

## METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPESONAL ANAK USIA 4-5

LINA REPRONIKA<sup>1)</sup>, ELNAWATI<sup>2)</sup>, ASEP MUNAJAT<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup>PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: <sup>1)</sup>[linarepronika.crcp@gmail.com](mailto:linarepronika.crcp@gmail.com), <sup>2)</sup>[elnawati2016@gmail.com](mailto:elnawati2016@gmail.com),

<sup>3)</sup>[munajatasep38@gmail.com](mailto:munajatasep38@gmail.com)

### ABSTRAK

Anak dapat belajar tentang dan berinteraksi dengan lingkungannya melalui bermain untuk memenuhi kebutuhan perkembangannya, tumbuh, dan belajar bagaimana memaksimalkan kinerja tugas perkembangan dan pertumbuhan, termasuk perkembangan kognitif (intelektual), fisik dan motorik, emosional, dan sosial. Bermain juga dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak, selain itu, anak juga dapat bergaul dengan semua lingkungan sosialnya karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia permainan. Anak-anak belajar bagaimana rasanya bekerja sama untuk membuat keputusan melalui peran dan itu juga dapat mengajari mereka bagaimana memulai perasaan. Metode bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan pemikiran kritis dan bagaimana menjadi mampu, dan juga dapat membantu anak-anak belajar tentang perilaku manusia. Dalam penelitian yang menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan datanya berupa angket atau kuisioner, dimana yang menjadi variabel X adalah metode bermain peran sedangkan variabel Y adalah kecerdasan interpersonal yang bertujuan untuk dapat mengetahui seberapa berpengaruhnya metode bermain peran bagi pengembangan kecerdasan Interpersonal anak usia 4-5 tahun di RA Banu Ahyan ini, yang mana sebelum dilakukan test keterampilan interpersonal anak masih rendah kemudian setelah dilakukan test keterampilan interpersonal anak menjadi tinggi, bahkan pada beberapa anak berada pada tingkat yang sangat tinggi.

**Kata Kunci:** Bermain peran, kecerdasan interpersonal

### ABSTRACT

*Children can learn about and interact with their environment through play to meet their developmental needs, grow, and learn how to maximize the performance of developmental and growth tasks, including cognitive (intellectual), physical and motor, emotional, and social development. Play can also provide opportunities for children to move, besides that, children can also get along with all their social environments because basically the child's world is a world of play. Children learn what it's like to work together to make decisions through roles and it can also teach them how to initiate feelings. The role playing method is often used to teach critical thinking and how to become capable, and can also help children learn about human behavior. In research that uses quantitative methods with data collection techniques in the form of questionnaires, where the variable X is the role playing method while the Y variable is interpersonal intelligence which aims to find out how influential the role playing method is for the development of interpersonal intelligence in children aged 4-5 years at RA Banu Ahyan, which before the child's interpersonal skill test was still low then after the child's interpersonal skill test was high, even in some children is at a very high level.*

**Keywords:** RolePlay, interpersonal intelligence

### PENDAHULUAN

Penelitian ini dilakukan berdasar pada hasil wawancara di RA Banu Ahyan 2

dan ditemukan permasalahan yaitu masih terdapat anak yang tingkat kecerdasannya rendah. Diusia dini yang merupakan masa

keemasan seorang anak adalah masa yang terpenting untuk mendapatkan segala kecerdasan, karena pada tahap perkembangan anak pada usia ini rentan terhadap siklus di mana mereka akan mendapat manfaat yang jauh lebih banyak dari belajar daripada orang dewasa. Hal ini didukung (Masnipal 2013, p.80- 81) Masa keemasan, yang hanya berlangsung satu kali seumur hidup manusia dan tidak akan pernah kembali, berarti anak ini akan tampil lebih baik jika dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan stimulasi. Sangat penting untuk memahami kecerdasan manusia dalam kaitannya dengan pembelajaran. Gardner mendefinisikan kecerdasan sebagai kemampuan untuk menghasilkan barang dan menghasilkan solusi dalam berbagai situasi dan lingkungan. Seseorang dengan kecerdasan juga dapat membantu mereka dalam menyelesaikan masalah yang mereka hadapi sehari-hari. Kecerdasan seseorang juga dapat memudahkan mereka untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan membantu mereka menciptakan sesuatu yang berguna, seperti barang atau jasa.

