antusias bekerja sama untuk memainkan permainan tersebut. Berdasarkan temuan awal, tampaknya

perkembangan peningkatan kecerdasan interpersonal belum berjalan sebaik mungkin. Mayoritas anak masih kurang memiliki rasa percaya diri, semangat bermain kooperatif, dan kemandirian dalam berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa generasi muda di Grup B belum mengembangkan kecerdasan interpersonalnya secara maksimal.

Anak kelompok B belum berkembang secara maksimal dalam peningkatan kecerdasan interpersonal dengan metode role play pada anak SPS Mekar Karya IV Babakan Baru. Hal ini konsisten dengan temuan yang dikumpulkan dari latihan bermain peran yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Hanya 5 anak (25%) yang memenuhi kriteria perkembangan sesuai harapan, sedangkan anak lainnya (0%) memenuhi kriteria perkembangan sangat baik. Dari anak-anak tersebut, 2 (10%) memenuhi kriteria belum berkembang, 13 (65%) memenuhi persyaratan mulai berkembang. Oleh karena itu, berdasarkan data observasi pra siklus dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal anak SPS Mekar Karya IV Babakan Baru dengan skor rata-rata 43,75% memenuhi syarat mulai berkembang (MB).

Oleh karena itu, perlu diambil langkah-langkah untuk membantu anak-anak Grup B SPS Mekar Karya IV Babakan Baru meningkatkan kemampuan mendengar mereka.

## **Observasi**

Peneliti melakukan kegiatan Pra Tindakan pada tanggal 17 Oktober 2023 guna mengumpulkan data awal sebelum melangkah lebih jauh. Para siswa diamati saat mereka berpartisipasi dalam latihan belajar kelompok. Strategi role play belum digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran kelompok. Dalam latihan ini, sebagian besar anak mengungkapkan bahwa mereka mandiri dalam bekerja, kurang percaya diri dengan kemampuan yang dimiliki, dan antusias bekerja sama untuk memainkan permainan tersebut. Berdasarkan temuan awal, tampaknya perkembangan peningkatan kecerdasan interpersonal belum berjalan sebaik mungkin. Mayoritas anak masih kurang memiliki rasa percaya diri, semangat bermain kooperatif, dan kemandirian dalam berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa generasi muda di Grup B belum mengembangkan kecerdasan interpersonalnya secara maksimal.

Anak kelompok B belum berkembang secara maksimal dalam peningkatan kecerdasan interpersonal dengan metode role play pada anak SPS Mekar Karya IV Babakan Baru. Hal ini konsisten dengan temuan yang dikumpulkan dari latihan bermain peran yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal. Hanya 5 anak (25%) yang memenuhi kriteria perkembangan sesuai harapan, sedangkan anak lainnya (0%) memenuhi kriteria perkembangan sangat baik. Dari anak-anak tersebut, 2 (10%) memenuhi kriteria belum berkembang, 13 (65%) memenuhi persyaratan mulai berkembang. Oleh karena itu, berdasarkan data

observasi pra siklus dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal anak SPS Mekar Karya IV Babakan Baru dengan skor rata-rata 43,75% memenuhi syarat mulai berkembang (MB).

Oleh karena itu, perlu diambil langkah-langkah untuk membantu anak-anak Grup B SPS Mekar Karya IV Babakan Baru meningkatkan kemampuan mendengar mereka.

### **Perencanaan Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada anak Usia 5-6 Tahun Di SPS Mekar Karya IV Babakan Baru Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi.**

Penelitian di lapangan menunjukkan bahwa kegiatan perencanaan meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5 hingga 6 tahun dengan menerapkan pola pikir disiplin melalui perencanaan tindakan. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan teknik analisis data (eksposur). Hasilnya dihubungkan dengan ide-ide yang diterima dengan menggunakan informasi yang dikumpulkan dari observasi, dokumentasi, dan percakapan dengan orang-orang yang menyadari kebutuhan akan data tersebut. Tindakan berikut perlu diambil:

1. Membantu guru kelas dalam mengorganisasikan kegiatan dengan menentukan tema utama dan tema pendukung.
2. Buatlah rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang akan Anda dan wali kelas gunakan untuk penelitian.
3. Membuat lembar observasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan data penelitian.
4. Menyiapkan peralatan dan perlengkapan yang diperlukan untuk melaksanakan tugas belajar.

