

**MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL
ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN**

SKRIPSI



Oleh :

Zaitun Nur Rizqi Ilahi

NIM. 200105110055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

**MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL
ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

Zaitun Nur Rizqi Ilahi

NIM. 200105110055

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN (FITK)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

**MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA
DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN**

SKRIPSI

Oleh

ZAITUN NUR RIZQI ILAHI

NIM : 200105110055

Telah Disetujui Pada Tanggal 1 Mei 2024

Dosen Pembimbing,



Dr. Melly Elvira, MPd

NIP. 199010192019032012

NOTA PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Gajayana 50 Malang Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398

JURNAL BIMBINGAN SKRIPSI

IDENTITAS MAHASISWA:

NIM : 200105110055
Nama : Zaitun Nur Rizqi Ilahi
Fakultas : ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Dosen Pembimbing : Dr. Melly Elvira, M.Pd
Judul Skripsi : MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN

JURNAL BIMBINGAN :

No	Tanggal	Deskripsi	Tahun Akademik	Status
1	20 September 2023	BAB 1	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
2	9 Oktober 2023	BAB 2	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
3	17 Oktober 2023	BAB 3	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
4	2 November 2023	Pedoman Penilaian	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
5	13 November 2023	Proposal Skripsi	Ganjil 2023/2024	Sudah Dikoreksi
6	13 Maret 2024	Revisi proposal BAB 1-3	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
7	18 Maret 2024	BAB IV Hasil penelitian dan Pembahasan	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
8	27 Maret 2024	Revisi BAB IV hasil penelitian dan Pembahasan	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
9	29 April 2024	BAB I - BAB V	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi
10	30 April 2024	Revisi BAB 1-BAB 5	Genap 2023/2024	Sudah Dikoreksi

Malang, 30 April 2024

Dosen Pembimbing



Dr. Melly Elvira, M.Pd

LEMBAR PENGESAHAN

MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA
DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN

SKRIPSI

Oleh

ZAITUN NUR RIZQI ILAHI

NIM : 200105110055

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)
Pada 7 Mei 2024

Susunan Dewan Penguji:

1 Penguji Utama

Akhmad Mukhlis, MA

NIP : 198502012015031003

2 Ketua Sidang

Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd

198802142019032011

3 Sekretaris Sidang

Dr. Melly Elvira, M.Pd

199010192019032012

Tanda Tangan



Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi,



Akhmad Mukhlis, MA

NIP. 198502012015031003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Zaitun Nur Rizqi Ilahi

NIM : 200105110055

Fakultas/Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam
Anak Usia Dini

Judul : Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini
Melalui Kegiatan Bermain Peran

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Malang, 30 April 2024

Yang membuat pernyataan,



Zaitun Nur Rizqi Ilahi
NIM. 200105110055

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kuasa, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada setiap hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, serta keluarga dan para sahabat yang telah menuntun dan memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul **“Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran”** ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang dan untuk mengambil kemanfaatan ilmu yang telah penulis peroleh selama perkuliahan. Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Kepada Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA selaku Bapak Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kepada Prof. Dr. H. Nur Ali, M. Pd selaku Bapak Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Kepada Bapak Akhmad Mukhlis, MA selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Teristimewa dan terkasih kedua orang tua penulis, yaitu Bapak Eko Waluyo Andik Prasetyo dan Ibu Dedeh Kurniasih yang telah mendidik, mendukung setiap proses yang penulis lakukan, kasih sayang tulusnya dan segala do'a baik yang tak terhenti untuk ketiga anaknya. Semoga Allah SWT selalu melindungi, memberikan umur yang panjang, keselamatan, kelancaran rezeki dan keberkahan pada setiap langkah beliau. Tak henti-hentinya penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah karena telah menjadikan penulis sebagai anak dari dua orang tua hebat, melalui perantara do'a dan dukungan keduanya lah mengantarkan penulis hingga bisa sampai pada titik ini.
5. Tete dan adik penulis yang tercinta, Conia Nur Asmaul khusna dan M. Nur Hafidz Rahmatullah yang selalu penulis sayangi dan banggakan.
6. Kepada Ibu Dr. Melly Elvira, M. Pd selaku dosen pembimbing yang sabar dalam membimbing penulis serta masukan, saran maupun motivasi beliau yang sangat membantu dalam progress penulisan proposal hingga laporan akhir skripsi ini. Semoga beliau sehat selalu dan semoga Allah SWT membalas kebaikan beliau.
7. Kepada Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selama ini telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat dan berguna bagi penulis serta bimbingannya selama 4 tahun masa perkuliahan dari awal masuk kuliah hingga masa akhir perkuliahan.
8. Kepada kepala sekolah serta para jajaran ibu guru TK Islam Al maarif atas segala ilmu yang diberikan, do'a maupun partisipasinya yang telah

memberikan perizinan kepada penulis untuk bisa melakukan penelitian dilapangan hingga selesai.

9. Teman-teman PIAUD angkatan 2020, terkhusus untuk sahabat maupun partner selama kuliah yaitu Diva, Sari, Izma, Uun, Nafa, Salsa dan Nafis yang telah menjadi sosok pendengar yang baik, tidak pernah bosan untuk memberikan dukungan, canda tawa, perhatiannya, dan berterima kasih telah menjadi bagian penting dalam perjalananku hingga saat ini.
10. Teman-teman KKN Debutan, hanifida, almunawwariyyah dan teman-teman satu bimbingan skripsi. Terimakasih untuk segala do'a, kebersamaan dan dukungan yang telah diberikan.
11. Terimakasih untuk diriku sendiri, dengan rasa syukur dan penghargaan kepada diriku sendiri atas dedikasi dan kerja keras yang kuberikan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Malang, 30 April 2024



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
خلاصة	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Penelitian Relevan	6
B. Kajian Teori	10
1. Kecerdasan Interpersonal	10
2. Kegiatan Bermain Peran.....	24

C.	Kerangka Konseptual	33
D.	Hipotesis	34
BAB III	METODE PENELITIAN	35
A.	Pendekatan dan Jenis Penelitian	35
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	36
C.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
D.	Variabel Penelitian.....	37
E.	Definisi Operasional.....	38
F.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
G.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	42
H.	Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A.	Deskripsi Hasil Penelitian	46
B.	Pembahasan Penelitian	94
C.	Keterbatasan Penelitian	100
BAB V	PENUTUP	101
A.	Kesimpulan.....	101
B.	Saran.....	102
	DAFTAR PUSTAKA.....	103
	LAMPIRAN.....	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian.....	35
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi.....	41
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Instrumen.....	41
Tabel 3.4 Kriteria Validitas Uji Gregory.....	43
Tabel 3.5 Klasifikasi Penyilangan Uji Validitas Gregory.....	43
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	47
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	48
Tabel 4.3 Hasil Data Posttest 1 Kecerdasan Interpersonal Anak.....	51
Tabel 4.4 Hasil Data Posttest 2 Kecerdasan Interpersonal Anak.....	56
Tabel 4.5 Hasil Data Posttest 3 Kecerdasan Interpersonal Anak.....	61
Tabel 4.6 Hasil Data Posttest 4 Kecerdasan Interpersonal Anak.....	66
Tabel 4.7 Hasil Data Posttest 5 Kecerdasan Interpersonal Anak.....	71
Tabel 4.8 Hasil Data Posttest 6 Kecerdasan Interpersonal Anak.....	76
Tabel 4.9 Hasil Output Uji Normalitas.....	80
Tabel 4.10 Hasil Output Uji Hipotesis Friedman.....	82
Tabel 4.11 Hasil Posttest.....	83
Tabel 4.12 Hasil Nilai Rata-rata Skor Posttest.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual.....	33
Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-rata Skor Posttest.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Nama Siswa.....	108
Lampiran 2 Instrumen Penelitian.....	108
Lampiran 3 Validitas Instrumen.....	111
Lampiran 4 Reliabilitas Instrumen.....	112
Lampiran 5 Data Hasil Posttest.....	113
Lampiran 6 Uji Normalitas.....	116
Lampiran 7 Uji Hipotesis Friedman.....	116
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	116
Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	117
Lampiran 10 RPPH.....	117
Lampiran 11 Naskah Cerita.....	118
Lampiran 12 Surat Izin Validasi.....	119
Lampiran 13 Dokumentasi.....	119
Biodata Mahasiswa.....	121

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam Skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ض	=	dl	ن	=	n
ح	=	<u>h</u>	ط	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ظ	=	zh	هـ	=	h
د	=	d	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

ABSTRAK

Ilahi, Zaitun Nur Rizqi. 2024. Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran. Skripsi. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing skripsi: Dr. Melly Elvira, M.Pd.

Kecerdasan interpersonal memiliki peranan penting bagi perkembangan sosial anak. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik akan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain peran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis *Quasi Eksperiment* dengan *equivalent time series design*. Sampel pada penelitian ini adalah kelompok B2 TK Islam Almaarif Singosari yang berjumlah 16 anak. Teknik Pengumpulan data yang digunakan berupa observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan Uji Friedman.

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data yang dilakukan menggunakan uji friedman diperoleh nilai p sebesar $<.001$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada setiap posttest yang dilakukan. Hasil perhitungan uji friedman diatas menunjukkan bahwa nilai p ($<.001$) $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al maarif singosari.

Kata Kunci : Kecerdasan Interpersonal, Bermain Peran

ABSTRACT

Ilahi, Zaitun Nur Rizqi. 2024. Improving Early Childhood Interpersonal Intelligence Through Role Playing Activities. Thesis. Early Childhood Islamic Education Study Program (PIAUD), Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis supervisor: Dr. Melly Elvira, M.Pd.

Interpersonal intelligence has an important role in children's social development. Children who have good interpersonal intelligence will easily adapt to new environments. This research aims to determine the increase in interpersonal intelligence in children aged 5-6 years through role playing activities. This research uses a quantitative approach of the Quasi Experiment type with an equivalent time series design. The sample in this study was the B2 group of Almaarif Singosari Islamic Kindergarten, totaling 16 children. The data collection techniques used are observation and documentation. Meanwhile, the data analysis technique uses the Friedman Test.

Based on the research results, data analysis carried out using the Friedman test obtained a p value of $<.001$, which means there was a significant difference in each posttest carried out. The results of the Friedman test calculation above show that the p value ($<.001$) < 0.05 means H_a is accepted and H_o is rejected. Therefore, it can be concluded that role playing activities can improve interpersonal intelligence in children aged 5-6 years at Al Maarif Singosari Islamic Kindergarten.

Keywords: Interpersonal Intelligence, Role Playing

خلاصة

إلهي، زيتون نور رزقي. ٢٠٢٤. تحسين الذكاء الشخصي في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال أنشطة لعب الأدوار. أطروحة. برنامج دراسة التربية الإسلامية في مرحلة الطفولة المبكرة (PIAUD)، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم مالانج.

المشرف على الرسالة : د. ميلي إيفيرا، دكتوراه في الطب

الذكاء الشخصي له دور مهم في التنمية الاجتماعية للأطفال. الأطفال الذين يتمتعون بذكاء جيد في التعامل مع الآخرين سوف يتكيفون بسهولة مع البيئات الجديدة. يهدف هذا البحث إلى تحديد مدى زيادة الذكاء الشخصي لدى الأطفال بعمر ٥-٦ سنوات من خلال أنشطة لعب الأدوار. يستخدم هذا البحث المنهج الكمي من النوع شبه التجريبي مع تصميم السلاسل الزمنية المكافئة. وكانت عينة الدراسة هي المجموعة ب ٢ في روضة المعارف سنجاساري الإسلامية، والبالغ عددهم 16 طفلاً. تقنيات جمع البيانات المستخدمة هي الملاحظة والتوثيق. وفي الوقت نفسه، تستخدم تقنية تحليل البيانات اختبار فريدمان.

وبناء على نتائج البحث، حصل تحليل البيانات الذي تم إجراؤه باستخدام اختبار فريدمان على قيمة $P < 0.001$ ، مما يعني وجود اختلاف كبير في كل اختبار بعدي تم إجراؤه. تظهر نتائج حساب اختبار فريدمان أعلاه أن قيمة $0.05 < p < 0.001$ تعني أن H_a مقبولة و H_o مرفوضة. لذلك، يمكن أن نستنتج أن أنشطة لعب الأدوار يمكن أن تحسن الذكاء الشخصي لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات في روضة المعارف سنجاساري الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: الذكاء الشخصي، لعب الأدوار

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecerdasan Interpersonal merupakan kemampuan memahami dan berinteraksi secara efektif dengan orang lain (Utami, 2023). Kecerdasan interpersonal memungkinkan anak mampu membangun hubungan yang baik dengan orang lain (Nurdial *et al.*, 2022). Amstrong berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan memahami dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi dan perasaan orang lain, serta kemampuan merespons secara efektif terhadap suasana hati, maksud, motivasi, dan perasaan orang lain (Musfiroh, 2021). Maka dari itu kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan berhubungan dengan orang lain serta merespons dengan tepat.

Kecerdasan interpersonal sangat dibutuhkan oleh anak usia dini dan memiliki manfaat yang besar bagi dirinya sendiri dan bagi perkembangan sosialnya karena ketika anak memiliki kecerdasan interpersonal yang baik, anak akan mudah beradaptasi dengan lingkungan baru. Anak yang memiliki kemampuan interpersonal yang baik akan mudah menyesuaikan diri di sekolah, mudah memiliki hubungan sosial dengan teman dan mampu mengikuti kegiatan akademik (Pahrul *et al.*, 2019). Oleh karena itu ketika anak memiliki kecerdasan interpersonal yang kurang baik maka anak susah beradaptasi dengan lingkungan baru dan tidak memiliki hubungan sosial dengan teman. Kecerdasan interpersonal sangat penting untuk kehidupan dan perkembangan

seorang anak, karena anak yang memiliki kecerdasan interpersonal akan mudah diterima oleh lingkungannya dan lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan baru. Dalam kehidupannya di masa datang kecerdasan interpersonal pada anak akan sangat menunjang kesuksesan karir dan kemampuan bekerja sama dengan orang lain sehingga anak tersebut akan banyak memiliki teman relasi dan mitra kerja. Oleh karena itu, Kecerdasan interpersonal perlu dikembangkan sejak anak usia dini.

Kecerdasan interpersonal menurut Safaria (dalam Idham *et al.*, 2023) memiliki tiga dimensi yaitu kepekaan sosial (*social sensitivity*), pemahaman sosial (*social insight*) dan komunikasi sosial (*social communication*). *Social insight* adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah. *Social communication* adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal. *Social sensitivity* adalah kemampuan dalam merasakan dan mengamati reaksi orang lain baik secara verbal maupun non verbal. Pada dimensi *social sensitivity* terdapat sikap empati yang meliputi kemampuan dalam meresponifan emosi dan bersikap hangat, sedangkan pada sikap prososial meliputi bekerja sama, berbagi dengan orang lain, membantu orang yang kesulitan dan sikap suportif .

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang telah dilakukan di TK Islam Almaarif Singosari, menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak-anak kelompok B2 yang belum optimal. Terlihat saat anak tidak dapat bekerja sama dengan teman, anak tidak mau berbagi alat belajar dengan teman, anak

tidak sabar antri untuk menunggu giliran, anak bersikap pasif saat teman sedang sedih, anak bersikap pasif saat temannya membutuhkan bantuan, anak bersikap pasif atau tidak memberikan respon kepada teman yang maju. Berdasarkan permasalahan yang ada kecerdasan interpersonal anak yang kurang optimal adalah *social sensitivity*. Oleh karena itu, perlu dilakukan stimulasi yang dapat membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yaitu melalui kegiatan bermain peran.

Kegiatan bermain peran merupakan aktivitas permainan yang melibatkan anak untuk berinteraksi dan berpura-pura dalam waktu tertentu. Andrianus (dalam Sari, 2022) bermain peran disebut juga main simbolik, pura-pura, fantasi imajinasi atau main drama. Melalui bermain peran anak akan belajar cara berkomunikasi dengan orang lain, belajar bekerja sama dengan temannya, membangun rasa empati dan menyesuaikan diri (Putri & Cahya, 2023). Dengan demikian kegiatan bermain peran melatih anak dapat berinteraksi dengan teman temannya, melatih anak mau untuk bekerja sama dengan temannya dan bermain peran bisa mengenalkan anak pada berbagai karakter manusia, selain itu bermain peran juga akan memberikan anak pengalaman secara langsung sehingga membuat pembelajaran terasa lebih nyata. Sejalan dengan pendapat (Rosinah *et al.*, 2024) bahwa kegiatan bermain dapat membantu anak-anak mendapatkan wawasan tentang perilaku manusia dan bermain peran membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bermain peran dapat membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Sebagaimana penelitian (Putri & Cahya, 2023 ; Nurdial *et al.*, 2022) melalui bermain peran anak diberikan kesempatan untuk terlibat langsung sehingga terjadinya interaksi sosial antara individu. Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Peran**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pelaksanaan bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Al maarif Singosari?
2. Bagaimana peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Al maarif Singosari?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Al maarif Singosari.
2. Untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di Tk Islam Al maarif Singosari.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pembaca, dapat menambah pengetahuan tentang meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui bermain peran.
- b. Bagi Peneliti, dapat menambah pengalaman dan wawasan tentang meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui bermain peran.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat dijadikan pengalaman untuk melatih siswa dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal.
- d. Bagi guru, diharapkan penelitian ini bisa dijadikan bahan referensi dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui bermain peran pada anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Penelitian Relevan

Untuk menunjukkan penelitian yang dilakukan merupakan kajian atau pengembangan dari penelitian sebelumnya, maka dapat di lihat adanya persamaan dan perbedaan satu dengan yang lain. Adapun kajian penelitian yang relevan, yaitu di antaranya :

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Anida Utami (2023) berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal pada Anak Kelompok B di Tk Aisyiyah Kota Enrekang" mengkaji penggunaan metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal anak. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah bermain peran berdampak signifikan pada kecerdasan interpersonal anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian Pra Eksperimen. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa Metode Bermain Peran memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama membahas meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain dan pendekatan kuantitatif. Namun, terdapat perbedaan dalam jenis penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan Pre Eksperimen, sementara peneliti menggunakan Quasi Eksperimen.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurdial, Ana Mujriyanti, Hamli Darni dan Sariakin (2022) berjudul "Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK" Kesimpulan dari penelitian ini menggambarkan bahwa kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran meningkat serta proses pembelajaran membuat suasana belajar yang kondusif dan dapat memotivasi anak. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya dalam mengkaji meningkatkan kemampuan interpersonal anak pada usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran. Namun, terdapat perbedaan dalam metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan PTK, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Sasongko Putri dan Maulidiyah Eka Cahya (2023) berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun". Penelitian ini dilakukan TK Pancasila III Kota Surabaya bertujuan untuk mengetahui perbedaan perkembangan kecerdasan interpersonal anak yang belajar menggunakan metode bermain peran makro dan metode belajar guru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata perkembangan kecerdasan interpersonal anak antara kelompok yang belajar dengan metode bermain peran makro dan kelompok yang belajar dengan metode belajar guru. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya dalam mengkaji perkembangan kecerdasan interpersonal anak

dengan metode bermain peran dan menggunakan pendekatan kuantitatif. Namun, terdapat perbedaan dalam uji statistik yang digunakan. Penelitian ini menggunakan uji Mann-Whitney U Test, sementara peneliti menggunakan uji Friedman.

Penelitian yang dilakukan oleh Nelly Levika Sari (2022) berjudul "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di TK Negeri Pembina Way Tuba Kabupaten Way Kanan" membahas penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan Interpersonal anak pada usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perkembangan kecerdasan interpersonal anak melalui bermain peran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi khusus (case study research design). Meskipun penelitian ini memiliki persamaan dalam mengkaji penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan Interpersonal anak, terdapat perbedaan dalam metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi khusus (case study research design), sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosinah, Indra Zultiar dan Alpian Ashidiki Popiariana (2024) berjudul "Upaya Meningkatkan kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Menggunakan Metode Bermain Peran Di SPS Mekar Karya IV BAKANBARU". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan Kemmis dan

McTaggart, yang berfokus pada peningkatan kecerdasan interpersonal anak kelompok B usia 5-6 tahun dengan aspek menunjukkan sikap mandiri, berbagi, membantu, menunjukkan antusiasme, rasa percaya diri dan menghargai orang lain. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, sebagaimana terlihat dari peningkatan yang signifikan pada siklus kedua. Persamaan penelitian dengan peneliti lainnya adalah sama-sama membahas tentang kecerdasan interpersonal pada usia 5-6 tahun. Namun, terdapat perbedaan pada metode penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan penelitian pembelajaran kolaboratif atau PTK sedangkan peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif.