Begitu juga seperti yang dinyatakan oleh Gordon dan Huggins-Cooper (2013, 57) Kecerdasan interpersonal, juga dikenal sebagai kecerdasan sosial, adalah kemampuan untuk memahami perasaan, motif, dan niat orang lain. Dan untuk dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dapat dilakukan juga dengan metode bermain peran, Patern dan Fleer (2009 Sujiono:144) mengatakan bahwa “melihat latihan bermain untuk sosialisasi, diyakini dapat memberikan persetujuan anak untuk menyelidiki, menemukan, mengungkapkan perasaan, berimajinasi, dan belajar dengan baik”. dapat memberikan kesempatan gerak

pada anak. Karena dunia anak pada hakekatnya adalah dunia permainan, maka anak dapat berkolaborasi dengan semua lingkungan sosialnya.

Melalui bermain anak-anak belajar bagaimana rasanya bekerja sama untuk membuat keputusan melalui akting, dan itu juga dapat mengajari mereka bagaimana memulai perasaan. Metode imajinasi sering digunakan dalam menunjukkan penalaran yang menentukan, bagaimana menjadi terampil, juga dapat membuka jalan masuk bagi anak-anak untuk mencari tahu tentang cara orang bertindak.

Metode bermain peran mengajarkan bagaimana membuat keputusan bersama dan juga mengajarkan anak untuk belajar memulai dramatisasi. Metode bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan masalah dan tanggung jawab, memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia.

Menurut penilaian Supriyani (2018), bermain peran adalah permainan di mana anak-anak bermain dengan seseorang atau suatu benda untuk mendorong kreativitas dan antusiasme terhadap materi pelatihan. Akibatnya, ketika anak-anak memainkan peran yang berbeda, seperti pilot, guru, atau polisi, mereka akan melengkapi kemampuannya sebagai pribadi. Berpura-pura sangat penting bagi anak-anak karena membantu mereka mengembangkan semangat mereka terhadap pekerjaan yang dapat mereka mainkan dan perasaan mereka.

Menurut Hartley, Frank, dan Goldenson (2018), berpura-pura dapat digunakan untuk delapan hal dalam permainan anak:

- a. Mampu meniru apa yang dilihat orang dewasa. Misalnya, ia mencoba meniru

masakan ibunya, berpura-pura menjadi dokter yang membantu orang sakit, pedagang yang menjual dagangannya, dan sebagainya.

- b. Sebagai aktor yang benar-benar ada, seperti guru yang mengajar di kelas, supir bus, petani yang bekerja di ladang, dan sebagainya.
- c. Mungkin menunjukkan dinamika keluarga yang positif atau pengalaman nyata. Misalnya, ibu mungkin sedang mencuci adik sementara ayah membaca koran, atau kakak mungkin sedang mengerjakan tugas sekolah, dan seterusnya.
- d. Untuk menyalurkan emosi seperti mengetuk air dan membenturkan kaleng, antara lain.
- e. Untuk melepaskan dorongan tak terkendali seperti bertindak seperti anak nakal, pencuri, pelanggar lalu lintas, dll
- f. Untuk mengingat kembali peran-peran yang biasa dilakukan setiap hari, seperti sarapan pagi, gosok gigi, naik kendaraan umum, dan sebagainya.
- g. Dapat menunjukkan pertumbuhan, seperti tumbuh lebih tinggi, menjadi lebih berat, atau mampu berlari lebih cepat.
- h. Untuk dapat memecahkan masalah dan mencoba berbagai pendekatan, seperti menyiapkan jamuan makan, mendekorasi ruangan, dan menyelenggarakan pesta ulang tahun.

Maka berdasar pada kajian teori dan latar belakang juga rumusan masalah tersebut diatas maka penelitian yang dilakukan di RA Banu Ahyan 2 ini menggunakan metode bermain peran untuk dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 4 – 5 tahun.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kuantitatif yang dilakukan dengan menggunakan data-data hasil pengolahan eksperimen pada satu kelompok yang diberikan *pretest* terlebih dahulu lalu kemudian diberikan perlakuan berupa kegiatan pembelajaran menggunakan metode pembiasaan dan hasil akhir akan ditunjukkan pada sebuah *posttest*. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel X dan Y. variabel X ini ialah bermain peran, dan variabel Y adalah keterampilan interpersonal.