### **Proses/Pelaksanaan Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada anak Usia 5-6 Tahun Di SPS Mekar Karya IV Babakan Baru Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi.**

Peneliti melakukan observasi awal/prasiklus pada hari Selasa tanggal 17 Oktober 2023 sebelum menggunakan media role play. dengan memusatkan perhatian pada guru kelas yang melakukan pembelajaran seperti biasa, dan membatasi pengamatan peneliti pada keseluruhan proses pembelajaran.

Peneliti bekerja sama dengan guru kelas selama dua hari tahap siklus I pada tanggal 21 dan 23 Februari 2024. Tugas guru kelas adalah melaksanakan kegiatan, sedangkan tugas peneliti adalah mengamati, mengevaluasi, dan mencatat setiap kegiatan. Penindakan tersebut dilakukan sesuai dengan RPPH yang dikembangkan oleh peneliti dan pendidik. Pada hari pertama, tema yang diangkat adalah Profesi Kepolisian dengan subtema Pengendalian Lalu Lintas. Pada hari kedua, tema yang

diangkat adalah Alat Transportasi, dengan subtema Alat Transportasi Berbeda yang meliputi mobil, sepeda motor, bus, dan truk.

Mobil, sepeda motor, bus, truk, rambu parkir, pensil, foto parkir, gambar lampu merah, kuning, dan hijau, tulisan karton, dan rambu parkir merupakan peralatan dan bahan yang digunakan pada siklus I.

Guru memperkenalkan tema dan memberikan contoh kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat segera setelah semua siswa memasuki ruangan. Saat mengevaluasi siswa, peneliti mengikuti guru tentang. Untuk meningkatkan motivasi anak, peneliti dan guru menunjukkan apresiasi terhadap pekerjaan yang dilakukan anak dengan cara bertepuk tangan dan menandai item yang ada pada checklist pada lembar observasi.

Anak-anak dikondisikan sekali lagi untuk melakukan tugas-tugas berikutnya dalam kegiatan inti setelah menyelesaikan tugas yang sekarang. Peneliti melakukan tugas yang sama lagi setelah kegiatan selesai. Anak-anak yang berani membahas tentang profesi kepolisian mendapat penghargaan berupa pujian dari para peneliti, yang sekaligus memacu mereka untuk lebih bersemangat lagi pada pertemuan berikutnya.

Selanjutnya selama dua hari tahap siklus II pada tanggal 26 dan 27 Februari 2023 peneliti bekerja sama dengan guru kelas. Tugas guru kelas adalah melaksanakan kegiatan, sedangkan tugas peneliti adalah mengamati, mengevaluasi, dan mencatat setiap kegiatan. Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang dikembangkan oleh peneliti dan pendidik dan memuat tema Profesi Kepolisian, Subtema Pengendalian Lalu Lintas,

Alat dan sumber siklus II meliputi gambar mobil, sepeda motor, bus, truk, rambu parkir, dan lampu merah, kuning, dan hijau. Setibanya setiap anak, instruktur memberikan penjelasan tema dan memberikan contoh kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang telah disusun; Namun pada siklus kedua ini, teknik permainan yang digunakan. Saat mengevaluasi siswa, peneliti mengikuti guru tentang. Untuk meningkatkan motivasi anak, peneliti dan pendidik menunjukkan apresiasi terhadap pekerjaan yang dilakukan anak dengan bertepuk tangan dan menghadihinya dengan pensil.

