

PENGARUH KEGIATAN BERMAIN PERAN RUMAH BALOK TERHADAP KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK

Rizky Dyah Purwani¹, Wening Sekar Kusuma², Dita Primashanti Koesmadi³

¹²³ PGPAUD, FKIP, STKIP Modern Ngawi
dyahrzky11@gmail.com

Abstrak

Studi ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kecerdasan interpersonal anak, yang meliputi ketidakmampuan mereka memahami perasaan orang lain, menghargai karya teman, membentuk dan menjaga persahabatan, dan bertindak dengan cara yang menunjukkan kepada teman mereka bahwa mereka mirip dengan mereka. dan bahwa mereka memaafkan kesalahan mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kegiatan bermain rumah balok terhadap kecerdasan interpersonal siswa Kelompok A di TK Pandan Aran. Penelitian ini mengadopsi metodologi penelitian eksperimen. Sampling Non-Probabilitas, sering dikenal sebagai sampling saturasi, adalah metode sampel yang digunakan. Temuan studi menunjukkan bahwa siswa di kelompok A mampu bekerja sama dengan teman-temannya melalui kegiatan bermain peran, menjaga teman mereka dengan mengulurkan tangan saat dibutuhkan, dan berbagi makanan atau perlengkapan bermain peran. Hal ini menunjukkan bagaimana latihan bermain peran secara signifikan mempengaruhi pertumbuhan kecerdasan interpersonal siswa kelompok A di TK Pandan Aran Beran Ngawi. Hasil post-test dan pre-test menunjukkan bahwa kegiatan bermain *Block House* berdampak pada kecerdasan interpersonal. Latihan Bermain rumah balok memiliki hasil yang lebih besar pada Kecerdasan Interpersonal setelah (perawatan).

Kata Kunci: *Bermain Peran, Rumah Balok, Kecerdasan Interpersonal.*

Abstract

This study is based on the issue of children's low interpersonal intelligence, which includes their inability to understand other people's feelings, to appreciate their friends' work, to form and maintain friendships, and to act in ways that show their friends they are similar to them and that they are forgiving of their mistakes. This study intends to investigate the impact of the block house role-playing activity on the interpersonal intelligence of Group A students at Pandan Aran Kindergarten. This study adopted an experimental research methodology. Non-Probability Sampling, often known as saturation sampling, is the sample method employed. The study's findings indicate that students in group A are able to cooperate with their friends through role-playing activities, take care of their friends by lending a hand when needed, and share food or role-playing supplies. This demonstrates how role-playing exercises significantly affect the growth of interpersonal intelligence in group A pupils at Pandan Aran Beran Ngawi Kindergarten. The outcomes of the post-test and pre-test show that Block House role-playing activities have an impact on interpersonal intelligence. Block House Role Playing Exercises had greater results on Interpersonal Intelligence following (treatment).

Keywords: *Role Playing, Block House, Interpersonal Intelligence.*

PENDAHULUAN

Program pendidikan anak usia dini meletakkan dasar bagi perkembangan anak di masa depan hingga dewasa. Hurlock mendukung gagasan bahwa tahun-tahun awal seorang anak meletakkan dasar bagi pandangan dan perilakunya sepanjang sisa hidupnya. Sekelompok orang dalam tahun-tahun pembentukannya adalah mereka yang masih tumbuh dan berkembang. Para ahli menyebut zaman itu sebagai "zaman keemasan", yang hanya terjadi satu kali dalam perjalanan pertumbuhan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini harus difokuskan pada perkembangan fisik, kognitif, social-emosional, linguistik, dan kreatif yang seimbang sebagai landasan yang tepat bagi terciptanya manusia seutuhnya (Priyanto, 2014). Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik (Novitasari, 2021).

Havighurst (Eva et al., 1988) mengatakan bahwa agar manusia dapat berkembang secara efektif dan siap menghadapi tugas perkembangan berikutnya, terdapat tugas-tugas yang harus diselesaikan pada setiap tahap perkembangan manusia. Jika tidak, maka akan menghambat perkembangan orang yang bersangkutan. Sangat penting untuk memberi anak stimulasi yang tepat sejak dini untuk meletakkan dasar yang kokoh dan memaksimalkan banyak elemen perkembangan anak. Hal ini disebabkan karena pada usia muda anak mulai peka atau terbuka untuk menerima berbagai rangsangan dari dunia luar (Hapsari, 2016). Bersamaan dengan aspek perkembangan lainnya, perkembangan kecerdasan juga diperlukan saat ini. Karena kecerdasan sangat penting untuk perkembangan anak, itu semua harus disadari sepenuhnya. Setiap anak memiliki berbagai potensi kecerdasan yang berbeda-beda (Aulia Rahman et al., 2022).