Populasi dalam penelitian ini ialah peserta didik usia 4-5 Tahun di Lembaga RA Banu Ahyan 2 Kec Surade Kab.Sukabumi sebanyak 28 peserta didik. Penelitian ini menggunakan sampel peserta didik RA Banu Ahyan 2 Kec Surade Kab.Sukabumi sebanyak 28 anak.

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini ialah berupa angket atau kuisioner yang memuat pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan variabel X dan variabel Y dengan penggunaan skala likert dengan menggunakan skala penilaian 1 sampai 4.

**Tabel 1**  
**Indikator Variabel Penelitian**

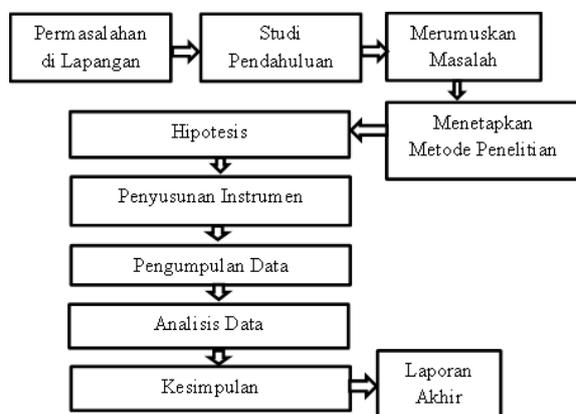
NO.	VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	BUTIR SOAL
1.	Bermain Peran	Bermain Peran	1. Mempertahankan keseimbangan	1
			2. Menghayati peran	2
			2. Atisipasi peran yang dijalani di masa depan	3
			3. Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak	4
			4. Meningkatkan keterampilan sosial anak	5
2.	Keterampilan Interpersonal	Kemampuan Berempati	1. Anak dapat merasakan apa yang dirasakan atau dialami oleh temannya	6
			2. Anak dapat berbagi kepada temanya sendiri	7
		Bekerjasama	1. Anak dapat menyesuaikan diri dengan teman-teman kelompoknya	8
			2. Anak dapat menyadari atas tugas yang harus dilakukan oleh kelompoknya	9
			3. Anak dapat mengerjakan tugas bersama-sama teman kelompoknya	10
			4. Anak dapat bersama-sama menyelesaikan masalah yang dihadapi kelompok	11
		Menjalin Kontak	1. Anak dapat mendengarkan teman saat bicara	12
2. Anak dapat mendengarkan ibu guru saat menjeleskan tugas	13			

Teknik pengumpulan data yaitu dengan mengumpulkan data-data objektif, melalui quisioner dan observasi dengan memakai bobot penilaian skala Likert seperti berikut

Arah Pertanyaan	Bobot Nilai			
	SL	SR	KK	JR
Positif	4	3	2	1

Penyajian data Sebelum dilakukan uji hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan uji persyaratan yaitu uji realibilitas, uji normalitas data dan uji hegemonitas.

Proses pertama yang dilakukan dalam penelitian ini ialah menentukan permasalahan lalu melakukan penelitian terdahulu untuk selanjutnya merancang penelitian, menentukan rumusan masalah dan menentukan teknik analisis. Berikut adalah alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti.



**Gambar 1**  
**Alur Penelitian**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Kondisi Objektif

Adanya peningkatan keterampilan interpersonal pada siswa usia 4-5 tahun di RA Banu Ahyan2 Kec Surade Kab Sukabumi secara umum dapat dijelaskan melalui kegiatan bermain peran pada siswa sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah ketika pretest dan post test dengan cara membandingkan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Untuk memperoleh data mengenai meningkatkan keterampilan interpersonal siswa usia 4-5 tahun di RA Banu Ahyan 2 Kab Sukabumi, peneliti memberikan kuesioner tertutup kepada 28 siswa sebagai responden dimana kuesioner yang dibagikan selanjutnya diisi oleh guru. Kuesioner tersebut berisi 13 pertanyaan yang terdiri atas 5 pertanyaan mengenai bermain peran dan 8 pertanyaan mengenai keterampilan interpersonal. Pertanyaan yang diberikan tersebut harus ditanggapi oleh guru sesuai dengan kondisi siswa yang diteliti.