Berdasarkan beberapa kajian penelitian relevan tersebut, diketahui terdapat beberapa perbedaan dan persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini. Persamaan tersebut terletak dalam penelitian yang masih membahas tentang bermain peran dan kecerdasan interpersonal anak. Sedangkan perbedaannya ditinjau dari segi lokasi penelitian, yang tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dengan penelitian sebelumnya dan tingkat permasalahan yang berbeda. Selanjutnya, dilihat dari metode penelitian yang digunakan, pada beberapa penelitian sebelumnya menggunakan metode kualitatif dan PTK sedangkan pada penelitian saat ini menggunakan pendekatan kuantitatif.

Kelebihan penelitian yang akan dilakukan, Penelitian ini berhubungan dengan kondisi permasalahan yang ada saat ini. Selain itu pada lokasi

penelitian yang dipilih, yaitu TK Islam Almaarif Singosari belum pernah ada yang meneliti untuk kegiatan bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal. Sebagai salah satu lembaga PAUD yang membantu proses perkembangan anak agar lebih optimal, melalui metode bermain peran dalam membantu menstimulasi kecerdasan interpersonal anak dan dapat menjadi salah satu referensi kegiatan bagi lembaga tersebut.

B. Kajian Teori

1. Kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Novia & Mahyuddin (2020) mengungkapkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang baik membuat yang bersangkutan mempunyai kepekaan hati yang tinggi sehingga bisa berempati tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain. Lebih lanjut menurut May Lwin Dkk mengungkapkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitar kita (Putri & Cahya, 2023). kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasan, suasana hati serta maksud keinginan orang lain (Sari, 2022). Artinya kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan berhubungan dengan orang lain serta merespons dengan tepat.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk mengerti dan berinteraksi secara aktif dengan orang lain. Sejalan dengan pendapat (Wahyuningtyas et al., 2024) anak yang sering melakukan interaksi akan

memiliki jiwa sosial yang tinggi. Kemampuan ini melibatkan komunikasi verbal dan non verbal, kemampuan untuk mencatat perbedaan antara lain, kepekaan terhadap suasana hati dan tempramen orang lain, dan kemampuan untuk menghibur berbagai perspektif. Kecerdasan interpersonal menurut Yus (dalam Idham et al., 2023) yaitu kemampuan yang dimiliki individu untuk melihat maupun memahami perbedaan suasana hati (mood), temperamen, motivasi, dan hasrat orang lain, serta dapat bekerjasama dengan orang lain, seperti peka pada ekspresi wajah, suara, gerak isyarat orang lain, dan dapat berinteraksi baik dengan orang lain. Azid dalam (Pahrul *et al.*, 2019) juga berpendapat bahwa orang yang memiliki kecerdasan interpersonal akan memiliki kemampuan untuk memahami perasaan orang lain, bermotivasi tinggi, dan dapat berinteraksi dengan baik dengan orang lain melalui komunikasi yang efektif.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas, bisa disimpulkan bahwa bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan berhubungan dengan orang lain serta merespons secara efektif yaitu apabila seseorang mempunyai kepekaan hati yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya sehingga bisa berempati serta merespons secara tepat tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain.

b. Dimensi Kecerdasan Interpersonal

Safaria (dalam Idham et al., 2023) mengemukakan bahwa kecerdasan interpersonal mempunyai tiga dimensi utama. Berikut ini tiga dimensi kecerdasan interpersonal :

1) Kepekaan sosial (*Social sensitivity*)

Kemampuan untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun non verbal. Anak yang memiliki sensitivitas yang tinggi akan mudah memahami dan menyadari adanya reaksi-reaksi tertentu dari orang lain, baik reaksi tersebut positif ataupun negatif.

Adapun indikator dari sensitivitas sosial menurut Safaria sebagai berikut:

a) Sikap empati

Empati adalah pemahaman kita tentang orang lain berdasarkan sudut pandang, perspektif, kebutuhan-kebutuhan, pengalaman pengalaman orang tersebut. Sikap empati meliputi mengidentifikasi dan melabelkan perasaan orang lain, mengasumsikan perspektif, keresposifan emosi yaitu kemampuan untuk mengenali, memahami serta merespon secara tepat dan bersikap hangat, kehangatan atau keramahan ini bisa diperlihatkan anak melalui senyuman, intonasi suara yang lembut, sikap tubuh yang menunjukkan penerimaan dan penghargaan. Sebab itu, sikap empati sangat dibutuhkan di dalam proses bersosialisasi agar tercipta suatu hubungan yang saling menguntungkan dan bermakna.

b) Sikap Prosocial

Prosocial adalah tindakan moral yang harus dilakukan secara kultural seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama

dengan orang lain, sikap suportif yaitu ditunjukkan dengan menghargai kesepakatan atau aturan permainan yang ada, kejujuran, tanggung jawab, kemandirian moral, keberanian moral, kerendahan hati, sikap pemaaf dan minta maaf, tenggang rasa, Ikhlas dan tulus, memegang teguh kepercayaan dan penghormatan terhadap orang lain.

2) Pemahaman sosial (*social insight*)

Kemampuan seseorang untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam satu interaksi sosial, sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan hubungan sosial yang telah dibangun. Di dalamnya juga terdapat kemampuan dalam memahami situasi sosial dan etika sosial sehingga anak mampu menyesuaikan dirinya dengan situasi tersebut”. Fondasi dasar dari sosial insight ini adalah berkembangnya kesadaran diri anak secara baik. Kesadaran diri yang berkembang ini akan membuat anak mampu memahami keadaan dirinya baik keadaan internal maupun eksternal seperti menyadari emosi-emosinya yang sedang muncul, atau menyadari penampilan cara berpakaianya sendiri, cara berbicaranya dan intonasi suaranya.

Adapun indikator dari Pemahaman sosial adalah:

- a) Kesadaran diri adalah kemampuan untuk memahami diri sendiri secara mendalam dan objektif. kesadaran diri memiliki fungsi monitoring dan fungsi kontrol dalam diri.

- b) Pemahaman situasi sosial dan etika sosial. Dalam bertingkah laku tentunya harus diperhatikan mengenai situasi dan etika sosial. Pemahaman ini mengatur perilaku mana yang harus dilakukan dan perilaku mana yang dilarang untuk dilakukan. Aturan-aturan ini mencakup banyak hal seperti bagaimana etika dalam bertamu, berteman, makan, bermain, meminjam, minta tolong, dan lain-lain.
- c) Keterampilan pemecahan masalah. Dalam menghadapi konflik interpersonal, sangatlah dibutuhkan keterampilan dalam pemecahan masalah. Semakin tinggi kemampuan anak dalam memecahkan masalah, maka akan semakin positif hasil yang akan di dapatkan dari penyelesaian konflik antar pribadi tersebut.

3) Komunikasi Sosial (*Social communication*)

Penguasaan keterampilan komunikasi sosial merupakan kemampuan individu untuk menggunakan proses komunikasi dalam menjalin dan membangun hubungan interpersonal yang sehat. Dalam proses menciptakan, membangun, dan mempertahankan relasi sosial, maka seseorang membutuhkan sarannya. Tentu saja sarana yang digunakan adalah melalui proses komunikasi, yang mencakup komunikasi verbal, non verbal, dan komunikasi melalui penampilan fisik.

Adapun indikator dalam komunikasi sosial adalah

- a) Komunikasi efektif. Komunikasi merupakan sarana yang paling penting dalam kehidupan manusia. Komunikasi harus dimiliki seseorang yang menginginkan kesuksesan dalam hidupnya. Ada

empat keterampilan berkomunikasi dasar yang perlu dilatih, yaitu memberikan umpan balik, mengungkapkan perasaan, mendukung dan menanggapi orang lain serta menerima diri, dan orang lain.

- b) Mendengarkan efektif. Salah satu keterampilan komunikasi adalah keterampilan mendengarkan. Mendengarkan membutuhkan perhatian dan sikap empati, sehingga orang merasa dimengerti dan dihargai.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga dimensi dalam kecerdasan interpersonal. Pertama, *Social scensitivity* adalah anak tersebut mampu merasakan perubahan perubahan yang terjadi disekitarnya, pada social sensitivity terdapat indikator sikap empati dan sikap prososial. Mampu bersikap empati yaitu kemampuan dalam merespon emosi atau merespon secara tepat dan bersikap hangat dan sikap prososial yaitu seorang anak yang mau bekerja sama dengan orang lain, berbagi, membantu dan bersikap suportif. Kedua, *Social Insight* adalah kemampuan seorang anak dalam memecahkan masalah dalam interaksi sosial sehingga tidak mengganggu hubungannya dengan lingkungan sekitarnya yang ada di sekitarnya, mempunyai kesadaran diri dalam berinteraksi dengan lingkungannya dan memiliki etika sosial sehingga anak tersebut mampu mengikuti aturan yang ada di sekitarnya. Ketiga *Social communication* mampu membangun hubungan dengan orang yang ada di sekitarnya melalui komunikasi efektif dan mendengarkan efektif.

Berdasarkan beberapa dimensi di atas, peneliti memfokuskan pada dimensi *Social sensitivity* yang di dalamnya terdapat sikap empati dan sikap prososial, karena *social sensitivity* akan berpengaruh terhadap kelangsungan kualitas hubungan interpersonal yang baik. Jika orang lain nyaman untuk mengungkapkan ekspresi mereka, maka akan terjadi hubungan saling percaya. sehingga anak akan bisa memahami tindakan apa yang harus di lakukannya.

c. Karakter individu yang memiliki kecerdasan interpersonal

Menurut Amstrong (dalam Musfiroh, 2021) kecerdasan interpersonal melibatkan banyak kecakapan, yaitu: kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganisasi sekelompok orang menuju suatu tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau menjalin kontak.

Menurut May Lwin (Sari, 2022), ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi yaitu sebagai berikut : Berteman dan berkenalan dengan mudah, suka berada di sekitar orang lain, ingin tahu mengenai orang lain dan ramah terhadap orang asing, menggunakan bersama mainannya dan berbagi makanan dengan temannya, mengalah kepada anak-anak lain, mengetahui bagaimana menunggu gilirannya selama bermain.

Beaty (dalam Nurtika, 2019) juga berpendapat bahwa kecerdasan interpersonal meliputi kepekaan terhadap emosi, bekerjasama dengan oranga lain dan mengorganisir orang lain. Menurut (Musfiroh, 2021)

Indikator kecerdasan interpersonal anak dapat diketahui sebagai berikut: Kepekaan anak terhadap perasaan, kebutuhan dan peristiwa yang dialami teman sebayanya, kemampuan anak mengorganisasi teman-teman sebayanya, kemampuan anak memotivasi dan mendorong orang lain untuk bertindak, sikap yang ramah, senang menjalin kontak, bekerjasama dengan orang lain, saling membantu, berbagi dan kemampuan untuk menengahi konflik.

Safaria (dalam Idham et al., 2023) berpendapat bahwa anak yang memiliki kecerdasan interpersonal pada dimensi *social sensitivity* yaitu anak memiliki sikap empati dan sikap prososial

- Sikap Empati

Empati menurut Feshbach meliputi dua komponen kognitif dan satu komponen afektif. Komponen kognitif yaitu kemampuan anak mengidentifikasi dan melabelkan perasaan orang lain, kemampuan anak mengasumsikan perspektif orang lain, sedangkan komponen afektif yaitu kemampuan dalam meresponsifan emosi. Anak juga harus mengembangkan sikap hangat terhadap orang lain, kehangatan atau keramahan ini bisa diperlihatkan anak melalui senyuman, intonasi suara yang lembut, sikap tubuh yang menunjukkan penerimaan dan penghargaan (Safaria dalam Idham et al., 2023). Pendapat tersebut sejalan dengan Borba (Sumarni *et al.*, 2020) menyatakan bahwa anak yang memiliki empati akan menunjukkan sikap toleransi, kasih

sayang, memahami kebutuhan orang lain, mau membantu orang lain, pengertian, peduli, dan mampu mengendalikan amarahnya.

Sikap empati pada anak usia 5-6 tahun yaitu: Pertama Peduli seperti menolong teman yang sedang kesusahan, mau berbagi makanan dengan temannya, menghibur temannya yang sedih dan mau meminjamkan mainan dengan temannya. Kedua toleransi seperti meminta maaf ketika melakukan kesalahan, memaafkan kesalahan temannya dan tidak memilih teman dalam bermain. Ketiga tenggang rasa seperti mendengarkan pendapat teman, menghargai teman yang sedang memainkan peran, menghargai hasil karya teman (Andriani, 2021). Sikap empati pada anak menurut Dheasari (2020) antara lain menggunakan barang orang lain dengan hati-hati, mau berbagi dengan teman, dan meminjamkan miliknya dengan senang hati.

Fitri, (2021) juga berpendapat bahwa perilaku empati anak meliputi: Anak mampu bermain dengan teman sebayanya, Anak mampu mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar seperti menghibur teman yang sedih dan anak mampu berbagi dengan orang lain. Adapun pendapat Jane *et, a l* (2020) Sikap empati meliputi kemampuan anak untuk menempatkan diri pada posisi orang lain, memahami orang lain (teman) dari sudut pandang temannya, mampu merasakan apa yang dirasakan oleh temannya, memiliki kepedulian, membantu teman yang mengalami kesusahan, dan memiliki simpati kepada temannya. Menurut (Nurfazrina et al., 2020) aspek-aspek

empati yang harus dimiliki oleh setiap anak, yaitu antara lain: Peduli, Toleransi dan Tenggang rasa.

Hoffman (dalam Akollo et al., 2020) mengemukakan lima tahap perkembangan empati, yaitu:

- a) Tahap 1: Empati umum (bulan-bulan pertama kelahiran). Anak belum dapat memahami secara jelas bahwa orang lain memiliki perasaan dan pengalaman yang berbeda darinya. Oleh karena itu, anak tidak dapat memahami atau merasakan kesulitan orang lain.
- b) Tahap 2: Empati egosentris. Reaksi anak kepada temannya yang sedang kesulitan perlahan-lahan mulai berubah. Anak pada masa ini mulai memahami ketidaknyamanan orang lain sebagai bukan bagian dari dirinya. anak mulai memahami bahwa temannya yang sedang mengalami kesulitan memiliki pengalaman yang berbeda.
- c) Tahap 3: Empati emosional (tahun pertama prasekolah). Anak mulai menyadari bahwa perasaan orang lain bisa berbeda dari perasaan mereka sendiri. Ini ditandai dengan kemampuan mereka untuk memerankan orang lain dan menyadari bahwa orang lain mungkin merasa sedih, marah, atau senang dan menemukan cara sederhana memberikan bantuan atau menunjukkan dukungan.
- d) Tahap 4: Empati kognitif (tahun pertama sekolah dasar). Pada tahap ini anak dapat memahami persoalan dari sudut pandang orang lain, sehingga ada peningkatan dalam usahanya mendukung

dan membantu kebutuhan orang lain. Kemampuannya menggunakan bahasa untuk membantu orang lain juga meningkat.

e) Tahap 5: empati abstrak (tahun akhir masa kanak-kanak: usia 10-12 tahun). Pada tahap ini seorang anak dapat memperluas empatinya melalui pengalaman pribadi dan mulai memperhatikan kelompok masyarakat yang belum pernah mereka temui secara langsung.

- Sikap Prososial

Karakteristik sikap prososial menurut Safaria diantaranya adalah: Berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerja sama dengan orang lain, sikap suportif yaitu ditunjukkan dengan menghargai kesepakatan atau aturan permainan yang ada, kejujuran, nilai-nilai autentik, tanggung jawab, kemandirian moral, keberanian moral, kerendahan hati, realistis dan kritis, suka menolong, tenggang rasa, ikhlas dan tulus, memegang teguh kepercayaan, penghormatan terhadap orang lain, sikap pemaaf dan minta maaf (Idham *et al.*, 2023).

Perilaku prososial menurut Annisa & Djamas (2021) adalah suatu tindakan yang tulus dilakukan untuk membantu atau menguntungkan orang lain, kemampuan anak dalam bekerja sama, kemampuan anak peduli terhadap orang lain dan kemampuan anak dalam memahami (empati) terhadap orang lain. Keterampilan prososial menurut (Herawati *et al.*, 2020) antara lain sebagai berikut:

kepedulian bagi seseorang dalam kesusahan, mampu berbagi sesuatu dengan orang lain/memberikan sesuatu kepada orang lain, menunggu giliran tanpa keributan, membantu atau menolong Teman dan kerja sama.

Adapun Mayangsari dalam (Lapanda, 2022) menuliskan komponen penting dari perilaku prososial diantaranya : menolong (*helping*), membagi (*sharing*), kerjasama (*cooperative*), kejujuran (*honesty*), menyumbang (*donating*), dermawan (*generosity*), memperhatikan hak dan kesejahteraan orang lain, yaitu peduli atau ikut menjaga ketenangan, ketentraman dan keselamatan orang lain. Serta punya kepedulian terhadap orang lain, yaitu kita merespon setiap yang terjadi di sekitar kita, mengambil tindakan.

Tahapan perkembangan perilaku prososial pada anak usia 5-6 tahun juga dijelaskan dalam (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014) Berikut adalah standar tingkat pencapaian perkembangan perilaku sosial pada anak usia 5-6 tahun: “Bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, berbagi dengan orang lain, menghargai hak/pendapat/karya orang lain, menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah), bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) serta mengenal

tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat” .

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa anak-anak memiliki karakteristik kecerdasan interpersonal pada dimensi *social sensitivity* bahwa anak tersebut memiliki sikap empati dan sikap prososial. Sikap empati anak meliputi kemampuan meresponsifan emosi atau kemampuan anak untuk mengenali, memahami dan merespon secara tepat terhadap emosi orang lain dan bersikap hangat bisa diperlihatkan anak melalui sikap tubuh yang menunjukkan penghargaan. Sikap prososial anak meliputi kemampuan anak dalam bekerja sama, berbagi dengan orang lain, membantu orang yang kesulitan dan bersikap suportif ditunjukkan dengan menghargai aturan atau kesepakatan yang ada.

d. Manfaat Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal pada anak harus di bangun dan di latih sejak dini karena akan sangat bermanfaat untuk kehidupan anak tersebut di masa yang akan datang. Sebagaimana menurut Adi (dalam Nelly 2022) kecerdasan interpersonal yang dikembangkan dengan baik akan sangat menentukan keberhasilan seseorang dalam hidupnya setelah dia menyelesaikan pendidikan formal, memungkinkan berkomunikasi dan memahami orang lain, mengerti kondisi pikiran dan suasana hati yang berbeda, memiliki kemampuan untuk membentuk dan mempertahankan suatu hubungan, dan dapat

memiliki kemampuan untuk mempengaruhi kawannya dan biasanya sangat menonjol dalam melakukan kerja kelompok.

Anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal akan bisa bekerjasama dengan orang lain, mampu memahami orang yang berada di sekitarnya, mempunyai rasa empati terhadap sesama dan sikap prososial kepada orang lain. Kecerdasan interpersonal sangat penting karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri dan selalu membutuhkan orang lain, sebagaimana pendapat CASEL (dalam Mukhlis & Mbelo, 2019) menyebut pembelajaran sosial emosional (*social emotional learning*) sebagai sebuah proses dimana anak-anak dan orang dewasa memahami dan mengelola emosi, menetapkan dan mencapai tujuan positif, merasakan dan menunjukkan empati untuk orang lain, membangun dan memelihara hubungan positif, dan membuat keputusan yang bertanggung jawab. Anak-anak yang tidak mampu mengembangkan kecerdasan interpersonal, akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya. Akibatnya mereka mudah tersisihkan secara sosial (Juleha & Diana, 2023). Sehingga mereka akan di abaikan oleh orang disekitarnya, maka dari itu untuk membangun hubungan dengan orang lain sebagai makhluk sosial maka sangat penting bagi seorang anak untuk memiliki kecerdasan interpersonal.

2. Kegiatan Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Supriyati (dalam Nelly 2022) berpendapat bahwa kegiatan bermain peran adalah pemain yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu guru, nenek tua renta dan lain-lain. Sedangkan menurut Istiharini (2019) bermain peran adalah sebuah permainan dimana pemain memainkan tokoh sesuai dengan karakter yang merajut suatu cerita. Bermain peran juga dapat dikatakan suatu hal yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak. Syarifah (2020) juga berpendapat bermain peran dalam pembelajaran adalah salah satu model pembelajaran interaksi sosial yang menyediakan kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan-kegiatan belajar secara aktif dengan personalisasi. Sejalan dengan pendapat (Utami, 2023) bahwa melalui kegiatan bermain peran ini, anak secara tidak langsung diberikan pengalaman untuk berinteraksi dengan teman sebayannya dan ikut aktif dalam permainan kelompok. Melalui peran, anak-anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah memainkan tokoh sesuai dengan karakter dan alur cerita sehingga berkesan dengan kuat cerita tersebut pada pemeran maupun penonton.

b. Jenis Bermain Peran

Bermain peran terbagi menjadi dua jenis yaitu :

1. Bermain peran makro

Bermain peran makro yaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat sesuai benda aslinya untuk menciptakan dan memainkan peran-peran (Halifah, 2020). Bermain peran makro contohnya anak memainkan hanya satu peran saja untuk membuat peran tersebut seperti nyata maka pemeran memakai perlengkapan atribut yang sesuai dengan perannya, seperti misalnya anak berperan sebagai petani maka anak akan memakai topi capil dan membawa cangkul. Maka dengan bermain peran secara makro anak akan mengenal sikap empati dan sikap prososial melalui jalan cerita dan penokohan dari cerita tersebut sehingga anak bisa melihat secara langsung, memahami dan membedakan makna dari setiap sikap empati dan sikap prososial seperti ketika seorang anak melihat orang lain sedang mengalami kesulitan dan bagaimana cara anak bisa menolong.