Daryanto (2006) menegaskan bahwa kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk memecahkan masalah, yang dalam hal ini mengacu pada tantangan yang membutuhkan kecerdasan mental. Seseorang dengan kecerdasan akan mampu memecahkan masalah sehari-hari atau menemukan jalan keluar. Selain itu, kecerdasan dapat mempermudah seseorang dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan memungkinkannya untuk menciptakan sesuatu baik berupa barang maupun jasa. Kecerdasan interpersonal yang memungkinkan anak terlibat dan berkomunikasi dengan lingkungannya merupakan salah satu kecerdasan yang sangat penting untuk dikembangkan.

Menurut Gardner (Nurunnisa, 2017), kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk mengenali dan membedakan antara niat, perasaan, dan niat orang yang berbeda terhadap diri sendiri. Ini melibatkan kemampuan untuk mengenali berbagai isyarat antarpribadi, untuk membedakan antara mereka, dan secara efektif menanggapi isyarat tersebut dengan cara yang

praktis (misalnya, untuk membujuk sekelompok orang untuk memilih tindakan tertentu). Menurut (Santrock John, 2007) kapasitas untuk memecahkan kesulitan, beradaptasi, dan memperoleh pengetahuan dari pengalaman. Seseorang yang memiliki kecerdasan akan mampu memecahkan atau menemukan jalan keluar dari tantangan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Kapasitas untuk membangun dan mempertahankan hubungan yang sehat dengan orang lain merupakan komponen dari kecerdasan interpersonal. Anak-anak yang memiliki keterampilan interpersonal yang kuat suka berinteraksi dengan orang lain. Anak-anak dapat mempengaruhi teman mereka dan biasanya cukup aktif dalam kegiatan kelompok (Pramonos, 2015). (Safaria, 2005) berpendapat bahwa anak dengan kecerdasan interpersonal yang tinggi akan mampu membangun hubungan yang efektif dengan orang lain, berempati dengan baik, dan berinteraksi secara harmonis dengan mereka. Mereka juga dapat memahami motivasi dan sifat orang lain dengan lebih cepat. Sebaliknya, mereka yang memiliki IQ interpersonal rendah dapat memunculkan konflik interpersonal.

Berdasarkan temuan observasi kecerdasan interpersonal yang dikumpulkan oleh peneliti kelompok A di TK Pandan Aran Beran Ngawi. Temuan menunjukkan bahwa sebagian besar anak berjuang untuk membangun dan memelihara hubungan persahabatan, yang dibuktikan dengan kurangnya rasa hormat terhadap pendapat teman-temannya dan ketidakmampuan untuk mengenali dan menghargai usaha teman-temannya. Hal ini terlihat dari tindakan mereka yang menunjukkan bahwa teman mereka mirip satu sama lain dan bersedia untuk meminta maaf dan mengabaikan kesalahan. Teman bukanlah yang terbaik.

Kurangnya pembelajaran menggunakan media yang dapat menumbuhkan kecerdasan interpersonal oleh guru, serta rendahnya kemampuan komunikasi, kurang percaya diri, pendiam, dan perhatian kepada guru, semuanya turut menyebabkan kecerdasan interpersonal anak mengalami hambatan. Alhasil, pembelajaran di sekolah lebih mengutamakan calistung (membaca, menulis, dan berhitung) dan menggunakan LKA (lembar kerja anak).

Kecerdasan interpersonal dapat dikembangkan dengan berbagai cara, salah satunya melalui penggunaan teknik bermain peran dengan anak kecil. Pendekatan ini dipilih karena dapat membantu anak menjadi lebih sensitif secara sosial, pengertian, dan komunikatif. Kegiatan bermain peran rumah balok digunakan sebagai kegiatan bermain dalam penelitian ini. Bermain aktif melibatkan anak bertindak sebagai dalang, menyalakan mainan untuk memainkan sebuah adegan, atau mengambil peran dalam skenario permainan peran. Jenis

permainan ini membantu anak-anak berinteraksi satu sama lain dan mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan mereka untuk mengekspresikan diri.

Bermain ialah cara untuk mengekspresikan diri secara bebas sambil mengalami kesenangan. Perkembangan anak kecil bisa mendapatkan keuntungan besar dari bermain (Islam et al., n.d.). Pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik maupun psikis sangat terbantu dengan bermain. Anak-anak menguji hipotesis mereka tentang bagaimana dunia bekerja melalui permainan, yang sering kali menghasilkan kesimpulan yang brilian, meski terkadang salah (Sujiono & Sujiono, 2010).