Setelah latihan selesai, anak-anak diinstruksikan untuk membersihkan perlengkapan dan peralatan yang digunakan. Selanjutnya mereka disuruh membaca doa sebelum makan, kemudian mereka disuruh mengambil bekal sendiri dan memakannya. Anak-anak diajak istirahat sambil bermain di dalam atau di luar setelah makan dan berdoa. Setelah istirahat selesai, semua anak melapor ke kelas. Instruktur kemudian menindaklanjuti dengan pertanyaan mengenai kegiatan sebelumnya, memberikan instruksi, dan membacakan doa. Anak-anak diajak pulang setelah sampai di rumah.

### **Hasil Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Pada anak Usia 5-6 Tahun Di SPS Mekar Karya IV Babakan Baru Kecamatan Ciracap Kabupaten Sukabumi.**

Temuan penelitian mendukung anggapan bahwa teknik role-playing dapat meningkatkan upaya Kelompok B SPS Mekar Karya IV Babakan Baru dalam meningkatkan kecerdasan interpersonalnya. Hasil observasi yang dilakukan sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata kemampuan anak meningkat menjadi 73,5% dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), dan pada siklus II rata-rata kemampuan anak meningkat menjadi 85,5% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 43,75% dengan kriteria mulai berkembang (MB).

Pendekatan bermain peran memiliki banyak manfaat, yang dapat membantu anak menjadi lebih cerdas secara interpersonal. Penggunaan teknik bermain peran dapat mendorong anak untuk bekerja sama secara penuh. Ketika kegiatan pembelajaran menggunakan teknik role-playing, kegembiraan anak tinggi dan mereka bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas. Menurut Moeslichatoen, kemampuan anak dalam mencapai tujuan bersama dapat ditingkatkan dengan teknik bermain peran. Williams juga menekankan sudut pandang ini, dengan mengatakan bahwa bermain peran dapat membantu anak-anak mengembangkan kecerdasan interpersonal mereka.

Melalui permainan peran, anak-anak dapat dirangsang untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan belajar bagaimana memecahkan kesulitan dalam situasi dunia nyata. Setuju dengan pandangan Conny Semiawan dan lainnya. Metode role play mempunyai kelebihan dalam membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik karena memberikan anak pengetahuan yang membantu mereka memahami dan memecahkan kesulitan yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari serta membantu mereka mengapresiasi lingkungan sekitar. Aswan Zain menekankan bahwa meskipun bermain peran melibatkan pemberian tugas kepada setiap anak agar kelompoknya maju, manfaat dari strategi ini dapat membantu anak-anak berpikir lebih kreatif ketika menangani masalah-masalah dunia nyata. Ciri-ciri mereka yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi sangat terkait dengan kapasitas kerja sama, interaksi, dan penyelesaian konflik yang efektif.

Adi W. Gunawan menyatakan bahwa anak dengan kecerdasan interpersonal yang tinggi mampu menjalin dan mempertahankan hubungan sosial, berinteraksi dengan orang lain, belajar menyelesaikan konflik melalui mediasi, dan berkolaborasi dengan individu dari latar belakang berbeda. Anak-anak mulai belajar, berkolaborasi, terlibat dengan teman kelompoknya, dan mengatasi

permasalahan dalam kelompok sejak pertemuan pertama Siklus I. Dan hingga pertemuan terakhir Siklus II, anak mulai terbiasa dengan hal tersebut.

Guru mengikuti tahapan yang telah ditentukan dalam metode bermain peran, yang dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dan bekerja secara efektif. Selain itu, menyempurnakan temuan refleksi Siklus I, dimana diberikan insentif dan instruktur memberikan bimbingan proaktif. Menurut R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, siswa hampir tidak pernah menyelesaikan kegiatan belajar tanpa motivasi. Oleh karena itu, motivasi memainkan peranan penting dalam upaya belajar.

Guru juga memberikan bantuan aktif untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan teknik bermain peran. di mana anak-anak menerima bimbingan dan penjelasan untuk membantu mereka merangkul kelompok temannya meskipun mereka tidak dekat. Hal ini akan mendorong keintiman atau kontak antar anak. Menurut Imam Musbikin, jika seorang anak sering berinteraksi dengan teman-temannya maka kemampuan sosialnya akan cepat berkembang.