2. Bermain peran mikro

Bermain peran mikro yaitu anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil (Halifah, 2020). Bermain peran mikro contohnya menggunakan wayang kartun, misalnya anak yang sedang menceritakan sebuah dongeng dan anak tersebut memperagakan berbagai karakter yang ada di dalam cerita dengan menggunakan wayang kartun tersebut. Maka dengan bermain peran secara mikro anak akan mengenal sikap empati dan sikap prososial melalui jalan cerita dan penokohan dengan bantuan media dari cerita tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas bermain peran terbagi menjadi dua jenis yaitu bermain peran mikro dan bermain peran makro. Bermain peran mikro berarti memainkan peran dengan bantuan media boneka atau wayang seperti dalang memainkan wayang dan menuturkan cerita yang dimainkan oleh wayang-wayang itu. Sedangkan bermain peran makro yaitu anak secara langsung memerankan tokoh sesuai dengan peran yang diberikan kepadanya. Berdasarkan dua jenis bermain peran diatas peneliti menggunakan jenis bermain peran makro dikarenakan anak dilibatkan secara langsung dalam memerankan tokoh dengan begitu anak akan mengenal sikap empati dan sikap prososial melalui jalan cerita dan penokohan dari cerita tersebut.

c. Tujuan Bermain Peran

Menurut Nana Sudjana (Sari, 2022), terdapat beberapa tujuan dari bermain peran dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Melatih keterampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
2. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip, Melatih memecahkan masalah.
3. Meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.
4. Melatih peserta didik untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok. Menumbuhkan daya kreatif peserta didik.
5. Melatih peserta didik untuk mengembangkan sikap toleransi.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah salah satu kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk bisa berekspresi, bisa bekerjasama, menumbuhkan kreatifitas dan menumbuhkan sikap toleransi.

d. Manfaat bermain peran

Safriyani (dalam Halifah, 2020) menjelaskan bahwa bermain peran memberikan manfaat yaitu :

1. Meningkatkan kemandirian anak untuk mengaktualisasikan diri dengan menggunakan kemampuan keberanian secara ekspresif,

berani bertindak, menyatakan pendapat, menyatakan perasaan, menyatakan keinginan dan kebutuhannya.

2. Meningkatkan keberanian anak untuk memilih mainan apa yang harus dilakukan oleh diri sendiri dan anak lain.
3. Meningkatkan keberanian anak untuk mengadakan hubungan sosial yang menyenangkan.
4. Dengan seringnya anak mendapatkan kesempatan untuk bermain peran, mengemukakan pendapat, perasaannya, dan keinginannya maka hal ini akan semakin meningkatkan anak membangun jati dirinya.
5. Dengan seringnya kegiatan bermain peran diadakan, semakin meningkat pula kemampuan kemandirian yang didapat oleh anak sesuai dengan harapan, tujuan dan tema yang ditetapkan guru.

Bermain peran mengajarkan kepada anak untuk sabar menunggu giliran. sejalan dengan pendapat (Kasmawarni 2023) bahwa melalui bermain peran memberikan anak kesempatan untuk belajar anak antri dalam berbagai kegiatan. Hal ini juga sesuai yang dikatakan (Andini & Ramiati, 2020) bahwa bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran untuk mengajarkan kepada anak untuk sabar menunggu giliran, mendapatkan giliran. Bermain peran juga dapat membantu anak dalam memahami sikap berbagi sejalan dengan pendapat (Halifah, 2020) selama pembelajaran berlangsung, setiap

pemeranan dapat melatih perkembangan sikap empati, simpati, senang, saling berbagi atau tolong menolong sesama teman sebayanya dan peran lainnya.

Selain itu, bermain peran dapat membantu anak-anak dalam memahami sikap membantu. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Gunawan (dalam Nurtika, 2019) peran ini melatih kemampuan berkomunikasi efektif secara verbal dan non verbal serta melatih kepekaan rasa empati terhadap temannya ketika mengalami sebuah kecelakaan atau kesulitan. Dengan bermain peran juga membantu anak-anak dalam memahami sikap menghibur teman yang sedang sedih. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Akollo et al., 2020) bahwa melalui penggunaan metode bermain peran mengajarkan empati dan pemahaman pada berbagai perspektif yang berbeda. Metode bermain peran membuat siswa harus memerankan karakter tertentu dan bertindak laku seperti dalam situasi yang telah ditetapkan. Hal ini akan meningkatkan kepekaan siswa terhadap perasaan orang lain.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran bermanfaat dalam meningkatkan interpersonal seperti melatih anak dapat berinteraksi dengan temannya, melatih anak untuk bekerja sama, melatih anak untuk sabar menunggu giliran, melatih anak untuk saling berbagi, membantu teman yang sedang dan menghibur teman yang sedang sedih.

e. Kelebihan Bermain Peran

Shoimin (dalam Utami, 2023) mengemukakan kelebihan dari bermain peran yaitu:

1. Melalui kegiatan ini, anak dapat diajarkan untuk mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
2. Bermain peran merupakan permainan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda,
3. Guru dapat mengevaluasi pengalaman melakukan permainan
4. Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak,
5. Sangat menarik bagi anak sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias
6. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi,
7. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung didalamnya dengan penghayatan anak sendiri.
8. Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesionalisme anak, dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.

Selain kelebihan bermain peran diatas, Rosinah *et al* (2024) juga berpendapat bahwa metode role play mempunyai kelebihan dalam membantu mereka mengapresiasi lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran memiliki kelebihan yaitu anak mampu mengeluarkan ekspresi, dengan seringnya berlatih bermain peran anak tanpa rasa takut akan terbiasa bisa mengeluarkan ekspresinya dan materi yang disampaikan akan berkesan dengan kuat karena anak melaksankannya dengan praktek,

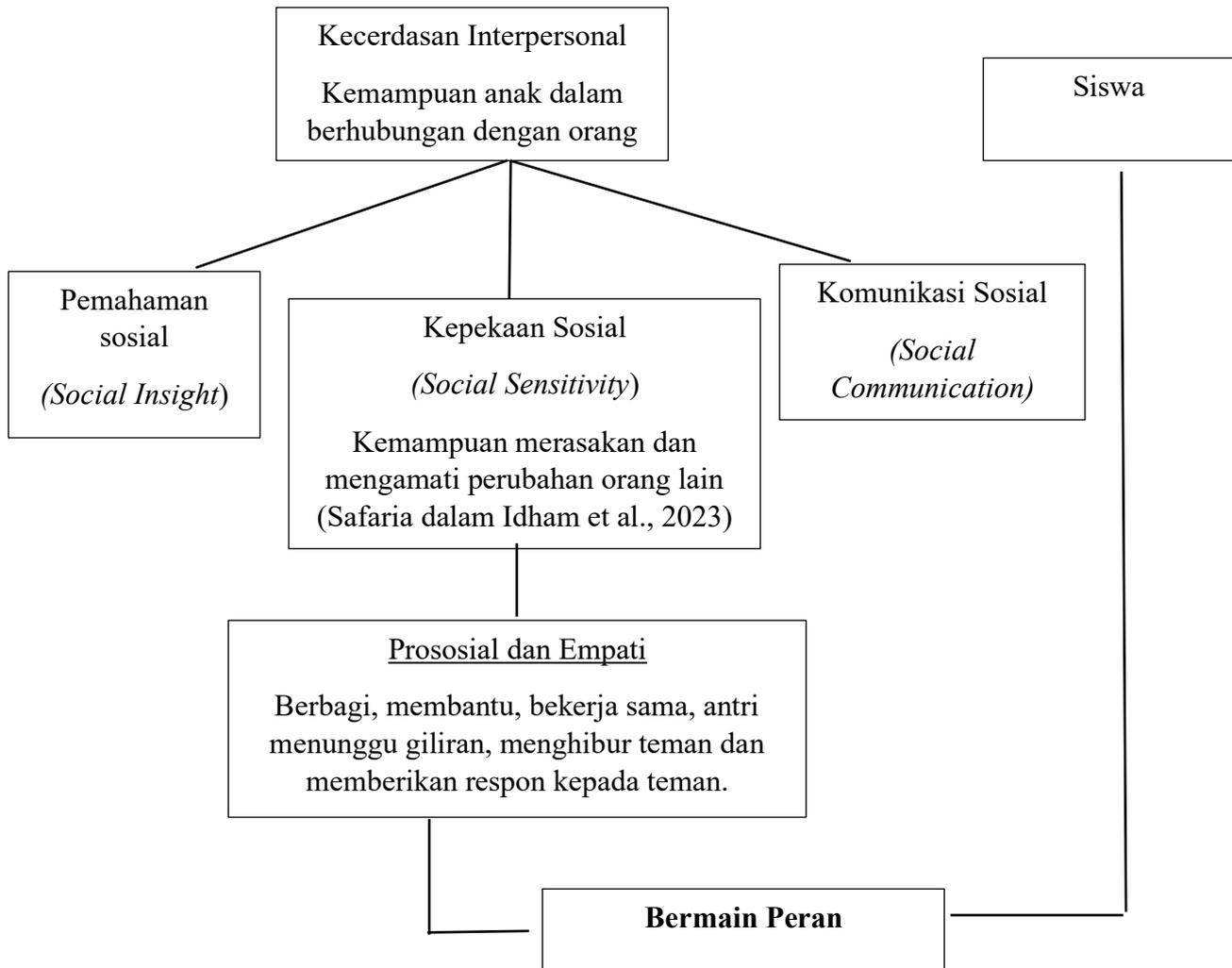
f. Langkah-langkah bermain peran

Supaya kegiatan bermain peran berjalan lancar dan menjadi penampilan yang mengesankan maka ada beberapa tahap langkah langkah yang harus di laksanakan. Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono (Sari, 2022) langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut :

1. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
3. Guru memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
4. Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
5. Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.

6. Guru hanya mengawasi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak/guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.

C. Kerangka Konseptual



Daftar Gambar 2.1

D. Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori dan beberapa penjelasan teori di atas, maka hipotesis yang digunakan peneliti dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai tahap pertimbangan, yaitu:

H_0 : Bermain peran tidak dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 Tahun di TK Islam Al maarif Singosari

H_a : Bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 Tahun di TK Islam Al maarif Singosari.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Pendekatan kuantitatif dipilih oleh peneliti karena tujuan utamanya adalah mengumpulkan data yang dapat diukur secara numerik, yang nantinya akan dianalisis menggunakan metode statistik. Pada penelitian ini, menggunakan jenis quasi eksperimen dengan desain equivalent time series design.

Peneliti menggunakan bentuk equivalent time series design karena desain ini hanya memerlukan satu kelompok uji coba untuk diamati tanpa adanya kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian equivalent time series design, dimana peneliti memberikan perlakuan dalam jangka waktu tertentu kemudian hasil pengukuran (posttest) dibandingkan untuk melihat pola dari waktu ke waktu. Berikut adalah detail dari rancangan penelitian diatas dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Rancangan Desain Penelitian

X	O ₁	X	O ₂	X	O ₃	X	O ₄	X	O ₅	X	O ₆
---	----------------	---	----------------	---	----------------	---	----------------	---	----------------	---	----------------

Simbol X melambangkan suatu treatment atau perlakuan yang diberikan, Sementara O adalah pengukuran terhadap suatu variabel. Posisi dari simbol diatas dari kiri ke kanan menunjukkan waktu diberlakukannya X dan O. Peneliti

memberikan perlakuan kegiatan bermain peran kepada anak (X) dan selanjutnya peneliti melakukan pengukuran hasil dari perlakuan (O). Pada penelitian ini treatment dilakukan sebanyak enam kali dalam enam kali pertemuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Tk Islam Al maarif Singosari yang terletak di Jl. Masjid No.137, Pagentan, Kecamatan Singosari, Kabupaten Malang. Lokasi penelitian dipilih karena berdasarkan observasi yang telah dilakukan terdapat masalah perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun yang belum optimal dan berdampak pada kesiapan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2024 Semester 2 tahun ajaran 2024/2025. Penelitian berlangsung sejak tanggal 1 Februari – 20 Februari. Pada tanggal 1 Februari peneliti menghubungi pihak lembaga terkait. Pada tanggal 3 Februari peneliti mengantarkan surat izin penelitian di TK Islam Almaarif Singosari, selanjutnya melakukan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 5 Februari – 20 Februari 2024 di Kelompok B2 TK Islam Almaarif Singosari.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan kelompok besar individu yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditentukan. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Islam Almaarif Singosari yang berdasarkan data sekolah sejumlah 96 orang.

Sampel dalam penelitian merupakan bagian dari populasi tersebut. Dalam konteks penelitian ini, peneliti hanya akan mengambil sampel atau sebagian dari populasi yang akan diteliti yaitu kelompok B2 di TK Islam Almaarif yang berjumlah 16 orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Subakti et al., (2022) Pemilihan sampel dalam sampling jenis ini didasarkan atas ciri-ciri tertentu yang dipandang mempunyai sangkut paut yang erat dengan ciri-ciri populasi yang sudah diketahui sebelumnya.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam sebuah penelitian merupakan suatu hal yang ditetapkan untuk diteliti dan mendapatkan informasi terkait hal tersebut yang kemudian akan disimpulkan. Variabel penelitian dapat diartikan sebagai objek penelitian yang telah ditetapkan untuk diteliti. Adapun variabel dikelompok terbagi beberapa yaitu variabel bebas (Variabel Independen) yang menjadi sebab perubahan dan variabel terikat (Variabel Dependen) yang menjadi akibat dari adanya variabel bebas.

Penelitian memfokuskan untuk melihat hubungan antara dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini variabel bebas (X) Bermain Peran mampu meningkatkan variabel terikat (Y) Kecerdasan Interpersonal anak .

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam sebuah penelitian dimaksudkan untuk menjelaskan kembali konteks dari sebuah penelitian. Berikut definisi operasional yang perlu dijelaskan:

1. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan dalam memahami dan berhubungan dengan orang lain serta merespons dengan tepat. Pada penelitian ini memfokuskan meneliti kecerdasan interpersonal pada dimensi *Social sensitivity*. *Social sensitivity* adalah kemampuan seseorang dalam memahami perubahan orang lain yang ditunjukkannya baik secara verbal maupun non verbal, didalam *social sensitivity* terdapat sikap empati dan sikap prososial.

Sikap empati adalah kemampuan anak dalam memahami perasaan orang lain meliputi kemampuan dalam merespon emosi (kemampuan untuk mengenali, memahami dan merespon secara tepat terhadap emosi orang lain) dan bersikap hangat bisa diperlihatkan anak melalui sikap tubuh yang menunjukkan penghargaan. Sikap prososial adalah tindakan moral yang harus dilakukan secara kultural meliputi kemampuan dalam bekerja sama dengan orang lain, berbagi, bersikap suportif ditunjukkan dengan menghargai kesepakatan atau aturan yang ada dan membantu seseorang yang kesulitan.

2. Bermain Peran

Bermain peran pada penelitian ini menggunakan jenis bermain peran makro yaitu bermain peran yang melibatkan anak secara langsung dalam memerankan tokoh sesuai dengan karakter dan alur cerita. Tema dalam cerita ini adalah tentang kegiatan keseharian anak. Terdiri dari tokoh keluarga Dita yaitu Ibu, Adek Dita, Ayah, Kakak dan teman Dita di sekolah Rara, Kiki, Zida beserta Guru. Cerita dimulai dari kegiatan keluarga dita di pagi hari, kakak membantu ibu, ayah mengantarkan dita sekolah, pembiasaan baik cium tangan kepada orang tua dilakukan dita saat pergi sekolah. Di sekolah dita dan teman-teman selalu berbagi, membantu dan menghibur apabila ada temannya yang sedih. Di kelas dita dan teman teman juga dibiasakan untuk memberikan tepuk tangan saat ada teman maju tampil didepan dan antri cium tangan kepada guru saat pulang sekolah.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran diawali dengan peneliti menceritakan naskah cerita serta memberikan contoh cara memperagakan tokoh. Kemudian membagi kelompok, memberikan aturan permainan kepada anak, menjelaskan kostum yang akan digunakan. Peneliti memberikan peran kepada kelompok yang maju, anggota kelompok tersebut juga bisa memilih dan memerankan peran yang disukainya. Kemudian anak secara berkelompok diberikan kesempatan untuk memainkan perannya di depan kelas.

F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan bermain peran di kelas melalui lembar observasi yang di isi oleh peneliti. Untuk teknik observasi instrumen yang digunakan adalah lembar observasi tingkat pencapaian kecerdasan Interpersonal (*social sensitivity*) anak melalui kegiatan bermain peran. Observasi dilakukan ketika anak bermain peran yang diamati diantaranya adalah kemampuan anak dalam berkegiatan berkelompok, kemampuan anak dalam antri menunggu giliran sesuai urutan tampil saat bermain peran, kemampuan anak dalam berbagi alat bermain peran seperti kostum dan aksesoris, kemampuan anak membantu saat teman kesulitan memakai kostum, kemampuan anak menghibur teman yang sedang sedih dan kemampuan anak memberikan respon berupa tepuk tangan kepada teman yang tampil didepan.

Lembar observasi digunakan agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan terukur sehingga hasil dari data yang diperoleh mudah untuk diolah. Pada penelitian ini lembar observasi digunakan untuk mengetahui kecerdasan Interpersonal anak. Kisi-kisi observasi kecerdasan interpersonal (*social sensitivity*) anak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Kecerdasan Interpersonal (<i>Social Sensitivity</i>)	Prososial	Anak mampu melaksanakan kegiatan secara berkelompok
		Anak mampu antri menunggu giliran
		Anak mampu berbagi alat bermain dengan teman
		Anak mampu membantu teman yang sedang kesulitan
	Empati	Anak mampu menghibur teman yang sedang sedih
		Anak mampu memberikan respon kepada teman yang tampil

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Instrumen

Nilai	Keterangan
1	Belum Berkembang (BB)
2	Mulai Berkembang (MB)
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)

2. Dokumentasi

Dokumentasi yang digunakan oleh peneliti yakni untuk menggambarkan apa yang terjadi di dalam kelas selama penelitian.

Penelitian menggunakan dokumentasi berupa video. Video digunakan untuk menggambarkan suasana kelas terkait pelaksanaan kegiatan penelitian. Adapun hasil video pelaksanaan pada link berikut: https://drive.google.com/file/d/16zCIJnkAnf13IbirMNFnDd31V-IbgAsM/view?usp=drive_link

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Instrumen dalam suatu penelitian dibutuhkan untuk mengukur suatu kegiatan dengan syarat instrumen yang digunakan valid. Jika instrumen yang digunakan valid, maka hasil data yang diperoleh juga valid. Oleh karena itu, perlu adanya Validitas pada suatu instrumen yang digunakan untuk mengukur sesuatu, hal ini dilakukan agar instrumen tersebut dapat mengukur secara tepat. Alat validitas instrumen yang digunakan adalah:

a. Validitas Isi (*Content Validity*)

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan instrumen lembar observasi kecerdasan interpersonal anak. Uji validitas ini dilakukan melibatkan 2 ahli, yaitu ibu Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd dan ibu Dessy Putri Wahyuningtyas M.Pd. selaku dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Pengujian validitas instrumen observasi menggunakan uji Gregory dikarenakan melibatkan 2 ahli. Indeks Gregory digunakan untuk menilai validitas isi instrumen tersebut, dengan hasil evaluasi validator dimasukkan pada tabel tabulasi silang

2×2. Adapun Kriteria penilaian dari validitas uji Gregory yakni sebagai berikut :

Tabel 3.4 Kriteria Validitas Uji Gregory

No	Rentang Nilai	Kriteria
1.	0,8 – 1	Validitas Sangat Tinggi
2.	0,6 – 0,79	Validitas Tinggi
3.	0,40 – 0,59	Validitas Sedang
4.	0,20 – 0,39	Validitas Rendah
5.	0,00 – 0,19	Validitas Sangat Rendah

Rumus yang digunakan uji validitas Gregory adalah (nilai kolom D dibagi dengan total nilai kolom A,B,C dan D).