Guru yang mengisi kuisoner tersebut harus menjawab dengan memilih empat alternatif jawaban yang telah disediakan, yaitu Selalu atau SL dengan nilai tertinggi 4, Sering atau SR dengan nilai 3, Kadang-kadang atau KK dengan nilai 2, dan Jarang atau JR dengan nilai terendah 1. Seorang siswa akan mendapatkan jumlah skor tertinggi adalah  $13 \times 4 = 52$  dan jumlah skor terendah adalah  $13 \times 1 = 13$ .

Kemudian peneliti menghitung batas bawah dan batas atas yang dimasukkan kedalam pedoman pengkategorian untuk data di atas sebagai berikut:

1. Skor batas bawah kategori sangat tinggi adalah  $0,86 \times 52 = 44,7$  (dibulatkan menjadi 45) dan batas atasnya 52.
2. Skor batas bawah kategori tinggi adalah  $0,70 \times 52 = 36,4$  (dibulatkan menjadi 36) dan batas atasnya 44.

3. Skor batas bawah kategori sedang adalah  $0,54 \times 52 = 28$  dan batas atasnya 35.
4. Skor batas bawah kategori rendah adalah  $0,38 \times 52 = 19,7$  (dibulatkan menjadi 20) dan batas atasnya 27.
5. Skor batas bawah kategori sangat rendah adalah 13 dan batas atasnya 19

**Tabel 1**

Hasil Peningkatan Keterampilan Interpersonal pada Siswa Sebelum Test (*Pretest*)

No	Skor Siswa	Kategori	Banyaknya	%
1	45 - 52	Sangat Tinggi	0	0
2	36 - 44	Tinggi	0	0
3	28 - 35	Sedang	11	39
4	20 - 27	Rendah	17	61
5	13 - 19	Sangat rendah	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100</b>

Sumber: data diolah peneliti, 2022

Dari tabel diatas dapat dilihat tingkat keterampilan interpersonal pada siswa sebelum dilakukan test (*pretest*) dimana dari 28 anak yang ditest terdapat 17 siswa yang masuk dalam ketegori dengan tingkat kecerdasan interpersonal rendah atau sekitar 61% dari jumlah siswa yang diteliti, sisanya sebanyak 11 siswa atau sekitar 39% siswa masuk dalam kategori dengan tingkat kecerdasan interpersonal sedang.

**Tabel 2**

Hasil Peningkatan Keterampilan Interpersonal pada Siswa Setelah Test (*Posttest*)

No	Skor Siswa	Kategori	Banyaknya	%
1	45 - 52	Sangat Tinggi	4	14
2	36 - 44	Tinggi	24	86

3	28 - 35	Sedang	0	0
4	20 - 27	Rendah	0	0
5	13 - 19	Sangat rendah	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>28</b>	<b>100</b>

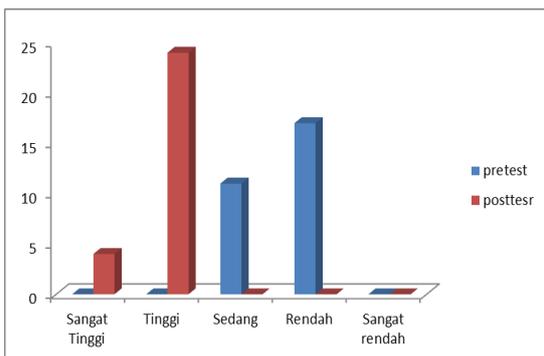
Sumber: data diolah peneliti, 2022

Tabel diatas menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan hasil setelah siswa melakukan kegiatan bermain peran. Tingkat keterampilan interpersonal siswa usi 4-5 tahun di RA Banu Ahan 2 Kec Surade Kab Sukabumi setelah diberikan pemahaman melalui kegiatan bermain peran menghasilkan skor yang meningkat yaitu menjadi sebanyak 24 siswa atau sekitar 86% masuk dalam kategori memiliki keterampilan interpersonal yang tinggi, sisanya sebanyak 4 orang siswa atau 14% siswa masuk dalam kategori yang memiliki keterampilan interpersonal sangat tinggi.

Dari hasil skor yang didapatkan ketika pelaksanaan pretest dan pelaksanaan posttest peneliti dapat menyimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan atas kecerdasan interpersonal siswa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain peran. Peningkatan ini mempunyai kecenderungan ke arah perbaikan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari grafik 1 dibawah ini.