Dalam penelitian ini, tiga indikator sensitivitas sosial, wawasan sosial, dan komunikasi social yang diambil dari dimensi kecerdasan interpersonal Safaria digunakan untuk mengukur kecerdasan interpersonal. Kemampuan seorang anak untuk memperhatikan reaksi orang lain di sekitarnya atau teman-temannya, baik melalui isyarat vokal atau nonverbal, disebut sebagai kepekaan sosial. Menurut Gordon & Huggins-Cooper, anak yang memiliki kecerdasan interpersonal mampu membaca emosi dan keadaan orang lain.

## **KESIMPULAN**

Temuan penelitian mendukung anggapan bahwa teknik role-playing dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B di SPS Mekar karya IV Babakan Baru. Terbukti dari peningkatan persentase kecerdasan interpersonal anak sebelum dilakukan tindakan pengumpulan data yang belum dikembangkan, terdapat dua anak yang memenuhi kriteria BB dengan persentase 10%, tiga belas anak yang memenuhi kriteria MB dengan persentase 65. %, lima anak dengan persentase 25%, dan nol anak yang memenuhi kriteria BSB. Berikut tindakan pada siklus I, dua anak memenuhi kriteria MB dengan persentase 20%, empat anak memenuhi kriteria BSH dengan persentase 40%, empat anak memenuhi kriteria BSB dengan persentase 40%, dan pada siklus II, terjadi peningkatan satu anak yang memenuhi kriteria BSB dengan persentase 10%. 90% dari sembilan anak memenuhi kriteria BSB dan kriteria BSH.

Berikut kesimpulan yang dapat peneliti ambil berdasarkan temuan penelitian lapangan:

1. Peneliti dapat mengetahui bahwa guru PAUD SPS Mekar Karya IV Babakan Baru selalu merencanakan penerapan pembelajaran sebelum memulai suatu kegiatan

pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lancar apabila sudah ada rencana pelaksanaannya. Selanjutnya instruktur menginformasikan kepada orang tua anak Kelompok A PAUD SPS Mekar Karya IV Babakan Baru tentang strategi pembelajaran online.

2. Berdasarkan hasil proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan II, anak mengikuti kegiatan yang dipandu oleh guru sesuai dengan RPPH yang telah dibuat oleh guru. Kegiatannya mulai dari menyiapkan perbekalan dan peralatan hingga menutup rumah sesuai RPPH.
3. Strategi bermain peran yang digunakan peneliti di SPS Mekar Karya IV Babakan Baru terbukti meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, berdasarkan temuan penelitian dan observasi. Ditentukan bahwa metode role-playing telah diterapkan sebaik-baiknya untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Tindakan: Strategi role-playing yang diberikan instruktur berupaya untuk meningkatkan IQ anak sesuai dengan harapan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Aan Komariah and Cepi Triatna, *Towards Effective School Visionary Leadership*, Jakarta, Bumi Aksara, 2015.

Abu Achmadi, *Research Methodology*, Bumi Aksara, Jakarta, 1997.

Anggraini, Yesi. *Development of Interpersonal Intelligence in Early Childhood at RA Melati Tanjung Kurung Lama Kasui Way Kanan*. Raden Intan Lampung State Islamic University 2019.

Ali Nugraha, Yeni Rahmawati. *Social emotional development methods*. South Tangerang:Open University, South Tanggetang, 2013), p.2.18

Bambang Warsita, *Learning Technology (foundations and applications)*, Jakarta, PT Rineka Cipta, 2020.

Cahyo, David Dwi. *Analysis of the concept of intelligence from Howard Gardner's perspective in the book Multiple Intelligences and its relevance in the values of Islamic Religious Education (PAI)*. Bengkulu State Islamic Institute, 2021.

Combs and Slaby, *Effective Skills for Children, Boys Town, Town Dowd*, 2018.

Diana Mutiah, *Psychology of Early Childhood Play*, (Jakarta, Kencana, 2015),

Department of Education and Culture, Big Indonesian Dictionary, Jakarta.