Klasifikasi hasil penilaian dari pengujian ini tertera pada tabel berikut :

Tabel 3.5 Klasifikasi Penyilangan Uji Validasi Gregory

Tabulasi Silang 2×2		Rater 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Rater 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D

Adapun perhitungan indeks Gregory adalah sebagai berikut :

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

Keterangan :

V = Koefisien Validitas Isi

A = Penilaian lemah dari kedua validator

B = Penilaian kuat dari validator pertama dan lemah dari validator kedua

C = Penilaian lemah dari validator pertama dan kuat dari validator kedua

D = Penilaian kuat dari kedua validator (Subakti et al,2022).

2. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan setelah melalui tahap uji validitas yang telah terbukti valid. Reliabilitas sebuah alat ukur menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat ukur dapat dipercaya (Elvira & Sainuddin, 2020). Tujuan uji reliabilitas adalah untuk mengevaluasi konsistensi nilai dari instrumen saat digunakan berulang dalam pengambilan data. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus Cronbach Alpha, di mana jika nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,60, maka instrumen dianggap reliabel, sedangkan jika nilai Cronbach Alpha kurang dari 0,60, maka instrumen dianggap tidak reliabel (Sugiyono, 2013). Pengujian reliabilitas ini menggunakan alat bantu dari program Jamovi 2.3.28.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan kuantitatif, pada penelitian kuantitatif terbagi menjadi 2 yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial (Sugiyono, 2014). Hasil data dari penelitian ini dianalisis secara deskriptif, lalu ditampilkan dalam bentuk tabel distribusi dan grafik yang diperhitungkan. Setelah itu, peneliti melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini dengan teknik analisis data yang digunakan penelitian ini yakni statistik inferensial.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk menguji apakah variabel dalam data yang diperoleh sudah mengikuti distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk sebagaimana

sampel yang dipakai pada penelitian ini memiliki jumlah kecil atau tidak mencapai 30 sampel.

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik Shapiro-Wilk. Dengan taraf signifikansi sebesar 0,05, data akan dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dalam pengambilan keputusan, pedoman yang digunakan adalah:

- a) Jika nilai signifikansi atau probabilitas kurang dari 0,05, maka distribusi data tidak normal.
- b) Jika nilai signifikansi atau probabilitas lebih dari 0,05, maka distribusi data dianggap normal (Subakti et al,2022).

2. Uji Friedman

Analisis uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Friedman, yang merupakan metode statistik non parametrik. Seluruh proses analisis data akan dilakukan menggunakan program Jamovi 2.3.28. Hasil analisis yang diperoleh akan disajikan dan digunakan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan. Adapun ketentuan dari uji Friedman sebagai berikut:

- a) Jika nilai $(p) < 0.05$ maka H_a diterima
- b) Jika nilai $(p) > 0.05$ maka H_a ditolak (Subakti et al,2022).

Adapun rumus uji Friedman yakni sebagai berikut:

$$\chi^2 = \frac{12}{NK(k+1)} \sum_{j=1}^k R_j^2 - 3 N (k + 1)$$

Keterangan :

N : banyak baris

K : banyak kolom

R_j^2 : jumlah ranking dalam kolom j yang dikuadratkan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran

Peneliti melakukan penelitian dengan secara langsung turun lapangan di TK Islam Almaarif Singosari pada kelas B2 yang dilaksanakan dan dimulai pada hari Senin tanggal 5-21 Februari 2024. Penelitian yang dilakukan terdiri dari 6 kali memberikan perlakuan dan 6 kali penilaian. Perlakuan dalam penelitian ini menggunakan kegiatan bermain peran. Tahap pelaksanaan perlakuan maupun observasi/penilaian ini secara keseluruhan dilaksanakan selama 6 kali pertemuan dalam waktu 2 minggu. Perlakuan dan penilaian pertama pada tanggal 5 Februari 2024, Perlakuan dan penilaian kedua pada tanggal 6 Februari 2024, Perlakuan dan penilaian/observasi ketiga pada tanggal 7 Februari 2024, Perlakuan dan penilaian keempat pada tanggal 12 Februari 2024, Perlakuan dan penilaian kelima pada tanggal 13 Februari 2024, Perlakuan dan penilaian keenam pada tanggal 15 Februari 2024. Sebelum melakukan penelitian, lembar instrumen yang akan digunakan melewati tahap uji validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas digunakan untuk mengukur sejauh mana instrumen tersebut dapat menggambarkan apa yang sebenarnya ingin diukur, sementara reliabilitas menguji sejauh mana instrumen tersebut memberikan hasil yang konsisten jika digunakan secara berulang. Dengan memastikan validitas dan

reliabilitas instrumen, peneliti dapat memiliki keyakinan bahwa data yang diperoleh akurat, konsisten, dan dapat dipercaya untuk mendukung validitas penelitian.

- **Uji Validitas**

Dalam penelitian ini, validasi instrumen dilakukan oleh dua ahli, yaitu Ibu Sandy Tegariyani Putri Santoso, M.Pd dan Ibu Dessy Putri Wahyuningtyas M. Pd yang merupakan dosen Pendidikan Agama Islam Anak Usia Dini. Hasil uji validitas, instrumen tersebut dapat diambil kesimpulan secara keseluruhan yakni “Layak/ valid digunakan untuk diuji coba dengan revisi sesuai dengan saran”. Oleh sebab itu, peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran atau masukan yang telah dinilai dan diuji kevalidannya oleh ahlinya, perbaikan tersebut dilakukan dan ditujukan guna untuk menyesuaikan tingkat pencapaian terhadap tumbuh kembang anak. Setelah perbaikan dilakukan, tahap selanjutnya adalah pengujian validitas instrumen observasi menggunakan uji Gregory dengan hasil evaluasi validator dimasukkan ke dalam tabel tabulasi silang 2x2.

Tabel 4.1 Hasil uji validitas instrumen

Aspek yang dinilai	Rater		Tabulasi
	I	II	
1	4	4	D
2	4	3	D
3	2	4	C
4	3	4	D
5	3	3	D
6	2	4	C
7	4	4	D

$$V = \frac{D}{(A + B + C + D)}$$

$$V = \frac{5}{(0 + 0 + 2 + 5)}$$

$$V = 0,71$$

Hasil dari tahap pengujian validitas instrumen tersebut menunjukkan bahwa koefisien validitas isi yang diperoleh sebesar 0,71 termasuk pada kategori Tinggi. Hasil nilai tersebut dapat diambil kesimpulan berdasarkan kriteria validitas uji Gregory bahwasanya uji tersebut dinyatakan dan dianggap valid.

- **Reliabilitas**

Penelitian ini juga perlu dilakukan adanya uji reliabilitas untuk menguji kekonsistenan dari instrument yang digunakan dalam mengukur suatu variabel, sebagaimana variabel dalam penelitian ini terdapat 2 yakni variabel X dan Y. Pada uji reliabilitas terdapat kriteria yang digunakan sebagai dasar dalam mengambil keputusan yaitu alpha sebesar 0,60. Jika nilai reliabilitas variabel tersebut lebih besar dari 0,60, maka variabel tersebut dianggap reliabel. Namun, jika nilai reliabilitas lebih kecil dari 0,60, variabel yang diteliti tidak dapat dianggap reliabel (Sugiyono, 2019).

Tabel 4.2 Hasil Reliabilitas Instrumen

Scale Reliability Statistics	
Cronbach's α	
scale	0.909

Berdasarkan tabel tersebut, Hasil pengujian reliabilitas yang dihitung menggunakan Aplikasi Jamovi versi 2.3.28 dapat dilihat bahwa nilai cronbach's alpha pada variabel kecerdasan interpersonal tersebut mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari nilai alpha yakni $0,909 > 0,60$. Hal tersebut menunjukkan bahwa pernyataan pada setiap item dalam lembar observasi variabel kecerdasan interpersonal dianggap reliabel.

Hasil instrumen yang sudah melewati tahap validitas dan reliabilitas kemudian digunakan untuk mengamati pelaksanaan kegiatan bermain peran pada 6 pertemuan. Adapun 6 perlakuan kegiatan bermain peran dan penilaian/observasi yang dilaksanakan dapat dipaparkan sebagai berikut:

b. Treatment 1 dan Posttest 1

Treatment 1 dan Posttest 1 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 5 Februari 2024. Tema yang digunakan yaitu Bermain dan bekerja sama dengan topik buah-buahan (Pisang). Kegiatan berlangsung mulai pukul 07.00 – 10.00 WIB. Kegiatan awal anak diawali dengan baris, senam bersama dan membaca asmaul husna di halaman sekolah. Kegiatan dilanjutkan dengan membaca doa, bernyanyi, membaca surat Al kafirun dan membaca bilqalam. Setelah itu anak-anak diajak untuk bercakap-cakap tentang hari tanggal tahun serta tema yang sedang dipelajari.

Pada kegiatan inti di awal pembelajaran kegiatan pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menjelaskan bahwa kegiatan yang akan dilakukan yaitu bermain peran dan menceritakan naskah cerita serta

memberikan contoh cara memperagakan tokoh supaya anak bisa membayangkan dan memahami isi cerita. Adapun kegiatan peran tokoh murid saat latar cerita di sekolah adalah mewarnai gambar buah pisang. Kegiatan selanjutnya adalah membagi siswa menjadi 4 kelompok, dalam setiap kelompok terdiri dari 8 siswa. Cara pemilihan kelompok dengan cara anak berbaris antri untuk mengambil undian kemudian berkumpul sesuai gambar yang tertera yaitu gambar durian, pepaya, anggur dan jeruk yang ada dalam kertas undian. Setelah anak berkumpul sesuai dengan kelompoknya, peneliti memberikan aturan permainan kepada anak dan menjelaskan kostum yang akan digunakan selama memainkan peran. Peneliti juga memberikan instruksi yaitu setelah bermain peran harus berbagi aksesoris dan kostum dikarenakan jumlahnya terbatas, sehingga anak-anak harus berbagi dengan kelompok selanjutnya.

Untuk pembagian kelompok yang maju tampil duluan dibuat undian dalam kertas yang diberi angka 1,2,3 dan 4 dan tiap angka dimasukkan dalam amplop. Kemudian perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil salah satu amplop undian. Setelah di dapatkan urutan kelompok untuk maju ke depan, peneliti mempersilahkan anak maju bermain peran sesuai dengan urutan kelompoknya sesuai hasil undian yang tadi sudah dilakukan. Saat kelompok akan maju untuk bermain peran, peneliti menawarkan kepada anak - anak di kelompok tersebut untuk memainkan peran sesuai dengan peran yang disukainya dalam cerita tersebut dan memakai kostum yang sesuai dengan perannya. Setelah setiap anak sudah

memiliki perannya masing – masing maka anak bertanggung jawab memainkan peran sesuai dengan cerita.

Sebelum melakukan kegiatan penutup, guru dan peneliti membimbing anak untuk merapikan alat yang telah digunakan. Selanjutnya guru dan siswa membuat kesimpulan dari cerita yang anak perankan dalam bermain peran dan menanyakan bagaimana perasaan anak setelah melakukan kegiatan. Guru memberikan motivasi kepada anak untuk selalu rajin belajar dan kegiatan belajar di tutup dengan doa bersama.

Selain melakukan perlakuan peneliti juga mengambil data posttest pertama terhadap aktivitas anak pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut data hasil posttest 1 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Data Posttest 1 Kecerdasan Interpersonal Anak

No.	Nama	Indikator Penilaian						Total Skor
		1	2	3	4	5	6	
1	Arzan	3	2	3	2	3	2	15
2	Shiena	2	2	1	3	2	3	13
3	Alesha	2	3	2	2	3	2	14
4	Abid	3	1	3	2	2	3	14
5	Ivy	3	3	3	3	2	3	17
6	Halwa	2	3	3	3	3	3	17
7	Qai	3	3	2	2	3	3	16
8	Arkan	3	2	2	3	2	3	15
9	Binta	3	3	3	2	2	2	15
10	Azka	3	3	3	2	3	2	16
11	Jehan	2	2	2	3	3	3	15
12	Hafidzah	2	2	2	3	3	2	14
13	Kinan	2	3	2	2	2	2	13
14	saka	3	2	3	3	3	3	17
15	Rafa	3	3	2	2	3	3	16
16	Icha	3	3	3	3	2	3	17

Berdasarkan data hasil dari posttest 1 tersebut yang dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang digunakan menurut Safaria (dalam Idham *et al.*, 2023) sebagai berikut :

1) Melaksanakan kegiatan secara berkelompok

Pada item (1) terdapat 10 anak yang mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yaitu AZ, AD, IY, QI, AK, BA, AA, SA, RA, IA. Sedangkan SH, AL, HA, JN, HF, KN mendapatkan skor 2 kriteria perkembangan MB. Perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu terlibat aktif dalam melaksanakan kegiatan bermain peran secara berkelompok sesuai dengan adegan perannya tanpa diingatkan oleh guru. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karna pada perlakuan bermain peran tersebut anak diberikan kesempatan untuk mengambil bagian dalam permainan peran dan berkolaborasi dengan temannya sehingga dapat membantu anak memahami dan mengembangkan kecerdasan interpersonal dalam melaksanakan kegiatan secara berkelompok.

2) Antri menunggu giliran

Pada item (2) terdapat 9 anak yang mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) yaitu AL, IY, HA, QI, BA, AA, KN, RA, IA. Sedangkan 6 anak yaitu AZ, SH, AK, JN, HF, SA mendapatkan skor 2 dan AD mendapatkan skor 1 . Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak antri menunggu giliran untuk maju bermain peran, anak mampu duduk diam dan rapi menunggu

gilirannya untuk maju ke depan sesuai dengan nomor urutan kelompoknya. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen mengenai sikap yang harus dilakukan anak saat menunggu giliran, sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap saat antri menunggu giliran.

3) Berbagi alat bermain dengan teman

Pada item (3) terdapat 8 anak yang mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH yaitu AZ, AD, IY, HA, BA, AA, SA dan IA. Sedangkan AL, QI, AK, JN, HF, KN, RA mendapatkan skor 2 dan SH mendapatkan skor 1. Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mau berbagi kostum dan aksesoris bermain peran kepada kelompok lain. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap berbagi yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap berbagi.

4) Membantu teman yang sedang kesulitan

Pada item (4) terdapat 8 anak yang mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH yaitu SH, IY, HA, AK, JN, HF, SA, IA. Sedangkan AZ, AL, AD, QI, BA, AA, KN, RA mendapatkan skor 2. Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu membantu temannya ketika memakai kostum dan aksesoris. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain

peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap membantu yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap membantu.

5) Menghibur teman yang sedang sedih

Pada item (5) terdapat 9 anak yang mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH yaitu AZ, AL, HA, QI, AA, JN, HF, SA, RA. Sedangkan SH, AD, IY, AK, BA, KN, IA mendapatkan skor 2. Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu menghibur teman yang sedih karena dijahili temannya dan menghibur teman ketika jatuh. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap menghibur teman yang sedih yaitu saat peran siswa menangis karena tidak memiliki alat tulis dan teman lain menghiburnya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap menghibur teman yang sedang sedih.

6) Memberikan respon saat teman tampil

Pada item (6) terdapat 10 anak yang mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH yaitu SH, AD, IY, HA, QI, AK, JN, SA, RA, IA. Sedangkan AZ, AL, BA, AA, HF, KN mendapatkan skor 2. Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu memberikan respon berupa tepuk tangan kepada teman yang tampil namun belum konsisten karna hanya memberikan tepuk tangan kepada beberapa

kelompok tertentu saja. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran guru memberikan contoh langsung dengan memberikan tepuk tangan kepada siswa yang sedang tampil bermain peran.

c. Treatment 2 dan Posttest 2

Treatment 2 dan Posttest 2 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 6 Februari 2024. Tema yang digunakan yaitu Bermain dan bekerja sama dengan topik buah-buahan (Pisang). Kegiatan berlangsung mulai pukul 07.00 – 10.00 WIB. Kegiatan awal anak diawali dengan baris, senam bersama dan membaca asmaul husna di halaman sekolah. Kegiatan dilanjutkan dengan membaca doa, bernyanyi, membaca surat Al kafirun dan membaca bilqalam. Setelah itu anak-anak diajak untuk bercakap-cakap tentang hari tanggal tahun serta tema yang sedang dipelajari.

Pada treatment yang ke 2, kegiatan inti dan penutup perlakuan yang diberikan sama seperti perlakuan sebelumnya yaitu dengan kegiatan bermain peran. Namun saat bermain peran pada treatment kedua, kegiatan peran tokoh murid saat latar cerita di sekolah adalah membuat kolase buah pisang, anggota kelompok dan tokoh yang diperankan berbeda dengan perlakuan sebelumnya.

Selain melakukan perlakuan peneliti juga mengambil data posttest kedua terhadap aktivitas anak pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut data hasil posttest 2 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Data Posttest 2 Kecerdasan Interpersonal Anak

Nama	Indikator Penilaian						Total Skor
	1	2	3	4	5	6	
Arzan	3	2	3	3	3	3	17
Shiena	2	3	2	3	2	3	15
Alesha	2	3	2	3	3	3	16
Abid	3	2	3	2	3	3	16
Ivy	3	3	3	3	3	3	18
Halwa	3	3	3	3	3	3	18
Qai	3	3	3	2	3	3	17
Arkan	3	2	2	3	3	3	16
Binta	3	3	3	3	2	2	16
Azka	3	3	3	3	3	2	17
Jehan	3	2	2	3	3	3	16
Hafidzah	2	3	2	3	3	3	16
Kinan	2	3	2	3	2	3	15
Sakha	3	2	3	3	3	3	17
Rafa	3	3	3	2	3	3	17
Icha	3	3	3	3	2	3	17

Berdasarkan data hasil dari posttest 2 tersebut yang dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang digunakan menurut Safaria (dalam Idham *et al.*, 2023) sebagai berikut :

1) Melaksanakan kegiatan secara berkelompok

pada item (1) terdapat peningkatan pada 2 anak yaitu HA, JN mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang sesuai harapan. Perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu terlibat aktif dalam melaksanakan kegiatan bermain peran secara berkelompok

sesuai dengan adegan perannya tanpa diingatkan oleh guru. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut anak diberikan kesempatan untuk mengambil bagian dalam permainan peran dan berkolaborasi dengan temannya sehingga dapat membantu anak memahami dan mengembangkan kecerdasan interpersonal dalam melaksanakan kegiatan secara berkelompok.

2) **Antri menunggu giliran**

Pada item (2) terdapat peningkatan pada 3 anak yaitu HF, SH mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan AD mendapat skor 2 kriteria perkembangan (Mulai berkembang). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak antri menunggu giliran untuk maju bermain peran, anak mampu duduk diam dan rapi menunggu gilirannya untuk maju ke depan sesuai dengan nomor urutan kelompoknya. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen mengenai sikap yang harus dilakukan anak saat menunggu giliran, sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap saat antri menunggu giliran.

3) **Berbagi alat bermain dengan teman**

Pada item (3) terdapat peningkatan pada 3 anak yaitu QI, RA mendapatkan skor 3 perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan SH skor 2 perkembangan MB (Mulai Berkembang). Pada item ini

perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mau berbagi kostum dan aksesoris bermain peran kepada kelompok lain. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap berbagi yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap berbagi.

4) Membantu teman yang sedang kesulitan

Pada item (4) terdapat peningkatan pada 5 anak yaitu AZ, AL, BA, AA, KN mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu membantu temannya ketika memakai kostum dan aksesoris. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap membantu yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap membantu.

5) Menghibur teman yang sedang sedih

Pada item (5) terdapat peningkatan pada 3 anak yaitu AD, IY, AK mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu menghibur teman yang sedih karena dijahili temannya. Hal tersebut

dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap menghibur teman yang sedih yaitu saat peran siswa menangis karena tidak memiliki alat tulis dan teman lain menghiburnya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap menghibur teman yang sedang sedih.

6) Memberikan respon saat teman tampil

Pada item (6) terdapat peningkatan pada 4 anak yaitu AZ, AL, HF, KN mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu memberikan respon berupa tepuk tangan kepada teman yang tampil namun belum konsisten karena hanya memberikan tepuk tangan kepada beberapa kelompok tertentu saja. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran guru memberikan contoh langsung dengan memberikan tepuk tangan kepada siswa yang sedang tampil bermain peran.

d. Treatment 3 dan Posttest 3

Treatment 3 dan Posttest 3 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Februari 2024. Tema yang digunakan yaitu Bermain dan bekerja sama dengan topik buah-buahan (Pisang). Kegiatan berlangsung mulai pukul 07.00 – 10.00 WIB. Kegiatan awal anak diawali dengan baris, senam bersama dan membaca asmaul husna di halaman sekolah. Kegiatan

dilanjutkan dengan membaca doa, bernyanyi, menyebutkan sifat wajib bagi Allah dan membaca bilqalam. Setelah itu anak-anak diajak untuk bercakap-cakap tentang hari tanggal tahun serta tema yang sedang dipelajari.