Hurlock (2001) berpendapat bahwa bermain peran adalah permainan aktif yang melibatkan penanganan peristiwa, bahasa, dan tindakan. Anak-anak suka bermain dan memerankan pengalaman yang mereka alami di dunia luar. Anak-anak dapat berlatih berbicara, bereksperimen, mengikuti arahan, dan bersosialisasi sambil bermain game di pusat bermain peran. Peran anak-anak akan diperkenalkan ke dalam lingkungan game yang penuh petualangan melalui penggunaan metode akting, seolah-olah mereka adalah pemain di film favorit. Di sana, anak bebas untuk bertindak dan mengatakan apa yang diinginkan tanpa khawatir melakukan sesuatu yang salah atau ditegur. Mereka akan menghilang ke dalam peran yang mereka perankan.

Keuntungan bermain peran ditemukan dalam partisipasi emosional para pemain dan pengamat dalam skenario krisis yang sebenarnya. Diyakini bahwa dengan mengambil peran yang berbeda saat belajar, anak-anak akan dapat mengeksplorasi emosi mereka, belajar tentang sikap, nilai, dan perspektif, membangun kemampuan memecahkan masalah, mempelajari isu-isu mendasar yang diperankan dengan cara yang berbeda, dan mengeksplorasi diri mereka sendiri. perasaan. Bermain peran rumah balok adalah kegiatan bermain yang digunakan dalam penelitian ini. Bermain aktif melibatkan anak bertindak sebagai dalang, menyalakan mainan untuk memainkan sebuah adegan, atau mengambil peran dalam skenario permainan peran. Jenis permainan ini membantu anak-anak berinteraksi satu sama lain dan mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan mereka untuk mengekspresikan diri.

Casey (2008) menemukan bahwa kegiatan seperti membangun rumah balok dapat meningkatkan perkembangan kemampuan spasial. Anak-anak secara alami belajar mengamati, berkomunikasi, mengeksplorasi, dan membangun sesuatu saat bermain game balok. Permainan balok juga dapat membantu perkembangan kreativitas, kemampuan, manipulasi, dan pengalaman dramatis anak-anak.

Balok hadir dalam berbagai bentuk. Segitiga, bujur sangkar, persegi panjang, dan lingkaran hadir dalam berbagai warna yang menarik. Anak-anak dapat bermain dengan balok sendiri atau berkelompok dengan teman-temannya. Anak-anak membentuk benda dan membangun struktur tertentu dalam latihan bermain ini menggunakan balok kayu. Hal ini juga sesuai dengan pernyataan Chandra bahwa anak muda mengekspresikan pemikiran kreatifnya melalui konstruksi bangunan saat bermain balok.

Bermain dengan balok juga memiliki keuntungan tambahan, seperti mengajarkan anak untuk memahami konsep seperti warna, bentuk, ukuran, dan keseimbangan, memungkinkan mereka membayangkan dan menciptakan berbagai bentuk, meningkatkan kesabaran mereka, dan mendorong kerja sama dan berbagi dalam situasi sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh aktivitas bermain peran rumah balok siswa kelompok A di TK Pandan Aran Beran Ngawi terhadap kecerdasan interpersonalnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi eksperimen. Metode penelitian ini menggunakan model *One-Grub Pre-test Posttest Design* dengan desain pre-experimental. Terdapat 18 siswa Kelompok A dari TK Pandan Aran Beran Ngawi yang mengikuti penelitian ini. Karena jumlah objek penelitian yang sedikit (kurang dari 30 anak), maka digunakan sampling saturasi, yaitu teknik pengambilan sampel non-probabilitas. Dalam penelitian ini digunakan penilaian skala guttman untuk mengumpulkan data melalui observasi, unjuk kerja, dan dokumentasi.