**Grafik 1**

Perbedaan Kecerdasan Interpersonal pada Siswa Ketika *Posttest* dan *Pretest*



Sumber: data diolah peneliti, 2022

Grafik 1 diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan kecerdasan interpersonal siswa usia 4-5 tahun di RA Banu Ahyan 2 Kec Surade Kab Sukabumi ketika sebelum melakukan bermain peran dimana dari 28 siswa sebanyak 11 siswa masuk dalam kategori kecerdasan interpersonal yang rendah dan 17 siswa masuk dalam kategori kecerdasan interpersonal sedang. Sedangkan siswa setelah melakukan kegiatan bermain peran dihasilkan adanya peningkatan kecerdasan interpersonal dimana sebanyak 24 siswa mengalami peningkatan kecerdasan menjadi kategori tinggi dan sisanya sebanyak 4 siswa masuk dalam kategori sangat tinggi.

## B. Pengajuan Syarat Analisa

### 1. Uji Reabilitas

Kuesioner sebagai alat ukur dalam penelitian ini harus memiliki keandalan (*reliable*) yang diuji menggunakan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut:

- Apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar daripada 0.60 (>60%) maka kuisisioner dinyatakan reliabel
- Apabila nilai *Cronbach's Alpha* kurang dari 0.60 (<60%) maka kuisisioner dinyatakan tidak reliabel

Uji Realibility ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS untuk *Windows* versi 26 sebagai berikut:

**Tabel 3**

Uji Reliabilitas

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,838	2

Sumber: SPSS, data diolah sendiri, 2022  
Tabel Uji reliabilitas menunjukkan bahwa nilai cronbach's alpha yang dihasilkan adalah sebesar 0,838 atau 83,8%, nilai tersebut lebih besar daripada 0,60 (60%) sehingga dapat disimpulkan bahwa kuisisioner yang diajukan dapat dinyatakan reliabel karena nilai *Cronbach's Alpha* diatas nilai dasar keputusan 0,838 > 0,60. Setelah kuisisioner dinyatakan reliabel, selanjutnya dilakukan uji normalitas data atas masing-masing variabel, dalam menguji normalitas data peneliti menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan taraf signifikansi 0,05

### 2. Uji Normalitas

**Tabel 4**

Uji Normalitas

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	pretes t	posttes t
N	28	28
Mean	27,29	41,50

Normal Parameters <sup>a</sup>	Std. Deviation <sup>b</sup>	3,149	3,226
Most Extreme Differences	Absolute Positive	,158	,169
	Negative	-,091	-,081
Test Statistic		,158	,169
Asymp. Sig. (2-tailed)		,170 <sup>c</sup>	,140 <sup>c</sup>

Sumber: SPSS, data diolah peneliti, 2022

Hasil uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogrov Smirnov dapat dilihat pada tabel 4.10 diatas. Hasil uji untuk nilai asymp sig (2-tailed) untuk pretest diperoleh nilai sebesar 0,170 atau 17% dan untuk posttest diperoleh nilai sebesar 0,140 atau 14%. Apabila nilai yang dihasilkan oleh pretest dan posttest tersebut dibandingkan dengan taraf minimal uji kolmogrov smirnov maka dapat disimpulkan bahwa hasil uji untuk pretest dan posttest keduanya sudah berdistribusi normal karena nilai uji yang dihasilkan oleh pretest 0,170 lebih besar dari 0,05 dan nilai uji yang dihasilkan oleh posttest 0,140 lebih besar daripada 0,05

### 3. Uji Homogenitas

**Tabel 5**

Uji Hegemonitas

#### Test of Homogeneity of Variances

hasil

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
4,961	1	54	,062

Sumber: SPSS, data diolah peneliti, 2022

Tabel di atas menunjukkan bahwa taraf signifikansi (nilai sig.) pada hasil uji *levене statistic* untuk variabel

yang diuji menghasilkan nilai *levене statistic* sebesar 4,961 dengan nilai sig sebesar 0,062 yang berarti nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf signifikansi uji yaitu 0,05 ( $0,062 > 0,05$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa varian atas data yang diuji sama-sama homogen.