Pada treatment yang ke 3, kegiatan inti dan penutup perlakuan yang di berikan sama seperti perlakuan sebelumnya yaitu dengan kegiatan bermain peran. Namun saat bermain peran pada treatment ketiga kegiatan peran tokoh murid saat latar cerita di sekolah yaitu membuat wayang buah pisang, anggota kelompok dan tokoh yang diperankan berbeda dengan perlakuan sebelumnya. Peneliti sudah tidak menceritakan naskah cerita karena menggunakan naskah cerita yang sama dengan treatment sebelumnya serta tidak memberikan contoh cara memperagakan tokoh, tetapi mengingatkan kembali cerita yang sudah dilaksanakan pada pembelajaran sebelumnya melalui pertanyaan pemantik, “Apa yang membuat tokoh kiki menangis saat latar cerita disekolah?”

Selain melakukan perlakuan peneliti juga mengambil data posttest ketiga terhadap aktivitas anak pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut data hasil posttest 3 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Data Posttest 3 Kecerdasan Interpersonal Anak

Nama	Indikator Penilaian						Total Skor
	1	2	3	4	5	6	
Arzan	3	3	3	3	3	3	18
Shiena	3	3	3	4	3	3	19
Alesha	3	3	3	3	3	3	18
Abid	3	3	3	3	3	4	19
Ivy	3	4	3	3	3	3	19
Halwa	3	3	3	4	3	4	20
Qai	3	3	3	3	3	3	18
Arkan	3	2	3	3	3	3	17
Binta	3	3	3	3	3	3	18
Azka	3	3	3	3	3	3	18
Jehan	4	3	3	3	4	3	20
Hafidzah	3	3	3	3	3	3	18
Kinan	2	3	3	3	2	3	16
Sakha	3	3	4	3	3	3	19
Rafa	3	3	3	3	3	3	18
Icha	3	3	3	3	3	4	19

Berdasarkan data hasil dari posttest 3 tersebut yang dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang digunakan menurut Safaria (dalam Idham *et al.*, 2023) sebagai berikut :

1) Melaksanakan kegiatan secara berkelompok

pada item (1) terdapat peningkatan pada 4 anak yaitu HF, AL,SH mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang sesuai harapan) dan JN mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Perkembangan anak meningkat terlihat saat

anak mampu terlibat aktif dalam melaksanakan kegiatan bermain peran secara berkelompok sesuai dengan adegan perannya tanpa diingatkan oleh guru dan mampu mengarahkan temannya. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karna pada perlakuan bermain peran tersebut anak diberikan kesempatan untuk mengambil bagian dalam permainan peran dan berkolaborasi dengan temannya sehingga dapat membantu anak memahami dan mengembangkan kecerdasan interpersonal dalam melaksanakan kegiatan secara berkelompok.

2) **Antri menunggu giliran**

Pada item (2) terdapat peningkatan pada 5 anak yaitu IY mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik) sedangkan AZ, AD, JN, SA mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak antri menunggu giliran untuk maju bermain peran, anak mampu duduk diam dan rapi menunggu gilirannya untuk maju ke depan sesuai dengan nomor urutan kelompoknya dan mampu mengingatkan temannya. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen mengenai sikap yang harus dilakukan anak saat menunggu giliran, sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap saat antri menunggu giliran.

3) **Berbagi alat bermain dengan teman**

Pada item (3) terdapat peningkatan pada 7 anak yaitu SA mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik) sedangkan SH,AL,AK,JN,HF,KN mendapatkan skor 3 perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mau berbagi kostum dan aksesoris bermain peran kepada kelompok lain dan mampu mengajak teman lain untuk berbagi. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap berbagi yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap berbagi.

4) **Membantu teman yang sedang kesulitan**

Pada item (4) terdapat peningkatan pada 5 anak yaitu SH, HA mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik) dan AD, QI, RA mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu membantu temannya ketika memakai kostum dan aksesoris dan mengajak teman lain untuk ikut membantu. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap membantu yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat

tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap membantu.

5) Menghibur teman yang sedang sedih

Pada item (5) terdapat peningkatan pada 4 anak yaitu JN mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik) dan SH, BA, IA mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu menghibur teman yang sedih karena dijahili temannya dan mengajak teman lain untuk ikut menghibur. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap menghibur teman yang sedih yaitu saat peran siswa menangis karena tidak memiliki alat tulis dan teman lain menghiburnya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap menghibur teman yang sedang sedih.

6) Memberikan respon saat teman tampil

Pada item (6) terdapat peningkatan pada 5 anak yaitu BA, AA mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan HA,AD,IA mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik) . Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu memberikan respon berupa tepuk tangan kepada teman yang tampil bermain peran. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran guru memberikan

contoh langsung dengan memberikan tepuk tangan kepada siswa yang sedang tampil bermain peran.

e. Treatment 4 dan Posttest 4

Treatment 4 dan Posttest 4 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 Februari 2024. Tema yang digunakan yaitu Bermain dan bekerja sama dengan topik buah-buahan (Apel). Kegiatan berlangsung mulai pukul 07.00 – 10.00 WIB. Kegiatan awal anak diawali dengan baris, senam bersama dan membaca asmaul husna di halaman sekolah. Kegiatan dilanjutkan dengan membaca doa, bernyanyi, membaca Sholawat Thibbil Qulub dan membaca bilqalam. Setelah itu anak-anak diajak untuk bercakap-cakap tentang hari tanggal tahun serta tema yang sedang dipelajari.

Pada treatment yang ke 4, kegiatan inti dan penutup perlakuan yang di berikan sama seperti perlakuan sebelumnya yaitu dengan kegiatan bermain peran. Namun saat bermain peran pada treatment keempat, kegiatan peran tokoh murid saat latar cerita di sekolah yaitu mewarnai gambar buah apel. Anggota kelompok dan tokoh yang diperankan berbeda dengan perlakuan sebelumnya. Peneliti sudah tidak menceritakan naskah cerita karena menggunakan naskah cerita yang sama dengan treatment sebelumnya serta tidak memberikan contoh cara memperagakan tokoh, tetapi mengingatkan kembali cerita yang sudah dilaksanakan pada pembelajaran sebelumnya melalui pertanyaan pemantik, “anak-anak siapa yang bisa menceritakan kembali tentang cerita yang kalian perankan pada minggu kemarin”,

Selain melakukan perlakuan peneliti juga mengambil data posttest keempat terhadap aktivitas anak pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut data hasil posttest 4 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Data Posttest 4 Kecerdasan Interpersonal Anak

Nama	Indikator Penilaian						Total Skor
	1	2	3	4	5	6	
Arzan	3	3	3	3	3	4	19
Shiena	3	3	3	4	3	3	19
Alesha	3	3	3	3	3	3	18
Abid	4	3	3	3	3	4	20
Ivy	3	4	4	3	3	3	20
Halwa	3	3	3	4	3	4	20
Qai	3	3	3	3	3	3	18
Arkan	3	3	3	3	3	3	18
Binta	3	3	3	3	4	3	19
Azka	3	3	3	3	3	3	18
Jehan	4	3	3	4	4	3	21
Hafidzah	3	3	3	3	3	3	18
Kinan	3	3	3	3	2	3	17
Sakha	3	3	4	3	3	3	19
Rafa	3	4	3	3	3	3	19
Icha	3	3	3	3	3	4	19

Berdasarkan data hasil dari posttest 4 tersebut yang dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang digunakan menurut Safaria (dalam Idham *et al.*, 2023) sebagai berikut :

1) Melaksanakan kegiatan secara berkelompok

pada item (1) terdapat peningkatan pada 2 anak yaitu KN mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang sesuai harapan) dan AD mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu terlibat

aktif dalam melaksanakan kegiatan bermain peran secara berkelompok sesuai dengan adegan perannya tanpa diingatkan oleh guru dan mampu mengarahkan temannya. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karna pada perlakuan bermain peran tersebut anak diberikan kesempatan untuk mengambil bagian dalam permainan peran dan berkolaborasi dengan temannya sehingga dapat membantu anak memahami dan mengembangkan kecerdasan interpersonal dalam melaksanakan kegiatan secara berkelompok.

2) Antri menunggu giliran

Pada item (2) terdapat peningkatan pada 2 anak yaitu RA mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik) dan AK mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak antri menunggu giliran untuk maju bermain peran, anak mampu duduk diam dan rapi menunggu gilirannya untuk maju ke depan sesuai dengan nomor urutan kelompoknya dan mampu mengingatkan temannya. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen mengenai sikap yang harus dilakukan anak saat menunggu giliran, sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap saat antri menunggu giliran.

3) Berbagi alat bermain dengan teman

Pada item (3) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu IY mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mau berbagi kostum dan aksesoris bermain peran kepada kelompok lain dan mampu mengajak teman lain untuk berbagi. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap berbagi yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap berbagi.

4) Membantu teman yang sedang kesulitan

Pada item (4) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu JN mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu membantu temannya ketika memakai kostum dan aksesoris dan mengajak teman lain untuk ikut membantu. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap membantu yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap membantu.

5) Menghibur teman yang sedang sedih

Pada item (5) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu BA mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu menghibur teman yang sedih karena dijahili temannya dan mengajak teman lain untuk ikut menghibur. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap menghibur teman yang sedih yaitu saat peran siswa menangis karena tidak memiliki alat tulis dan teman lain menghiburnya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap menghibur teman yang sedang sedih.

6) Memberikan respon saat teman tampil

Pada item (6) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu AZ mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik) . Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu memberikan respon berupa tepuk tangan kepada semua kelompok yang sedang tampil bermain peran di depan dengan insiatif sendiri. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran guru memberikan contoh langsung dengan memberikan tepuk tangan kepada siswa yang sedang tampil bermain peran.

f. Treatment 5 dan Posttest 5

Treatment 5 dan Posttest 5 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 13 Februari 2024. Tema yang digunakan yaitu Bermain dan bekerja sama dengan topik buah-buahan (Apel). Kegiatan berlangsung mulai pukul 07.00 – 10.00 WIB. Kegiatan awal anak diawali dengan baris, senam bersama dan membaca asmaul husna di halaman sekolah. Kegiatan dilanjutkan dengan membaca doa, bernyanyi, membaca surat An Nasr dan membaca bilqalam. Setelah itu anak-anak diajak untuk bercakap-cakap tentang hari tanggal tahun serta tema yang sedang dipelajari.

Pada treatment yang ke 5, kegiatan inti dan penutup perlakuan yang di berikan sama seperti perlakuan sebelumnya yaitu dengan kegiatan bermain peran. Namun saat bermain peran pada treatment ke lima, kegiatan peran tokoh murid saat latar cerita di sekolah yaitu membuat kolase buah apel. Anggota kelompok dan tokoh yang diperankan berbeda dengan perlakuan sebelumnya. Peneliti sudah tidak menceritakan naskah cerita karena menggunakan naskah cerita yang sama dengan treatment sebelumnya serta tidak memberikan contoh cara memperagakan tokoh, tetapi mengingatkan kembali cerita yang sudah dilaksanakan pada pembelajaran sebelumnya melalui pertanyaan pemantik “Kegiatan apa yang dilakukan keluarga Dito saat pagi hari?”

Selain melakukan perlakuan peneliti juga mengambil data posttest kelima terhadap aktivitas anak pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut data hasil posttest 5 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Data Posttest 5 Kecerdasan Interpersonal Anak

Nama	Indikator Penilaian						Total Skor
	1	2	3	4	5	6	
Arzan	3	3	3	3	3	4	19
Shiena	3	4	3	4	3	3	20
Alesha	3	3	3	3	3	3	18
Abid	4	3	3	3	3	4	20
Ivy	3	4	4	3	3	3	20
Halwa	4	3	3	4	3	4	21
Qai	3	3	4	3	3	3	19
Arkan	3	3	3	3	3	3	18
Binta	3	3	3	3	4	3	19
Azka	3	3	3	3	4	3	19
Jehan	4	3	3	4	4	3	21
Hafidzah	3	3	3	3	3	4	19
Kinan	3	3	3	3	3	3	18
Sakha	4	3	4	3	3	3	20
Rafa	3	4	3	3	3	3	19
Icha	3	3	3	4	3	4	20

Berdasarkan data hasil dari posttest 5 tersebut yang dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang digunakan menurut Safaria (dalam Idham *et al.*, 2023) sebagai berikut :

1) Melaksanakan kegiatan secara berkelompok

Pada item (1) terdapat peningkatan pada 2 anak yaitu HA,SA mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu terlibat aktif dalam melaksanakan kegiatan bermain peran secara berkelompok sesuai

dengan adegan perannya tanpa diingatkan oleh guru dan mampu mengarahkan temannya. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut anak diberikan kesempatan untuk mengambil bagian dalam permainan peran dan berkolaborasi dengan temannya sehingga dapat membantu anak memahami dan mengembangkan kecerdasan interpersonal dalam melaksanakan kegiatan secara berkelompok.

2) Antri menunggu giliran

Pada item (2) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu SH mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak antri menunggu giliran untuk maju bermain peran, anak mampu duduk diam dan rapi menunggu gilirannya untuk maju ke depan sesuai dengan nomor urutan kelompoknya dan mampu mengingatkan temannya. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen mengenai sikap yang harus dilakukan anak saat menunggu giliran, sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap saat antri menunggu giliran.

3) Berbagi alat bermain dengan teman

Pada item (3) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu QI mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mau berbagi kostum

dan aksesoris bermain peran kepada kelompok lain dan mampu mengajak teman lain untuk berbagi. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap berbagi yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap berbagi.

4) Membantu teman yang sedang kesulitan

Pada item (4) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu IA mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu membantu temannya ketika memakai kostum dan aksesoris serta mengajak teman lain untuk ikut membantu. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap membantu yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap membantu.

5) Menghibur teman yang sedang sedih

Pada item (5) terdapat peningkatan pada 2 anak yaitu AA mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik) dan KN mendapatkan skor 3 kriteria perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu menghibur teman yang sedih karena dijahili temannya dan

mengajak teman lain untuk ikut menghibur. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap menghibur teman yang sedih yaitu saat peran siswa menangis karena tidak memiliki alat tulis dan teman lain menghiburnya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap menghibur teman yang sedang sedih.

6) Memberikan respon saat teman tampil

Pada item (6) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu HF mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik) . Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu memberikan respon berupa tepuk tangan kepada semua yang sedang tampil bermain peran di depan dengan insiatif sendiri . Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran guru memberikan contoh langsung dengan memberikan tepuk tangan kepada siswa yang sedang tampil bermain peran.

g. Treatment 6 dan Posttest 6

Treatment 6 dan Posttest 6 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 Februari 2024. Tema yang digunakan yaitu Bermain dan bekerja sama dengan topik buah-buahan (Apel). Kegiatan berlangsung mulai pukul 07.00 – 10.00 WIB. Kegiatan awal anak diawali dengan baris, senam bersama dan membaca asmaul husna di halaman sekolah. Kegiatan dilanjutkan dengan membaca doa, bernyanyi, menyebutkan nama - nama malaikat Allah dan

membaca bilqalam. Setelah itu anak-anak diajak untuk bercakap-cakap tentang hari tanggal tahun serta tema yang sedang dipelajari.

Pada treatment yang ke 6, kegiatan inti dan penutup perlakuan yang di berikan sama seperti perlakuan sebelumnya yaitu dengan kegiatan bermain peran. Namun saat bermain peran pada treatment keenam, kegiatan peran tokoh murid saat latar cerita di sekolah yaitu membuat wayang buah apel. Anggota kelompok dan tokoh yang diperankan harus berbeda dengan perlakuan sebelumnya. Guru sudah tidak menceritakan naskah cerita karena menggunakan naskah cerita yang sama dengan treatment sebelumnya serta tidak memberikan contoh cara memperagakan tokoh, tetapi mengingatkan kembali cerita yang sudah dilaksanakan pada pembelajaran sebelumnya melalui pertanyaan pemantik “Apa yang dilakukan tokoh rara saat tokoh kiki menangis?”

Selain melakukan perlakuan peneliti juga mengambil data posttest keenam terhadap aktivitas anak pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Berikut data hasil posttest 6 disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Data Posttest 6 Kecerdasan Interpersonal Anak

Nama	Indikator Penilaian						Total Skor
	1	2	3	4	5	6	
Arzan	3	3	4	3	3	4	20
Shiena	3	4	3	4	3	3	20
Alesha	3	3	3	3	3	3	18
Abid	4	3	3	3	3	4	20
Ivy	4	4	4	3	3	3	21
Halwa	4	3	3	4	4	4	22
Qai	3	3	4	3	3	3	19
Arkan	3	3	3	3	3	4	19
Binta	3	4	3	3	4	3	20
Azka	3	3	3	3	4	3	19
Jehan	4	3	3	4	4	3	21
Hafidzah	3	3	3	3	3	4	19
Kinan	3	3	3	3	3	3	18
Sakha	4	3	4	4	3	3	21
Rafa	3	4	3	3	4	3	20
Icha	3	3	3	4	3	4	20

Berdasarkan data hasil dari posttest 6 tersebut yang dinilai oleh peneliti dengan menyesuaikan indikator yang digunakan menurut Safaria (dalam Idham *et al.*, 2023) sebagai berikut :

1) Melaksanakan kegiatan secara berkelompok

Pada item (1) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu IY mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu terlibat aktif dalam melaksanakan kegiatan bermain peran secara berkelompok sesuai dengan adegan perannya tanpa diingatkan oleh guru dan mampu

mengarahkan temannya. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut anak diberikan kesempatan untuk mengambil bagian dalam permainan peran dan berkolaborasi dengan temannya sehingga dapat membantu anak memahami dan mengembangkan kecerdasan interpersonal dalam melaksanakan kegiatan secara berkelompok.

2) Antri menunggu giliran

Pada item (2) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu BA mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak antri menunggu giliran untuk maju bermain peran, anak mampu duduk diam dan rapi menunggu gilirannya untuk maju ke depan sesuai dengan nomor urutan kelompoknya dan mampu mengingatkan temannya. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen mengenai sikap yang harus dilakukan anak saat menunggu giliran, sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap saat antri menunggu giliran.

3) Berbagi alat bermain dengan teman

Pada item (3) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu AZ mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mau berbagi kostum dan aksesoris bermain peran kepada kelompok lain dan mampu mengajak

teman lain untuk berbagi. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap berbagi yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap berbagi.

4) Membantu teman yang sedang kesulitan

Pada item (4) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu SA mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu membantu temannya ketika memakai kostum dan aksesoris dan mengajak teman lain untuk membantu.. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap membantu yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap membantu.

5) Menghibur teman yang sedang sedih

Pada item (5) terdapat peningkatan pada 2 anak yaitu HA dan RA mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu menghibur teman yang sedih karena dijahili temannya dan mengajak teman lain untuk ikut menghibur. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran

tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap menghibur teman yang sedih yaitu saat peran siswa menangis karena tidak memiliki alat tulis dan teman lain menghiburnya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap menghibur teman yang sedang sedih.

6) Memberikan respon saat teman tampil

Pada item (6) terdapat peningkatan pada 1 anak yaitu AK mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu memberikan respon berupa tepuk tangan kepada semua kelompok yang sedang tampil bermain peran di depan dengan insiatif sendiri. Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran guru memberikan contoh langsung dengan memberikan tepuk tangan kepada siswa yang sedang tampil bermain peran.

Dengan demikian, tahapan pelaksanaan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yang dilaksanakan selama enam kali pertemuan dalam waktu 2 minggu yang melibatkan kegiatan treatment dan posttest pertama, treatment dan posttest kedua, treatment dan posttest ketiga, treatment dan posttest keempat, treatment dan posttest kelima dan treatment dan posttest keenam.

2. Peningkatan Kecerdasan Interpersonal

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah data yang telah diperoleh mengikuti distribusi normal atau tidak. Uji normalitas data ini menggunakan rumus uji normalitas Shapiro-Wilk sebagaimana sampel yang dipakai pada penelitian ini memiliki jumlah yang kecil atau tidak mencapai 30 sampel. Hasil dan penentuan keputusan dari perhitungan tersebut didasarkan dengan tingkat signifikansi, sebagaimana untuk dapat dinyatakan normal apabila nilai signifikan tersebut lebih dari 0,05 dan data akan dianggap berdistribusi normal. Sedangkan, jika nilai signifikan atau probabilitas tersebut kurang dari 0,05 maka tidak dianggap dan tidak dinyatakan berdistribusi normal. Berikut ini hasil output uji normalitas yang dihasilkan oleh Jamovi versi 2.3.28.

Tabel 4.9 Hasil Output Uji Normalitas

	Posttest1	Posttest2	Posttest3	Posttest4	Posttest5	Posttest6
N	16	16	16	16	16	16
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	15.3	16.5	18.4	18.9	19.4	19.8
Median	15.0	16.5	18.0	19.0	19.0	20.0
Standard deviation	1.39	0.894	1.02	1.02	0.957	1.11
Minimum	13	15	16	17	18	18
Maximum	17	18	20	21	21	22
Shapiro-Wilk W	0.906	0.894	0.898	0.925	0.894	0.933
Shapiro-Wilk p	0.100	0.064	0.075	0.205	0.065	0.269

Berdasarkan Hasil uji normalitas data menggunakan rumus Shapiro-Wilk diperoleh hasil perhitungan nilai signifikansi (Sig) Posttest 1 sebesar $0.100 > 0,05$ yang berarti nilai posttest1 tersebut berdistribusi normal, nilai signifikansi (Sig) Posttest 2 sebesar $0.064 > 0,05$ yang berarti nilai posttest 2 tersebut berdistribusi normal, nilai signifikansi (Sig) Posttest 3 sebesar $0.075 > 0,05$ yang berarti nilai posttest 3 tersebut berdistribusi normal, nilai signifikansi (Sig) Posttest 4 sebesar $0.205 > 0,05$ yang berarti nilai posttest 4 tersebut berdistribusi normal, nilai signifikansi (Sig) Posttest 5 sebesar $0.065 > 0,05$ yang berarti nilai posttest 5 tersebut berdistribusi normal dan nilai signifikansi (Sig) Posttest 6 sebesar $0.269 > 0,05$ yang berarti nilai posttest 6 tersebut berdistribusi normal. Oleh sebab itu, hal ini dapat ditunjukkan dan dapat disimpulkan bahwasanya nilai dari data posttest 1 – posttest 6 tersebut memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis Friedman

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan program perhitungan melalui Jamovi versi 2.3.28 dengan rumus yang digunakan untuk mengambil kesimpulan dari hasil perhitungan yakni Statistik non-parametrik (Uji Friedman). Adapun dasar pengambilan keputusan uji friedman yakni sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $p < 0.05$ maka H_a diterima
- 2) Jika nilai $p > 0.05$ maka H_a ditolak (Husaini et al.,2020)

Berikut ini adalah hasil output uji hipotesis dengan rumus statistic non-parametrik (Uji Friedman)

Tabel 4.10 Hasil Output Uji Hipotesis Friedman

Friedman		
χ^2	df	p
75.5	5	< .001

Berdasarkan hasil uji hipotesis friedman tersebut diperoleh p sebesar <.001 yang berarti $p < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara posttest 1, posttest 2, posttest 3, posttest 4, posttest 5 dan posttest 6. Dalam asumsi uji friedman ini bahwasanya jika nilai $p < 0.05$ maka H_a diterima, sedangkan sebaliknya jika $p > 0.05$ maka H_a ditolak. Pada hasil perhitungan uji friedman diatas menunjukkan bahwa $p (<.001) < 0.05$ sehingga H_a diterima. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al maarif Singosari.

Dari Hasil output uji friedman diatas juga diperoleh hasil output posttest pada setiap pertemuan. Tabel hasil output posttest ini untuk melihat peningkatan pada setiap posttest yang dilakukan, yaitu pada posttest 1- posttest 2, posttest 2 - posttest 3, posttest 3 - posttest 4, posttest 4 - posttest 5 dan posttest 5 - posttest 6. Berikut ini adalah output hasil posttest yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 11 Hasil posttest

Pairwise Comparisons (Durbin-Conover)

			Statistic	p
Posttest 1	-	Posttest 2	5.62	< .001
Posttest 1	-	Posttest 3	14.46	< .001
Posttest 1	-	Posttest 4	19.48	< .001
Posttest 1	-	Posttest 5	25.30	< .001
Posttest 1	-	Posttest 6	29.12	< .001
Posttest 2	-	Posttest 3	8.84	< .001
Posttest 2	-	Posttest 4	13.86	< .001
Posttest 2	-	Posttest 5	19.68	< .001
Posttest 2	-	Posttest 6	23.49	< .001
Posttest 3	-	Posttest 4	5.02	< .001
Posttest 3	-	Posttest 5	10.84	< .001
Posttest 3	-	Posttest 6	14.66	< .001
Posttest 4	-	Posttest 5	5.82	< .001
Posttest 4	-	Posttest 6	9.64	< .001
Posttest 5	-	Posttest 6	3.82	< .001

1) Posttest 1 – Posttest 2

Berdasarkan hasil output diatas pada posttest 1 – posttest 2 diperoleh $p (<.001)$ yang berarti $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan antara posttest 1 dan posttest 2. Peningkatan juga dapat dilihat dari posttest 1 pada item (1) Melaksanakan kegiatan secara berkelompok terdapat 6 anak (SH, AL, HA, JN, HF, KN) dalam kriteria perkembangan MB. Keenam anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena anak masih memerlukan bimbingan guru dalam kegiatan berkelompok, anak masih terlihat kesulitan dalam berkolaborasi dengan teman dan belum sepenuhnya percaya diri dalam bermain peran. Akan

tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest kedua terdapat peningkatan pada HA, JN dalam kriteria BSH.

Pada item (2) Antri menunggu giliran pada posttest 1 terdapat 7 anak (AZ, SH, AK, JN, HF,SA) dalam kriteria MB dan (AD) kriteria BB. Ketujuh anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena masih memerlukan bimbingan guru dalam kegiatan antri saat bermain peran, anak merasa tidak sabar untuk tampil di depan sehingga belum bisa tertib saat antri. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest kedua terdapat peningkatan pada (HF,SH) dalam kriteria BSH dan (AD) dalam kriteria MB.

Pada item (3) Berbagi alat bermain dengan teman pada pada posttest 1 terdapat 8 anak (AL, QI, AK, JN, HF, KN, RA) dalam kriteria MB dan (SH) dalam kriteria BB. Kedelapan anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena anak merasa enggan untuk berbagi dengan temannya dan masih memerlukan bimbingan guru untuk bisa berbagi dengan teman. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest kedua terdapat peningkatan pada QI, RA dalam kriteria BSH dan SH dalam kriteria MB.

Pada item (4) Membantu teman yang sedang kesulitan pada posttest 1 terdapat 8 anak (AZ, AL, AD, QI, BA, AA, KN, RA) dalam kriteria MB. Kedelapan anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena anak bersikap pasif saat teman membutuhkan bantuan dan masih memerlukan bimbingan guru agar mau membantu teman. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest kedua terdapat peningkatan pada (AZ, AL, BA, AA, KN) dalam kriteria BSH.

Pada item (5) Menghibur teman yang sedang sedih pada posttest 1 terdapat 7 anak (SH, AD, IY, AK, BA, KN, IA) dalam kriteria MB. Ketujuh anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena anak cenderung merasa canggung atau tidak yakin dalam memberikan dukungan dan masih memerlukan bantuan guru dalam menghibur teman. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest kedua terdapat peningkatan pada (AD, IY, AK) dalam kriteria BSH.

Pada item (6) Memberikan respon saat teman tampil terdapat 6 anak (AZ, AL, BA, AA, HF, KN) dalam kriteria MB. Keenam anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena anak masih perlu motivasi dari guru saat memberikan respon ketika temannya sedang tampil bermain peran di depan. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest kedua terdapat peningkatan pada AZ, AL, HF, KN dalam kriteria BSH.

2) **Posttest 2 – Posttest 3**

Berdasarkan hasil output diatas pada posttest 2 – posttest 3 diperoleh $p (<.001)$ yang berarti $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan antara posttest 2 dan posttest 3. Peningkatan juga dapat dilihat dari posttest 2 pada item (1) Melaksanakan kegiatan secara berkelompok terdapat 4 anak (SH, AL, HF, KN) dalam kriteria perkembangan MB. Keempat anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena anak masih memerlukan bimbingan guru dalam kegiatan berkelompok, anak masih terlihat kesulitan dalam berkolaborasi dengan teman dan belum sepenuhnya percaya diri dalam bermain peran. Akan

tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest ketiga terdapat peningkatan pada HF, AL,SH dalam kriteria BSH dan JN meningkat pada skor tertinggi dalam kriteria BSB.

Pada item (2) Antri menunggu giliran pada posttest 2 terdapat 5 anak (AZ, AK, JN, SA, AD) dalam kriteria MB. Kelima anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena masih memerlukan bimbingan guru dalam kegiatan antri saat bermain peran, anak merasa tidak sabar untuk tampil di depan sehingga belum bisa tertib saat antri. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest ketiga terdapat peningkatan pada AZ, AD, JN, SA dalam kriteria BSH dan IY meningkat pada skor tertinggi dalam kriteria BSB.

Pada item (3) Berbagi alat bermain dengan teman terdapat 6 anak (AL, AK, JN, HF, KN, SH) dalam kriteria MB. Keenam anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena anak merasa enggan untuk berbagi dengan temannya dan masih memerlukan bimbingan guru untuk bisa berbagi dengan teman. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest ketiga terdapat peningkatan pada SH,AL,AK,JN,HF,KN dalam kriteria BSH dan SA meningkat pada skor tertinggi dalam kriteria BSB.

Pada item (4) Membantu teman yang sedang kesulitan pada posttest 2 terdapat 3 anak (AD, QI, RA) dalam kriteria MB. Ketiga anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena anak bersikap pasif saat teman membutuhkan bantuan dan masih memerlukan bimbingan guru agar mau membantu teman. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest

ketiga terdapat peningkatan pada AD, QI, RA dalam kriteria BSH dan SH, HA meningkat pada skor tertinggi dalam kriteria BSB.

Pada item (5) Menghibur teman yang sedang sedih pada posttest 2 terdapat 4 anak (SH, BA, KN, IA) dalam kriteria MB. Keempat anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena anak cenderung merasa canggung atau tidak yakin dalam memberikan dukungan dan masih memerlukan bantuan guru dalam menghibur teman. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest ketiga terdapat peningkatan pada SH, BA, IA dalam kriteria BSH dan JN meningkat pada skor tertinggi dalam kriteria BSB.

Pada item (6) Memberikan respon saat teman tampil pada posttest 2 terdapat 2 anak (BA, AA) dalam kriteria MB. Kedua anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena anak masih perlu motivasi dari guru saat memberikan respon ketika temannya sedang tampil bermain peran di depan. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest ketiga terdapat peningkatan pada BA, AA dalam kriteria BSH dan HA,AD,IA meningkat pada skor tertinggi dalam kriteria BSB.

3) Posttest 3 – posttest 4

Berdasarkan hasil output diatas pada posttest 3 – posttest 4 diperoleh $p (<.001)$ yang berarti $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan antara posttest 3 dan posttest 4. Peningkatan juga dapat dilihat dari posttest 3 pada item (1) Melaksanakan kegiatan secara berkelompok terdapat 1 anak (KN) dalam kriteria perkembangan MB

karena anak masih memerlukan bimbingan guru dalam kegiatan berkelompok, anak masih terlihat kesulitan dalam berkolaborasi dengan teman dan belum sepenuhnya percaya diri dalam bermain peran. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest keempat terdapat peningkatan pada KN dalam kriteria BSH dan AD meningkat pada skor tertinggi dalam kriteria BSB.

Pada item (2) Antri menunggu giliran pada posttest 3 terdapat 1 anak (AK) dalam kriteria MB karena masih memerlukan bimbingan guru dalam kegiatan antri saat bermain peran, anak merasa tidak sabar untuk tampil di depan sehingga belum bisa tertib saat antri. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest keempat terdapat peningkatan pada AK dalam kriteria BSH dan RA meningkat pada skor tertinggi dalam kriteria BSB.

Pada item (3) Berbagi alat bermain dengan teman pada posttest 3 terdapat 6 anak (AL, AK, JN, HF, KN, SH) dalam kriteria MB. Keenam anak tersebut dinyatakan dengan kriteria tersebut karena anak merasa enggan untuk berbagi dengan temannya dan masih memerlukan bimbingan guru untuk bisa berbagi dengan teman. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest keempat terdapat peningkatan pada SH, AL, AK, JN, HF, KN dalam kriteria BSH dan SA meningkat pada skor tertinggi dalam kriteria BSB.

Pada item (4) Membantu teman yang sedang kesulitan setelah melakukan perlakuan dan posttest 4 terdapat peningkatan pada JN mendapatkan skor tertinggi kriteria BSB. Perkembangan anak meningkat

terlihat saat anak mampu membantu temannya ketika memakai kostum dan aksesoris serta mengajak teman lain untuk ikut membantu.

Pada item (5) Menghibur teman yang sedang sedih setelah melakukan perlakuan dan posttest 4 terdapat peningkatan pada BA mendapatkan skor tertinggi kriteria BSB. perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu menghibur teman yang sedih karena dijahili temannya serta mengajak teman lain untuk ikut menghibur teman yang sedang sedih.

Pada item (6) Memberikan respon saat teman tampil setelah melakukan perlakuan dan posttest 4 terdapat peningkatan pada AZ mendapatkan skor tertinggi kriteria BSB. Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu memberikan respon berupa tepuk tangan kepada teman yang tampil secara konsisten karna anak mampu memberikan tepuk tangan kepada semua kelompok yang tampil.

4) **Posttest 4 – Posttest 5**

Berdasarkan hasil output diatas pada posttest 4 – posttest 5 diperoleh $p (<.001)$ yang berarti $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan antara posttest 4 dan posttest 5. pada item (1) Melaksanakan kegiatan secara berkelompok setelah melakukan perlakuan dan posttest 5 terdapat peningkatan pada (HA, SA) mendapatkan skor tertinggi kriteria BSB. Perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu terlibat aktif dalam melaksanakan kegiatan bermain peran secara berkelompok sesuai dengan adegan perannya tanpa diingatkan oleh guru dan mampu mengarahkan temannya.

Pada item (2) Antri menunggu giliran setelah melakukan perlakuan dan posttest 5 terdapat peningkatan pada SH mendapatkan skor tertinggi kriteria BSB. Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak antri menunggu giliran untuk maju bermain peran, anak mampu duduk diam dan rapi menunggu gilirannya untuk maju ke depan sesuai dengan nomor urutan kelompoknya dan mampu mengingatkan temannya.

Pada item (3) Berbagi alat bermain dengan teman setelah melakukan perlakuan dan posttest 5 terdapat peningkatan pada (QI) mendapatkan skor tertinggi kriteria perkembangan BSB. Perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mau berbagi kostum dan aksesoris bermain peran kepada kelompok lain dan mampu mengajak teman lain untuk berbagi.

Pada item (4) Membantu teman yang sedang kesulitan setelah melakukan perlakuan dan posttest 5 terdapat peningkatan pada IA mendapatkan skor tertinggi kriteria BSB. Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu membantu temannya ketika memakai kostum dan aksesoris serta mengajak teman lain untuk ikut membantu.

Pada item (5) Menghibur teman yang sedang sedih pada posttest 4 terdapat 1 anak (KN) dalam kriteria MB karena anak cenderung merasa canggung atau tidak yakin dalam memberikan dukungan dan masih memerlukan bantuan guru dalam menghibur teman. Akan tetapi, setelah melakukan perlakuan dan posttest kelima terdapat peningkatan pada KN dalam kriteria BSH dan AA meningkat pada skor tertinggi kriteria BSB.

Pada item (6) Memberikan respon saat teman tampil setelah melakukan perlakuan dan posttest 5 terdapat peningkatan pada HF mendapatkan skor 4 kriteria BSB. Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu memberikan respon berupa tepuk tangan kepada semua kelompok yang sedang tampil bermain peran di depan.

5) **Posttest 5 – posttest 6**

Berdasarkan hasil output diatas pada posttest 5 – posttest 6 diperoleh p (<.001) yang berarti $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan antara posttest 5 dan posttest 6. Pada item (1) Melaksanakan kegiatan secara berkelompok setelah melakukan perlakuan dan posttest 6 terdapat peningkatan pada IY mendapatkan skor 4 kriteria perkembangan BSB (Berkembang Sangat Baik). Perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu terlibat aktif dalam melaksanakan kegiatan bermain peran secara berkelompok sesuai dengan adegan perannya tanpa diingatkan oleh guru dan mampu mengarahkan temannya.

Pada item (2) Antri menunggu giliran setelah melakukan perlakuan dan posttest 6 terdapat peningkatan pada (BA) mendapatkan skor tertinggi kriteria perkembangan BSB. Perkembangan anak meningkat terlihat saat anak antri menunggu giliran untuk maju bermain peran, anak mampu duduk diam dan rapi menunggu gilirannya untuk maju ke depan sesuai dengan nomor urutan kelompoknya dan mampu mengingatkan temannya.

Pada item (3) Berbagi alat bermain dengan teman setelah melakukan perlakuan dan posttest 6 terdapat peningkatan pada AZ mendapatkan skor

tertinggi kriteria BSB. perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mau berbagi kostum dan aksesoris bermain peran kepada kelompok lain dan mampu mengajak teman lain untuk berbagi.

Pada item (4) Membantu teman yang sedang kesulitan setelah melakukan perlakuan dan posttest 6 terdapat peningkatan (SA) mendapatkan skor tertinggi kriteria BSB. Perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu membantu temannya ketika memakai kostum dan aksesoris serta mengajak teman lain untuk ikut membantu.

Pada item (5) Menghibur teman yang sedang sedih setelah melakukan perlakuan dan posttest 6 terdapat peningkatan pada HA dan RA mendapatkan skor tertinggi kriteria BSB. Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu menghibur teman yang sedih karena dijahili temannya serta mengajak teman lain untuk ikut menghibur.

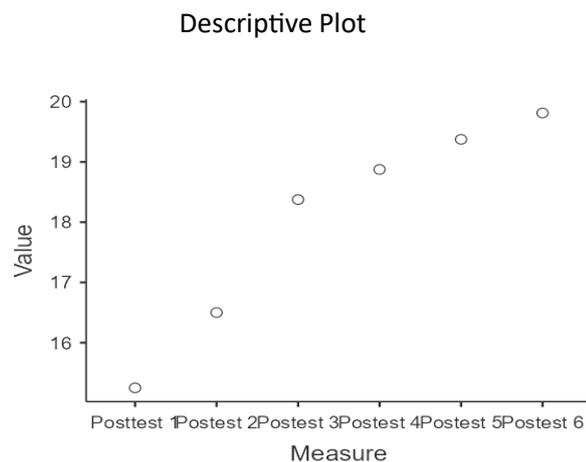
Pada item (6) Memberikan respon saat teman tampil setelah melakukan perlakuan dan posttest 6 terdapat peningkatan pada (AK) mendapatkan skor tertinggi kriteria BSB. Pada item ini perkembangan anak meningkat terlihat saat anak mampu memberikan respon berupa tepuk tangan kepada semua kelompok yang sedang tampil bermain peran di depan.

Hasil output diatas juga diperoleh hasil nilai rata-rata setiap posstest pada enam kali treatment. Berikut ini adalah output hasil nilai rata-rata yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.12 Nilai rata-rata skor posttest

Descriptives		
	Mean	Median
Posttest 1	15.3	15.0
Posttest 2	16.5	16.5
Posttest 3	18.4	18.0
Posttest 4	18.9	19.0
Posttest 5	19.4	19.0
Posttest 6	19.8	20.0

Berdasarkan hasil output diatas menunjukkan bahwa mean atau nilai rata-rata dari masing masing posttest yang dilakukan terjadi peningkatan skor dari posttest 1 hingga posttest 6, dari hasil output diatas juga diperoleh grafik nilai rata-rata yang sesuai dengan hasil perkembangan anak. Berikut ini hasil grafik nilai rata rata.



Gambar 4.1 Grafik Nilai rata – rata skor posttest

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan rata-rata mulai dari posttest pertama hingga posttest keenam. Pada posttest pertama nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 15.3, Pada Posttest kedua nilai rata-rata

yang diperoleh menjadi 16.5, pada posttest ketiga peningkatan dapat terlihat yaitu menjadi 18.4, Pada posttest keempat meningkat menjadi 18.9, Pada posttest yang kelima meningkat menjadi 19.4 dan Pada posttest yang keenam peningkatan dapat terlihat yaitu naik menjadi 19.8.

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil data dari penelitian yang telah dilakukan, peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak dapat diketahui secara detail berdasarkan indikator pengamatan dan penilaian dari lembar observasi anak. Adapun pelaksanaan dan peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak yakni sebagai berikut :

1. Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran

Pada indikator melaksanakan kegiatan secara berkelompok perkembangan anak meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut anak diberikan kesempatan untuk mengambil bagian dalam permainan peran dan berkolaborasi dengan temannya sehingga dapat membantu anak memahami dan mengembangkan kecerdasan interpersonal dalam melaksanakan kegiatan secara berkelompok. Penelitian ini sejalan dengan pendapat Utami (2023) bahwa melalui kegiatan bermain peran ini, anak secara tidak langsung diberikan pengalaman untuk berinteraksi dengan teman sebayannya dan ikut aktif dalam permainan kelompok

Pada indikator antri menunggu giliran perkembangan anak yang meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen

mengenai sikap yang harus dilakukan anak saat menunggu giliran, sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap saat antri menunggu giliran. Penelitian ini sejalan dengan pendapat Kasmawarni (2023) bahwa melalui bermain peran memberikan anak kesempatan untuk belajar anak antri dalam berbagai kegiatan. Hal ini juga sesuai yang dikatakan Andini & Ramiati, (2020) Bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran untuk mengajarkan kepada anak untuk sabar menunggu giliran, mendapatkan giliran.