### 4. Uji Hipotesis

**Tabel 6**

Statistik Uji Hipotesis  
Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Paired Sample 1	27,29	28	3,149	,595
posttest	41,50	28	3,226	,610

Sumber: data diolah peneliti, 2022

Dari 28 siswa yang diamati terlihat bahwa rata-rata (*mean*) keterampilan interpersonal siswa usia 4-5 tahun di RA Banu Ahyan 2 Kec Surade Kab Sukabumi untuk kelas eksperimen sebelum perlakuan adalah 27,29 dan rata-rata (*mean*) setelah perlakuan adalah 41,50 dengan selisih sebesar 14,21. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan interprestasi pasa siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Uji-t yang dilakukan terlihat pada tabel berikut :

**Tabel 7**  
Uji-t Sampel Berpasangan  
**Paired Samples Test**

	Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference Upper	t	df	Sig. (2- tailed)
Paired Differences 95% Confidence Interval of the Difference Upper	-12,691	-	2	,000
Lower	19,146	19,146	7	

Sumber: data diolah peneliti, 2022

Hasil perhitungan nilai t adalah sebesar 19,146 dengan angka probabilitas (Sig.) 0,000. Hal ini berarti  $H_0$  ditolak dan hipotesis penelitian  $H_1$  diterima. Artinya secara statistik terdapat perbedaan yang bermakna /signifikan antara rata-rata sebelum dengan sesudah perlakuan pada siswa yang diuji. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni (2019) tentang Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini pada Ra Melati Tanjung Kurung Lama Kasui Way Kanan, Maryana, (2019) tentang Pengaruh Role Playing Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Pada Ra Baitul Islah Kota Bengkulu, dan Yuliani (2021) tentang Penerapan Kecerdasan Interpersonal pada Anak di Taman Kanak-kanak Anggrek Bulan Siswa usia 4 sampai 5 tahun dapat memperoleh

manfaat dari kegiatan bermain peran, baik secara internal maupun eksternal, bagi lingkungan siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa data yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dan merujuk pada rumusan masalah maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

*Pertama*, Hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa usia 4-5 tahun di RA Banu Ahyan 2 Kec Surade Kabupaten Sukabumi ketika melaksanakan test sebelum diberikan pemahaman menggunakan kegiatan bermain peran disimpulkan bahwa dari 28 siswa yang diteliti, sebanyak 11 siswa (39%) masuk dalam kategori dengan tingkat sedang dan 17 siswa (61%) masuk dalam kategori dengan tingkat keterampilan interpersonal pada siswa yang rendah.

*Kedua*, Setelah siswa diberikan pemahaman melalui kegiatan bermain peran dan dilakukan test ulang, terdapat peningkatan kemampuan atas keterampilan interpersonal siswa dimana keterampilan interpersonal siswa meningkat menjadi sebanyak 24 siswa (86%) masuk dalam kategori tinggi dan 4 siswa (14%) masuk dalam kategori sangat tinggi.

*Ketiga*, Nilai rata-rata dari uji t berpasangan menunjukkan adanya perbedaan dimana nilai rata-rata (*mean*) pada siswa dikelas eksperimen sebelum diberikan pemahaman adalah sebesar 24,29 dan nilai rata-rata (*mean*) siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan

pemahaman meningkat menjadi 41,50 dengan selisih nilai rata-rata (*mean*) sebesar 14,21 hal ini berarti terdapat peningkatan keterampilan siswa sebesar 14,21 poin.