Indikator berbagi alat bermain dengan teman perkembangan anak meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap berbagi yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap berbagi. Penelitian ini sejalan dengan pendapat Halifah (2020) selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih perkembangan sikap empati, simpati, senang, saling berbagi atau tolong menolong sesama teman sebayanya dan peran lainnya.

Indikator membantu teman yang sedang kesulitan perkembangan anak meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap membantu yaitu saat peran siswa tidak memiliki alat tulis dan teman lain meminjamkannya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap membantu. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Gunawan (dalam Nurtika, 2019) Peran ini

melatih kemampuan berkomunikasi efektif secara verbal dan non verbal serta melatih kepekaan rasa empati terhadap temannya ketika mengalami sebuah kecelakaan atau kesulitan.

Indikator menghibur teman yang sedang sedih perkembangan anak meningkat karena pada perlakuan bermain peran tersebut terdapat fragmen dalam cerita bermain peran mengenai sikap menghibur teman yang sedih yaitu saat peran siswa menangis karena tidak memiliki alat tulis dan teman lain menghiburnya sehingga membantu anak-anak dalam memahami sikap menghibur teman yang sedang sedih. Penelitian ini sejalan dengan pendapat Akollo *et al.*, (2020) bahwa melalui penggunaan metode bermain peran mengajarkan empati dan pemahaman pada berbagai perspektif yang berbeda. Metode bermain peran membuat siswa harus memerankan karakter tertentu dan bertindak laku seperti dalam situasi yang telah ditetapkan. Hal ini akan meningkatkan kepekaan siswa terhadap perasaan orang lain.

Indikator memberikan respon saat teman tampil perkembangan anak meningkat karena pada perlakuan bermain peran guru memberikan contoh langsung dengan memberikan tepuk tangan kepada siswa yang sedang tampil bermain peran. Penelitian ini sejalan dengan pendapat Rosinah *et al.*, (2024) bahwa Metode role play mempunyai kelebihan dalam membantu mereka mengapresiasi lingkungan sekitar. Mengapresiasi lingkungan sekitar bisa juga memberikan penghargaan berupa tepuk tangan. Sejalan dengan pendapat Chelya *et al.*,(2021) bahwa memberikan tepuk tangan merupakan sebuah bentuk apresiasi yang diberikan seseorang kepada orang

yang telah menampilkan suatu karya ataupun prestasi yang mana tindakan tersebut adalah sebagai bentuk penghargaan atas apa yang telah dicapai. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Fauzi *et al.*, (2022) bahwa membiasakan kepada setiap peserta didik untuk mengapresiasi teman sekelasnya yang telah berhasil menjalankan tugasnya akan berdampak kepada anak yang diberikan apresiasi tepuk tangan yang mana akan merasakan bahagia atas pencapaiannya.

2. Peningkatan Kecerdasan Interpersonal

Berdasarkan hasil uji hipotesis friedman yang menunjukkan Nilai p ($<.001$) yang berarti $p < 0,05$ kesimpulannya adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al maarif singosari. Bermain peran membantu anak-anak dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal dalam aspek indikator melaksanakan kegiatan secara berkelompok, antri menunggu giliran, berbagi alat bermain dengan teman, membantu teman yang sedang kesulitan, menghibur teman yang sedang sedih dan memberikan respon kepada teman yang tampil.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Utami (2023) bahwa melalui kegiatan bermain peran ini, anak secara tidak langsung diberikan pengalaman untuk berinteraksi dengan teman sebayannya dan ikut aktif dalam permainan kelompok. Selain itu pendapat Kasmawarni (2023) menjelaskan bahwa melalui bermain peran memberikan anak kesempatan

untuk belajar antri dalam berbagai kegiatan. Sejalan dengan pendapat Halifah (2020) selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih perkembangan sikap empati, simpati, senang, saling berbagi atau tolong menolong sesama teman sebayanya dan peran lainnya. Pendapat Gunawan (dalam Nurtika, 2019) peran ini melatih kemampuan berkomunikasi efektif secara verbal dan non verbal serta melatih kepekaan rasa empati terhadap temannya ketika mengalami sebuah kecelakaan atau kesulitan. Pendapat Akollo *et al.*, (2020) bahwa metode bermain peran membuat siswa harus memerankan karakter tertentu dan bertingkah laku seperti dalam situasi yang telah ditetapkan. Hal ini akan meningkatkan kepekaan siswa terhadap perasaan orang lain serta pendapat Rosinah *et al.*, (2024) bahwa Metode role play mempunyai kelebihan dalam membantu mereka mengapresiasi lingkungan sekitar.

Teori di atas sejalan dengan hasil temuan dalam penelitian yang menyatakan bahwa kegiatan bermain peran dapat membantu dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Karena melalui kegiatan bermain peran anak diberikan kesempatan untuk memerankan tokoh secara langsung sesuai dengan karakter dalam sebuah cerita sehingga anak mampu memahami isi atau nilai yang terkandung di dalamnya, Dengan berperan secara langsung akan memberikan pengalaman yang berkesan dalam ingatan anak. Sesuai dengan pendapat Andriani (2021) Bermain peran dimaknai sebagai cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain. Hal itu juga sejalan dengan pendapat shoimin bahwa kelebihan

dari bermain anak dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan anak sendiri (Utami, 2023). Sehingga anak mampu mempraktekan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini memiliki dampak positif dan dapat mendukung bahwa kegiatan bermain peran bermanfaat untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dari enam kali pemberian perlakuan bermain peran dan posttest berturut-turut mengalami peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak. Peningkatan tersebut terjadi karena anak dilakukan pembiasaan untuk bersikap empati dan prososial melalui perlakuan bermain peran yang dilakukan secara terus menerus maka akan melekat pada dirinya. Sejalan dengan pendapat Mahfira *et al.*, (2022) strategi pembiasaan yang dilakukan oleh guru membiasakan anak bersikap, berperilaku yang benar dilakukan secara berulang-ulang nantinya akan tertanam dalam diri anak. Pada hakekatnya kecerdasan interpersonal itu perlu pembiasaan dan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak perlakuan tidak bisa hanya dengan dilakukan 1 atau 2 kali perlakuan saja tetapi butuh perlakuan yang berulang kali sehingga ada peningkatan kecerdasan interpersonal anak yang terbentuk dari sebuah pembiasaan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat menjadi salah satu kegiatan yang efektif untuk menstimulus kecerdasan interpersonal anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut :

1. Penelitian ini belum mendeskripsikan peningkatan kecerdasan interpersonal anak secara individu hanya melihat dari nilai rata-rata posttest, sehingga belum diketahui kecerdasan interpersonal yang kurang dari tiap individu anaknya.
2. Penelitian ini hanya menggunakan 1 kelompok saja yakni kelompok eksperimen dan tidak adanya kelompok kontrol, sehingga sulit menentukan sejauh mana peningkatan disebabkan oleh perlakuan yang memengaruhi hasil pengukuran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dilakukan sebanyak 6 kali perlakuan dengan Tema cerita keseharian anak. Dalam cerita yang dibawakan anak mengandung nilai berbagi, membantu, bekerja sama, menghibur teman yang sedih, memberikan apresiasi kepada teman dan sikap antri. Pada pelaksanaannya anak dilibatkan dalam setiap kelompok yang terdiri dari tokoh keluarga Dita yaitu Ibu, Adek Dita, Ayah, Kakak dan teman Dita disekolah Rara, Kiki, Zida beserta Guru. Kegiatan bermain peran ini membiasakan anak untuk dapat melaksanakan kegiatan secara berkelompok, antri menunggu giliran, berbagi alat bermain dengan teman, membantu teman yang sedang kesulitan, menghibur teman yang sedang sedih dan memberikan respon kepada teman yang tampil. Penelitian yang dilakukan terdiri dari enam kali pemberian perlakuan bermain peran dan posttest berturut-turut mengalami peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak. Kesimpulan ini menunjukkan pentingnya kegiatan bermain peran sebagai kegiatan yang efektif dalam merangsang kecerdasan interpersonal anak.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis friedman yang menunjukkan nilai $p (<.001)$ yang berarti $p < 0,05$ kesimpulannya adalah H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, hasil perhitungan tersebut dapat dinyatakan

bahwa bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Al maarif singosari. Peningkatan tersebut terjadi karena anak dilakukan pembiasaan untuk bersikap empati dan prososial melalui perlakuan bermain peran yang dilakukan secara terus menerus maka akan melekat pada dirinya.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan sebagai masukan untuk pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan kegiatan bermain peran sebagai salah satu metode pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Guru dapat mengintegrasikan kegiatan bermain peran dalam kurikulum dan memberikan kesempatan anak-anak untuk berlatih intensif dalam kegiatan bermain peran di kelas. Dengan melibatkan anak dalam kegiatan ini, guru dapat membantu mereka mengembangkan kecerdasan interpersonal dan menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
2. Bagi orang tua, disarankan untuk melibatkan anak dalam kegiatan bermain peran di rumah sebagai rangsangan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Dengan berpartisipasi orang tua dan anak dalam kegiatan bermain peran di rumah dapat merangsang dan menstimulus kecerdasan interpersonal pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, N., Rahmatullah, A. S., & Madjid, M. N. (2022). Efektivitas Metode Islamic Montessori dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3739–3758. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2375>
- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun Application of Role Playing Method in Developing Empathes in Children Aged 5-6 Years 1. *Didaxei : Jurnal Pendidikan*, 1(1), 41–52. <http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/DX/article/view/175>
- Andini, Y. T., & Ramiati, E. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran Guna Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Anak. *Ilmiah Potensia*, 5(1), 8–15.
- Andriani, F. (2021). *Pengaruh Metode Sosiodrama Terhadap Sikap Empati Anak Usia 5-6 Tahun di RA Asy-syuhada Desa Rabuhit T.A 2020/2021*. 6.
- Annisa, D., & Djamas, N. (2021). Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia 5 – 6 Tahun Melalui Permainan Tradisional Babington. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.592>
- Chelya, M., Budiarti, P., & Aziz, D. K. (2021). Mengungkapkan Nilai-nilai pendidikan Karakter dalam Film Tanah Surga Katanya Karya Danial Rifki dan Relevansinya Terhadap Pendidikan Anak Madrasah Ibtidaiyah. *Pendidikan Islam*, 3.
- Dheasari, A. (2020). *Pengembangan Media Bigbook Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Empati dan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini Agustiarini*. 12(1), 41–54.
- Elvira, M., & Sainuddin, S. (2020). Uji Model Instrumen The Mathematical Development Beliefs Survey (MDBS) Pada Pendidikan Prasekolah. *Preschool*, 1(2), 95–104. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i2.9091>

- Fauzi, S., Subiyantoro, S., Fajrin, N., Alam, M., & Ghozali, M. (2022). Implementing the Values of Peace and a Championship Attitude in Forming the Character of Students for Tka-Tpa Amm Kotagede Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 33–42. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v11i1.9353>
- Fitri, R. (2021). Implementasi Pengembangan Perilaku Empati Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Nuryani Ishak. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 993–999. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.3082>
- Halifah, S. (2020). Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak. *Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Herawati, N. I., Yuliariatiningsih, M. S., Halimah, L., & Mirawati. (2020). Identifikasi Prosocial Skill Anak Usia Dini dalam Project Based Learning di Taman Kanak-Kanak. *Prosiding Seminar Nasional Unimus*, 3, 108–114. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Idham, R. N., Syafrudin, U., & Drupadi, R. (2023). Analisis kecerdasan interpersonal anak usia dini di tk istiqlal bandar lampung ARTICLE INFO ABSTRACT. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12(1), 49–58.
- Istiharini. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Aikmel. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 1(2), 176–196.
- Juleha, S., & Diana, R. R. (2023). Dampak Metode Proyek Terhadap Kecerdasan Interpesonal Anak Usia Dini. 9(1), 66–74.
- Kasmawarni. (2023). Peningkatan Sosial Emosional Anak Melalui Kegiatan Bermain Peran Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina. *Jurnal Inovasi Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.
- Lapanda, S. (2022). *Hubungan Empati dengan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini*. UNIVERSITAS LAMPUNG BANDAR LAMPUNG.

- Mahfira, A., Marmawi, & Amalia, A. (2022). *Strategi Menanamkan Peduli Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Alkautsar Pontianak Selatan*. 11, 2664–2670. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i11.59347>
- MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA. (2014). Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 13.
- Mukhlis, A., & Mbelo, F. H. (2019). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Pada Permainan Tradisional. *Preschool*, 1(1), 11–28. <https://doi.org/10.18860/preschool.v1i1.8172>
- Musfiroh, T. (2021). *Pengembangan Kecerdasan majemuk* (2nd ed.). Universitas Terbuka.
- Novia, A. P., & Mahyuddin, N. (2020). Pembelajaran Sentra dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1247–1255.
- Nurdial, Mujriyanti, A., Darni, H., & Sariakin. (2022). *meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran untuk anak usia 5-6 tahun di TK*. 19–20.
- Nurfazrina, S. A., Muslihin, H. Y., & Sumardi. (2020). Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5-6 Tahun (Literature Review). *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 285–299.
- Nurtika, E. (2019). Analisis Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak dengan Metode Bermain Peran. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 15–24. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5309>
- Pahrul, Y., Hartati, S., & Meilani, S. M. (2019). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 461. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.186>

- Putri, A. S., & Cahya, M. E. (2023). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 12.
- Rosinah, Zultiar, I., & Popiariana, A. A. (2024). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di SPS Mekar Karya IV Babakanbaru. 2(3), 508–522.
- Safaria, T. (2005). *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Amara books.
- Sari, N. (2022). *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Di Tk Negeri Pembina Way Tuba Kabupaten Way Kanan*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG.
- Subakti, H., Chamidah, D., Siregar, R. S., Saputro, A, N. C., Recard, M., Nurtanto, M., Kuswandi, S., Rahmadhani, R., & Sitopu, J. W. (2022). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. 1–142.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (19th ed.). Alfabeta.
- Sumarni, A., Sofia, A., & Irzalinda, V. (2020). Empati Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 60–67. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22260>
- Utami, A. A. (2023). *Pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Kota Enrekang*.
- Wahyuningtyas, D. P., Kartika, R., & Noer, P. (2024). *Relevansi Permainan Tradisional dalam Film Squid Game Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini*. 7, 291–304.

LAMPIRAN

Lampiran 1
Daftar Nama Anak / siswa

No	Nama	Jenis Kelamin
1	Abdiel Helga Pramudya Arzanka	Laki-laki
2	Afshiena Chuancantya	Perempuan
3	Alesha Salasika Kanasukma	Perempuan
4	Alfarizi Abid Arengga	Laki-laki
5	Alifya Inayah El Lathifa	Perempuan
6	Aqila Halwa Al Idrus	Perempuan
7	Ar Sakha Qaisar Muhammad Ferdinand	Laki-laki
8	Arkaan Xavier Al Ghifari	Laki-laki
9	Binta Naura Rahmania Azzamhari	Perempuan
10	Daffa Ganendra Azka	Laki-laki
11	Elmira Jehan Ramadhani	Perempuan
12	Hafizhah Zanitha	Perempuan
13	Kinandra Arta Rasendria	Laki-laki
14	Muhammad Gibram Arskha Anshar	Laki-laki
15	Rafa Fardan Muttaqi	Laki-laki
16	Raisha Azalia	Perempuan

Lampiran 2
Instrumen Penelitian

Kisi - kisi Instrumen Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak

Aspek	Indikator	Sub Indikator
Kecerdasan Interpersonal (<i>Sosial Sensitivity</i>)	Prososial	Anak mampu melaksanakan kegiatan secara berkelompok
		Anak mampu antri menunggu giliran
		Anak mampu berbagi alat bermain dengan teman
		Anak mampu membantu teman yang sedang kesulitan
	Empati	Anak mampu menghibur teman yang sedang sedih
		Anak mampu memberikan respon kepada teman yang tampil

Lembar Observasi Peserta Didik

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Petunjuk :

Isilah skor yang sesuai dengan aktivitas peserta didik dalam proses kegiatan bermain peran berlangsung sesuai dengan pedoman

No	Nama Anak	Indikator Penilaian						Total skor
		Melaksanakan kegiatan berkelompok	Antri menunggu giliran	Berbagi alat bermain	Membantu teman yang sedang kesulitan	Menghibur teman yang sedih	Memberikan respon kepada teman yang tampil	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								

Malang, Februari 2024
Pengamat

Zaitun Nur Rizqi Ilahi

Pedoman Penilaian Kecerdasan Interpersonal (*Social Sensitivity*) Anak

No.	Indikator Penilaian	Keterangan	Skor
1	Anak mampu melaksanakan kegiatan secara berkelompok	Anak mampu terlibat aktif dalam melaksanakan kegiatan secara berkelompok dan mampu mengarahkan temannya	4
		Anak mampu terlibat aktif dalam melaksanakan kegiatan secara berkelompok tanpa diingatkan guru	3
		Anak mulai mampu melaksanakan kegiatan secara berkelompok namun dengan arahan guru	2
		Anak belum mampu mengikuti arahan guru untuk berkegiatan secara kelompok	1
2	Anak mampu antri menunggu giliran	Anak mampu antri menunggu giliran sesuai urutan dengan inisiatif sendiri dan mengingatkan temannya untuk antri.	4
		Anak mampu antri menunggu giliran sesuai urutan dengan inisiatif sendiri tanpa harus diingatkan	3
		Anak mulai mampu antri menunggu giliran sesuai urutan namun masih diingatkan guru	2

		Anak belum mampu antri menunggu giliran sesuai urutannya	1
3	Anak mampu berbagi alat bermain dengan teman	Anak mampu berbagi alat bermain pada teman dengan inisiatif sendiri dan mengajak teman lain untuk ikut berbagi	4
		Anak mampu berbagi alat bermain pada teman dengan inisiatif sendiri tanpa diingatkan guru	3
		Anak mulai mampu berbagi alat bermain dengan teman jika diingatkan oleh guru	2
		Anak belum mampu berbagi alat bermain dengan teman	1
4	Anak mampu membantu teman yang sedang kesulitan	Anak mampu membantu teman dengan inisiatif sendiri dan mengajak teman lain untuk ikut membantu	4
		Anak mampu membantu teman dengan inisiatif sendiri tanpa arahan guru	3
		Anak mulai mampu membantu teman yang sedang kesulitan namun masih dengan arahan guru	2
		Anak bersikap pasif saat teman sedang kesulitan	1
5	Anak mampu menghibur teman yang sedang sedih	Anak mampu menghibur teman yang sedang sedih dengan inisiatif sendiri serta mengajak teman lain untuk ikut menghibur	4
		Anak mampu menghibur teman yang sedang sedih dengan inisiatif sendiri tanpa dibantu oleh guru	3
		Anak mulai mampu menghibur teman yang sedang sedih, jika diingatkan dan dibantu oleh guru	2
		Anak bersikap pasif saat teman sedang sedih	1
6	Anak mampu memberikan respon kepada teman yang tampil	Anak mampu memberikan respon kepada yang tampil berupa tepuk tangan dengan inisiatif sendiri secara konsisten (kepada semua kelompok yang tampil)	4
		Anak mampu memberikan respon kepada teman yang tampil berupa tepuk tangan dengan inisiatif sendiri tanpa diingatkan guru namun belum konsisten (kepada beberapa kelompok tertentu saja)	3

Validitas isi berdasarkan penilaian ahli (expert judgment)

Aspek yang dinilai	Rater		Tabulasi
	Ahli I	Ahli II	
1	4	4	D
2	4	3	D
3	2	4	C
4	3	4	D
5	3	3	D
6	2	4	C
7	4	4	D

Tabulasi Silang 2×2		Ahli 1	
		Kurang Relevan Skor 1-2	Sangat Relevan Skor 3-4
Ahli 2	Kurang Relevan Skor 1-2	A	B
	Sangat Relevan Skor 3-4	C	D

Uji Validitas dengan rumus gregory

$$V = \frac{5}{(0 + 0 + 2 + 5)}$$

$$V = 0,71 \text{ Validitas Tinggi}$$

Lampiran 4

Reliabilitas

Scale Reliability Statistics

Cronbach's α

scale	0.909
-------	-------

Lampiran 5

Data Hasil Observasi Posttest

Posttest 1

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Petunjuk :
Isilah skor yang sesuai dengan aktivitas peserta didik dalam proses kegiatan bermain peran berlangsung sesuai dengan pedoman

No	Nama Anak	Indikator Penilaian						Total skor
		Melaksanakan kegiatan berkelompok	Antri menunggu giliran	Berbagi alat bermain	Membantu teman yang sedang kesulitan	Menghibur teman yang sedih	Memberikan respon kepada teman yang tampil	
1	Arzan	3	2	3	2	3	2	15
2	Shiena	2	2	1	3	2	3	13
3	Alesha	2	3	2	2	3	2	14
4	Abid	3	1	3	2	2	3	14
5	Ivy	3	3	3	3	2	3	17
6	Halva	2	3	3	3	3	3	17
7	Qai	3	3	2	2	3	3	16
8	Arkan	3	2	2	3	2	3	15
9	Binta	3	3	3	2	2	2	15
10	Azka	3	3	3	2	3	2	16
11	Jehan	2	2	2	3	3	3	15
12	Hafidzah	2	2	2	3	3	2	14
13	Kinan	2	3	2	2	2	2	13
14	Saka	3	2	3	3	3	3	17
15	Rafa	3	3	2	2	3	3	16
16	Icha	3	3	3	3	2	3	17

Malang, 5 Februari 2024
Pengamat

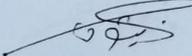
Zaitun Nur Rizqi Ilahi

Posttest 2

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Petunjuk :
Isilah skor yang sesuai dengan aktivitas peserta didik dalam proses kegiatan bermain peran berlangsung sesuai dengan pedoman

No	Nama Anak	Indikator Penilaian						Total skor
		Melaksanakan kegiatan berkelompok	Antri menunggu giliran	Berbagi alat bermain	Membantu teman yang sedang kesulitan	Menghibur teman yang sedih	Memberikan respon kepada teman yang tampil	
1	Arzan	3	2	3	3	3	3	17
2	Shiena	2	3	2	3	2	3	15
3	Alesha	2	3	2	3	3	3	16
4	Abid	3	2	3	2	3	3	16
5	Ivy	3	3	3	3	3	3	18
6	Halva	3	3	3	3	3	3	18
7	Qai	3	3	3	2	3	3	17
8	Arkan	3	2	2	3	3	3	16
9	Binta	3	3	3	3	2	2	16
10	Azka	3	3	3	3	3	2	17
11	Jehan	3	2	2	3	3	3	16
12	Hafidzah	2	3	2	3	3	3	16
13	Kinan	2	3	2	3	2	3	15
14	Saka	3	2	3	3	3	3	17
15	Rafa	3	3	3	2	3	3	17
16	Icha	3	3	3	3	2	3	17

Malang, 6 Februari 2024
Pengamat

Zaitun Nur Rizqi Ilahi

Posttest 3

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Petunjuk :
Isilah skor yang sesuai dengan aktivitas peserta didik dalam proses kegiatan bermain peran berlangsung sesuai dengan pedoman

No	Nama Anak	Indikator Penilaian						Total skor
		Melaksanakan kegiatan berkelompok	Antri menunggu giliran	Berbagi alat bermain	Membantu teman yang sedang kesulitan	Menghibur teman yang sedih	Memberikan respon kepada teman yang tampil	
1	Arzan	3	3	3	3	3	3	18
2	Shiena	3	3	3	4	3	3	19
3	Alesha	3	3	3	3	3	3	18
4	Abid	3	3	3	3	3	4	19
5	Ivy	3	4	3	3	3	3	19
6	Halwa	3	3	3	4	3	4	20
7	Qai	3	3	3	3	3	3	18
8	Arkan	3	3	3	3	3	3	17
9	Bunta	3	3	3	3	3	3	18
10	Azka	3	3	3	3	3	3	18
11	Jehan	4	3	3	3	4	3	20
12	Hafidzah	3	3	3	3	3	3	18
13	Kinan	2	3	3	3	2	3	16
14	sakha	3	3	4	3	3	3	19
15	Rafa	3	3	3	3	3	3	18
16	Icha	3	3	3	3	3	4	19

Malang, 7 Februari 2024
Pengamat

Zaitun Nur Rizqi Ilahi

Posttest 4

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Petunjuk :
Isilah skor yang sesuai dengan aktivitas peserta didik dalam proses kegiatan bermain peran berlangsung sesuai dengan pedoman

No	Nama Anak	Indikator Penilaian						Total skor
		Melaksanakan kegiatan berkelompok	Antri menunggu giliran	Berbagi alat bermain	Membantu teman yang sedang kesulitan	Menghibur teman yang sedih	Memberikan respon kepada teman yang tampil	
1	Arzan	3	3	3	3	3	4	19
2	Shiena	3	3	3	4	3	3	19
3	Alesha	3	3	3	3	3	3	18
4	Abid	4	3	3	3	3	4	20
5	Ivy	3	4	3	3	3	3	20
6	Halwa	3	3	3	4	3	3	20
7	Qai	3	3	3	3	3	4	18
8	Arkan	3	3	3	3	3	3	18
9	Bunta	3	3	3	3	3	3	18
10	Azka	3	3	3	3	3	3	19
11	Jehan	4	3	3	4	4	3	21
12	Hafidzah	3	3	3	3	3	3	18
13	Kinan	3	3	3	3	2	3	17
14	sakha	3	3	4	3	3	3	19
15	Rafa	3	4	3	3	3	3	19
16	Icha	3	3	3	3	3	4	19

Malang, 12 Februari 2024
Pengamat

Zaitun Nur Rizqi Ilahi

Posttest 5

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Petunjuk :
Isilah skor yang sesuai dengan aktivitas peserta didik dalam proses kegiatan bermain peran berlangsung sesuai dengan pedoman

No	Nama Anak	Indikator Penilaian						Total skor
		Melaksanakan kegiatan berkelompok	Antri menunggu giliran	Berbagi alat bermain	Membantu teman yang sedang kesulitan	Menghibur teman yang sedih	Memberikan respon kepada teman yang tampil	
1	Arzan	3	3	3	3	3	4	19
2	Shiena	3	4	3	4	3	3	20
3	Alesha	3	3	3	3	3	3	18
4	Abid	4	3	3	3	3	4	20
5	Ivy	3	4	4	3	3	3	20
6	Halwa	4	3	3	4	3	4	21
7	Qai	3	3	4	3	3	3	19
8	Arkan	3	3	3	3	3	3	18
9	Bunta	3	3	3	3	4	3	19
10	Azka	3	3	3	3	4	3	19
11	Jehan	4	3	3	3	4	3	21
12	Hafidzah	3	3	3	3	4	3	19
13	Kinan	3	3	3	3	3	3	18
14	sakha	4	3	4	3	3	3	20
15	Rafa	3	4	3	3	3	3	19
16	Icha	3	3	3	4	3	4	20

Malang, 13 Februari 2024
Pengamat

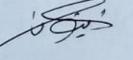
Zaitun Nur Rizqi Ilahi

Posttest 6

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS PESERTA DIDIK

Petunjuk :
Isilah skor yang sesuai dengan aktivitas peserta didik dalam proses kegiatan bermain peran berlangsung sesuai dengan pedoman

No	Nama Anak	Indikator Penilaian						Total skor
		Melaksanakan kegiatan berkelompok	Antri menunggu giliran	Berbagi alat bermain	Membantu teman yang sedang kesulitan	Menghibur teman yang sedih	Memberikan respon kepada teman yang tampil	
1	Arzan	3	3	4	3	3	4	20
2	Shiena	3	4	3	4	3	3	20
3	Alesha	3	3	3	3	3	3	18
4	Abid	4	3	3	3	3	4	20
5	Ivy	4	4	4	3	3	3	21
6	Halwa	4	3	3	4	4	4	22
7	Qai	3	3	4	3	3	3	19
8	Arkan	3	3	3	3	3	4	19
9	Bunta	3	4	3	3	4	3	20
10	Azka	3	3	3	3	4	3	19
11	Jehan	4	3	3	4	4	3	21
12	Hafidzah	3	3	3	3	3	4	19
13	Kinan	3	3	3	3	3	3	18
14	sakha	4	3	4	4	3	3	21
15	Rafa	3	4	3	3	4	3	20
16	Icha	3	3	3	4	3	4	20

Malang, 15 Februari 2024
Pengamat

Zaitun Nur Rizqi Ilahi

Lampiran 6

Uji Normalitas

Descriptives						
	Posttest1	Posttest2	Posttest3	Posttest4	Posttest5	Posttest 6
N	16	16	16	16	16	16
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	15.3	16.5	18.4	18.9	19.4	19.8
Median	15.0	16.5	18.0	19.0	19.0	20.0
Standard deviation	1.39	0.894	1.02	1.02	0.957	1.11
Minimum	13	15	16	17	18	18
Maximum	17	18	20	21	21	22
Shapiro-Wilk W	0.906	0.894	0.898	0.925	0.894	0.933
Shapiro-Wilk p	0.100	0.064	0.075	0.205	0.065	0.269

Lampiran 7

Uji Hipotesis Friedman

Friedman

χ^2	df	p
75.5	5	< .001

Lampiran 8

Surat Izin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faksimile (0341) 552398 Malang
<http://fkip.um-malang.ac.id>, email : fkip@um-malang.ac.id

Nomor : 213/Un.03.1/TL.00.1/01/2024
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian** 19 Januari 2024

Kepada
 Yth. Kepala TK Islam Al Ma'arif
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Zaitun Nur Rizqi Ilahi
 NIM : 200105110055
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
 Judul Skripsi : **Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Kegiatan Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Al Ma'arif Singosari**

Lama Penelitian : Februari 2024 sampai dengan April 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

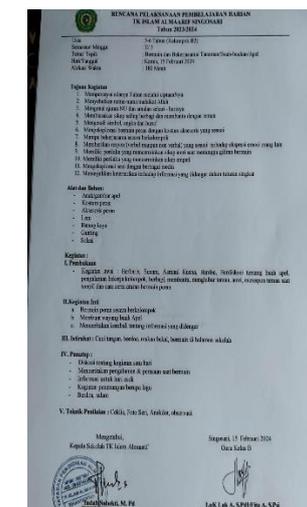
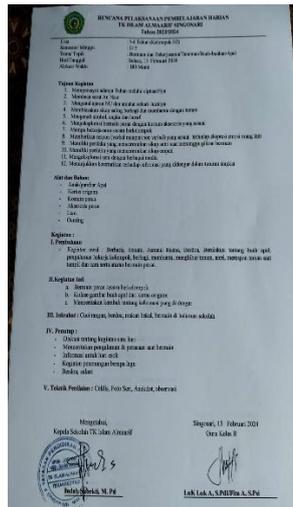
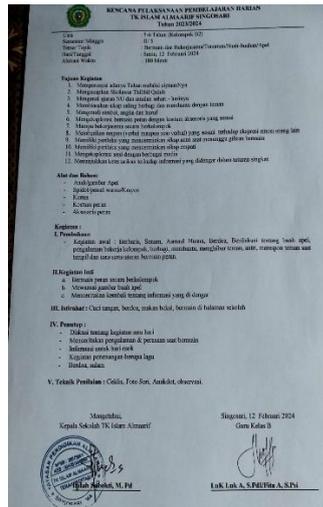
Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 Kepala, Bidang Akademik
 Muhammad Walid, MA
 19750923 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIAUD
2. Arsip



Lampiran 11 Naskah Cerita

Apel

Awan yang cerah dan pagi hari yang begitu indah. Di suatu rumah terdapat sebuah keluarga dengan anggota keluarga terdiri dari ayah, ibu, kakak rika dan dito. Semua orang melakukan kegiatan rutin setiap paginya, ibu sedang memasak, Dito bersiap-siap untuk sekolah, ayah bersiap-siap untuk mengantarkan dito dan kakak rika membantu ibu membersihkan rumah.

Ibu : "Dek, ini bekalnya sudah siap"

Dito : "Iya ibu"

Adiknya menghampiri ibu dan memasukkan bekal ke dalam tasnya. Kemudian ayah dan dito berpamitan kepada ibu dan kakak untuk berangkat sekolah.

Ibu : "Semangat belajarnya ya nak"

Kakak : "Hati-hati di jalan ayah/adik"

Ayah dan adiknya berangkat ke sekolah dengan jalan kaki. Sesampainya ayah dan dito di sekolah. Diapun salam pada ayah.

Ayah : "selamat belajar ya nak"

Dito : "Iya ayah, terima kasih sudah mengantarkanku ke sekolah"

Ayahpun meninggalkan Dito dan Dito berjalan menuju kelas, sesampainya di kelas terlihat beberapa murid sudah duduk rapi dan siap untuk belajar. Dito pun segera duduk bergabung dengan teman yang lain, beberapa saat kemudian bu guru masuk dan memulai untuk pembelajaran.

Bu guru : "Anak-anak hari ini kita belajar membuat wayang dari gambar buah apel dengan berkelompok. Kalian akan dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A dan B. Anak yang mendapatkan huruf A bergabung menjadi kelompok A sedangkan yang mendapatkan huruf B bergabung menjadi kelompok B.

Bu Guru membagikan kertas pada anak-anak, kemudian semua murid duduk berkelompok sesuai dengan kelompoknya. Saat anak-anak mulai mengerjakan, ada salah satu murid yang menagis.

Rara : "Kiki, kenapa kamu menagis"

Kiki : "Aku tidak punya stick, untuk menempel gambar buah apel"

Rara : "Jangan menagis Ki, ini aku kasih".

Bu Guru : Anak-anak sudah selesai ya, waktunya sudah habis. Sekarang kalian akan maju ke depan secara berkelompok untuk menceritakan tentang buah apel"

Murid-murid : "Saya bu, saya bu"

Bu Guru : "Anak-anak supaya tidak ramai, majunya bergiliran. Di mulai untuk yang pertama maju adalah kelompok A dan yang kedua maju kelompok B.

Kelompok A maju untuk menceritakan tentang buah apel.

Dani: Assalamualaikum teman-teman, buah apel warnanya merah dan hijau

Rara: bisa dibuat jadi kripik

Bu Guru : "Wah, hebat kelompok A. Tepuk tangan untuk kelompok A".

Kiki : "Dito, ayok tepuk tangan kita harus menghargai teman kita yang sudah maju"

Dito : "Oh begitu ya, maaf ya"

Kring...Bel pulang berbunyi

Bu Guru : "Anak-anak waktu pembelajaran sudah selesai, sebelum pulang mari kita berdoa terlebih dahulu"

Semua muridpun berdoa bersama, Hari itu semua murid belajar dengan gembira mereka pun pulang dengan hati yang senang.

Pisang

Awan yang cerah dan pagi hari yang begitu indah. Di suatu rumah terdapat sebuah keluarga dengan anggota keluarga terdiri dari ayah, ibu, kakak rika dan dito. Semua orang melakukan kegiatan rutin setiap paginya, ibu sedang memasak, Dito bersiap-siap untuk sekolah, ayah bersiap-siap untuk mengantarkan dito dan kakak rika membantu ibu membersihkan rumah.

Ibu : "Dek, ini bekalnya sudah siap"

Dito : "Iya ibu"

Adiknya menghampiri ibu dan memasukkan bekal ke dalam tasnya. Kemudian ayah dan dito berpamitan kepada ibu dan kakak untuk berangkat sekolah.

Ibu : "Semangat belajarnya ya nak"

Kakak : "Hati-hati di jalan ayah/adik"

Ayah dan adiknya berangkat ke sekolah dengan jalan kaki, Sesampainya ayah dan dito di sekolah. Diapun salam pada ayah.

Ayah : "selamat belajar ya nak"

Dito : "Iya ayah, terima kasih sudah mengantarkanku ke sekolah"

Ayahpun meninggalkan Dito dan dito berjalan menuju kelas, sesampainya di kelas terlihat beberapa murid sudah duduk rapi dan siap untuk belajar. Dito pun segera duduk bergabung dengan teman yang lain, beberapa saat kemudian bu guru masuk dan memulai untuk pembelajaran.

Bu guru : "Anak-anak hari ini kita belajar mewarna gambar buah pisang dengan berkelompok. Kalian akan dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A dan B. Anak yang mendapatkan huruf A bergabung menjadi kelompok A sedangkan yang mendapatkan huruf B bergabung menjadi kelompok B.

Bu Guru membagikan kertas pada anak-anak, kemudian semua murid duduk berkelompok sesuai dengan kelompoknya. Saat anak-anak mulai mengerjakan, ada salah satu murid yang menagis.

Rara : "Kiki, kenapa kamu menagis"

Kiki : "Aku tidak punya krayon warna kuning, untuk mewarnai gambar buah pisang"

Rara : "Jangan menagis Ki, ini aku kasih".

Bu Guru : Anak-anak sudah selesai ya, waktunya sudah habis. Sekarang kalian akan maju ke depan secara berkelompok untuk menceritakan tentang buah pisang"

Murid-murid : "Saya bu, saya bu"

Bu Guru : "Anak-anak supaya tidak ramai, majunya bergiliran. Di mulai untuk yang pertama maju adalah kelompok A dan yang kedua maju kelompok B.

Kelompok A maju untuk menceritakan tentang buah pisang.

Dani: Assalamualaikum teman-teman, buah pisang warnanya kuning dan hijau

Rara: bentuknya panjang

Bu Guru : "Wah, hebat kelompok A. Tepuk tangan untuk kelompok A".

Kiki : "Dito, ayok tepuk tangan kita harus menghargai teman kita yang sudah maju"

Dito : "Oh begitu ya, maaf ya"

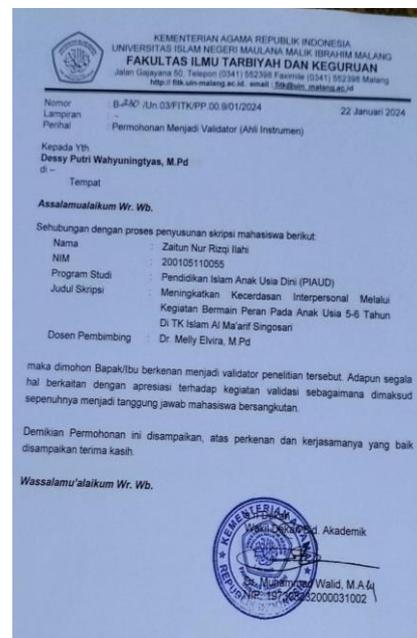
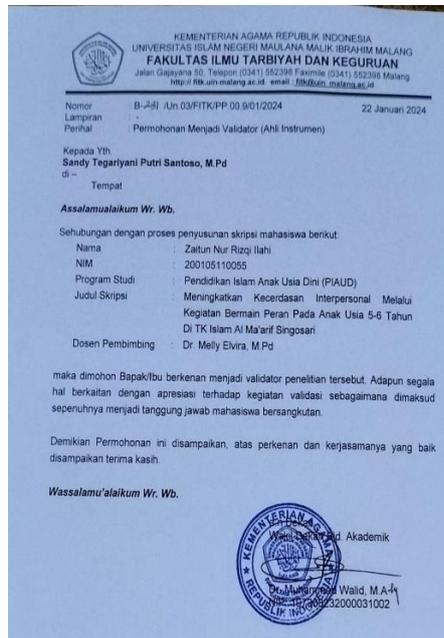
Kring...Bel pulang berbunyi

Bu Guru : "Anak-anak waktu pembelajaran sudah selesai, sebelum pulang mari kita berdoa terlebih dahulu"

Semua muridpun berdoa bersama, Hari itu semua murid belajar dengan gembira mereka pun pulang dengan hati yang senang.

Lampiran 12

Surat Izin Validasi



Lampiran 13

Dokumentasi

Link Video:

https://drive.google.com/file/d/16zCIJnkAnf13IbirMNFnDd31V-IbgAsM/view?usp=drive_link



Foto bersama setelah kegiatan



Menjelaskan cara bermain peran



Membantu teman menalikan kostum



Kegiatan berkelompok



Memberikan tepuk tangan kepada teman yang tampil



Peran sebagai murid



Duduk sesuai urutan kelompok yang maju



Peran sebagai guru



Berbagi kostum dengan kelompok lain



Menghibur teman yang sedih



Peran sebagai ibu



Antri mengambil pembagian kelompok



Undian urutan kelompok yang tampil



Peran sebagai ayah dan anak

Biodata Mahasiswa



Nama : Zaitun Nur Rizqi Ilahi
 NIM : 200105110055
 Tempat Tanggal Lahir : Malang, 26 Maret 2002
 Fakultas/Program Studi : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Tahun Masuk : 2020
 Alamat Rumah : Dsn Biru RT: 11 RW: 03 Gunungrejo, Kec.Singosari, Kab. Malang
 No. Telp : 082337516459
 Alamat Email : rizkizaitun@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

SD Negeri Sudimoro 03 Bululawang , lulus tahun 2014

MTs Al-Qur,an Laraiba Hanifida, lulus tahun 2017

MA Al-Qur,an Laraiba Hanifida, lulus tahun 2020