Maka dapat disampaikan bahwa metode bermain peran dapat memberikan pengaruh untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 4 – 5 tahun di RA Banu Ahyan 2 Kabupaten Sukabumi, bahkan jika metode ini terus dilakukan dengan memakai berbagai variasi lainnya akan semakin cepat menaikkan tingkat perkembangan pada kecerdasan interpersonal anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aan Komariah dan Cepi Triatna (2005). *Visionary Leadership Menuju Sekolah Efektif*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Abu Achmadi (1997). *Metodologi Penelitian*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Anggraini, Yesi (2019). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di RA Melati Tanjung Kurung Lama Kasui Way Kanan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Ali Nugraha, Yeni Rahmawati (2013). *Metode pengembangan sosial emosional*. Tangerang Selatan: Universitas terbuka, Tanggetang selatan.
- Bambang Warsita (2008). *Teknologi Pembelajaran (landasan dan aplikasinya)*, Jakarta, PT Rineka Cipta.
- Cahyo, David Dwi (2021). Analisis Konsep Kecerdasan Perspektif Howard Gardner Dalam Buku *Multiple Intelligences* (Kecerdasan Majemuk) dan Relevansinya Dalam Nilai-Nilai Pendidikan Agama Islam (PAI). Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2021.
- Combs and Slaby (200&), *Effective Skill For Child*, Boys Town, Town Dowd.
- Departemen Pendidikan Nasional (2002), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT Balai Pustaka,
- Diana Mutiah (2010), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta, kencana.
- Dinas Pendidikan dan kebudayaan, (1998) *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka,
- Gimpel dan Marel (1998), *Sosial Skill Of Children And Adolescents*, New Jersey.
- Hamid Pattilima (2005), *metode penelitian kualitatif*, Alfabeta, Bandung, 2005.
- Husaini Usman dan Purnomo Setyadi (2001). *Metodologi Penelitian Sosial*, Jakarta, Bumi Aksara, 2001.
- Jamal ma'mur asmani (2009) *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini* Jogjakarta: Diva Press.
- Koentjaraningrat (1998), *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, Jakarta, Gramedia.
- Kurikulum (2010), *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Tanan Kanak Kanak Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 58 Tahun 2009*. Yogyakarta: Bina Insan Mulia.
- Lina Amelia, dan Ayu Marsella (2018). *meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui metode bermain peran dengan menggunakan boneka jari pada anak tk b2 di paud save the kids banda*

- aceh. stkip bina Bangsa Getsempena.
- Marel (2008), *Peningkatan Ketrampilan Sosial*, Bandung, Alfabeta.
- Maryana (2017). Wedia. Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak di RA Baitul Islah Kota Bengkulu. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu
- Moeslichatoen (2004). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Montolalu dkk (2008), *Bermain Permainan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Muhaimin (2001), *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Muhanifah (2019). Peran Pesantren Entrepreneur Al Mawaddah Honggosoco Jekulo Kudus dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Santri Melalui Kegiatan Eduwisata. Skripsi. Kudus; Fakultas Tarbiyah, Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Kudus.
- Mutiah (2012), *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana Prenada Group.
- Novianti, Yeni (2021). Pentingnya Kecerdasan Intelektual Anak sebagai Bekal. 2021. [Online: <https://www.ibudanbalita.com/artikel/mobileapps-pentingnya-kecerdasan-interpersonal-si-kecil-sebagai-bekal-masa-depan-cemerlang>], diakses tanggal 14 Maret 2022
- Prasetya Irawan (1999). *Logika dan Prosedur Penelitian*, STIA-LAN Press, Jakarta.
- Ratna Wulan (2011). *Mengasah Kecerdasan Pada Anak* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, Candra Wikan (2015), Identifikasi Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4-5 Tahun di Tk Gugus Sido Mukti Kecamatan Mantrijeron Kota Yogyakarta, Universitas Negeri Jogjakarta.
- Rini Hildayani, dkk (2014), *Psikologi perkembangan anak*. Banten: Universitas Terbuka
- Roetiah (2001), *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Saliman dan Sudarsono (1994), *Kamus Pendidikan, Pengajaran dan Umum*, Bandung, Angkasa.
- Shandika, Mengasah Kecerdasan Interpersonal Anak. 2020. [Online: <http://seameo-ceccep.org/web/2020/11/26/mengasah-kecerdasan-interpersonal-anak/>] diakses tanggal 14 Maret 2022.
- Soemiarti Patmodewo (2003). *Pendidikan Pra Sekolah* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono (2010), *metode pendekatan kuantitatif, kualitatif, R&D*, Alfabeta, Bandung.
- Sukardi (2003), *metode penelitian*, Bumi Aksara, Jakarta.
- Undang-undang sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS No.20 Thn. 2003*, Yogyakarta:
- Widyanti, *Meningkatkan Ketrampilan Sosial Siswa Terisolir Di Sekolah Dasar Dengan*
- Winda Gunarti, Dkk (2010), *metode pengembangan prilaku dan kemampuan dasar anak usia dini*, Universitas Terbuka, Jakarta, 2010
- Yuliani Nurani Sujiono (2009), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* Jakarta:Indeks.

Yuliani, Dwi and Huda, Huda and K,  
Nurmalia (2021). Penerapan  
Kecerdasan Interpersonal Pada  
Anak Di Taman Kanak-Kanak  
Angrek Bulan Di Sarolangun  
Jambi. Universitas Islam Negeri  
Sulthan Thaha Saefuddin.