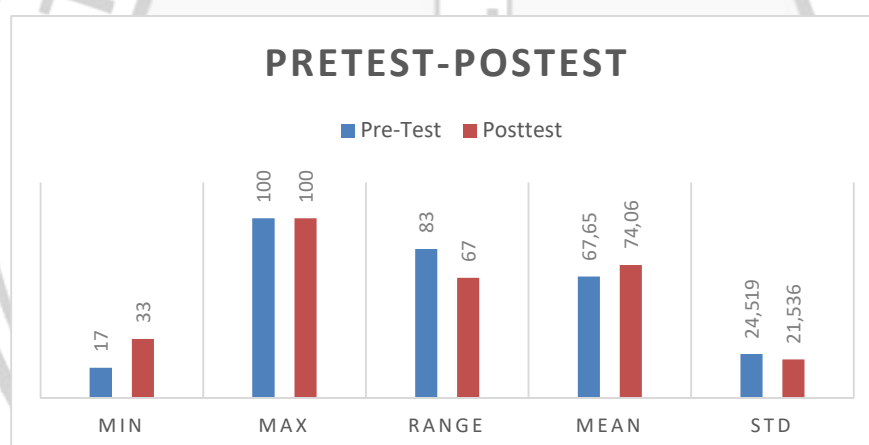
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan *pre-test* untuk mengetahui pengaruh kecerdasan interpersonal sebelum menerima perlakuan (*treatment*) berupa kegiatan bermain peran rumah balok diikuti oleh 18 didik kelompok A di TK Pandan Aran Beran dan *post-test* untuk mengetahui pengaruh kecerdasan interpersonal sesudah menerima perlakuan (*treatment*) berupa kegiatan bermain peran rumah balok diikuti oleh 18 didik kelompok A di TK Pandan Aran Beran. Pelaksanaan dilakukan secara langsung dengan memberikan pertanyaan atau tugas. Tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana pengaruh kecerdasan interpersonal sesudah menerima perlakuan (*treatment*) berupa kegiatan bermain peran rumah balok.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Pre-Test dan Post- tes Sebelum dan Sesudah Menerima Perlakuan (*treatment*) Kegiatan Bermain Peran Rumah Balok.

		Statistics	
		Sebelum	Sesudah
N	Valid	18	18
	Missing	0	0
Mean		67.56	74.06
Std. Error of Mean		5.779	5.076
Median		67.00	75.00
Mode		83	100
Std. Deviation		24.519	21.536
Variance		601.203	463.820
Range		83	67
Minimum		17	33
Maximum		100	100
Sum		1216	1333

Sumber: Hasil analisis statistik menggunakan SPSS 23



Berdasarkan tabel 1 yang diberikan kepada 18 siswa kelas Pre-Test Kelas sebelum menerima Perlakuan Kegiatan Bermain Peran Rumah Balok diperoleh jumlah nilai rata-rata = 67.56, median pre-test = 67.00, modus pre-test = 83, varians pre-test = 601.203 dan standar deviasi pre-test = 24.519. Kelas sesudah menerima Perlakuan Kegiatan Bermain Peran Rumah Balok diperoleh Nilai rata-rata post-test = 74.06, median pos-test = 75.00, modus post-test 100, varians post-test = 463.820 dan standar deviasi post-test 21.536.

Uji Kolmogorov-Smirnov digunakan dalam penyelidikan ini untuk menentukan kenormalan. Jika distribusi normal memenuhi persyaratan nilai *Sing* > 0,05, maka uji normalitas yang digunakan untuk menentukan kenormalan adalah uji yang digunakan untuk menilai apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Pre-Test, Post-Test Sebelum dan Sesudah Menerima Perlakuan (*treatment*) Kegiatan Bermain Peran Rumah Balok.

		Unstandardized Residual
N		18
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	10.25752677
Most Extreme Differences	Absolute	.188
	Positive	.188
	Negative	-.136
Test Statistic		.188
Asymp. Sig. (2-tailed)		.093 ^c

Sumber: Hasil analisis statistik menggunakan SPSS 23

Berdasarkan data tabel 2 kelas sebelum dan sesudah mengikuti Kegiatan Bermain Peran Rumah Balok diperoleh nilai Tanda Kolmogorov-Smirnov pre-test dan post-test sebesar 0,093. Mengingat nilai signifikan $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa distribusi ini normal. Hal ini menunjukkan bahwa data dari mata kuliah pre-test dan post-test yang diambil sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*) kegiatan bermain peran rumah balok terdistribusi secara teratur.

Uji homogenitas diperlukan untuk mengetahui sama atau tidaknya variasi dari berbagai populasi. Tabel 2 menampilkan hasil uji homogenitas yang dilakukan pada pre dan post test yang diberikan kepada kelas sebelum dan sesudah kegiatan bermain peran di rumah blok.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Pre-Test dan Post- Test Kelas Sebelum dan Sesudah Menerima Perlakuan (*treatment*) Kegiatan Bermain Peran Rumah Balok.

		Test of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Pertanyaan	Based on Mean	.059	1	34	.809
	Based on Median	.051	1	34	.822
	Based on Median and with adjusted df	.051	1	30.896	.822
	Based on trimmed mean	.074	1	34	.788

Sumber: Hasil analisis statistik menggunakan SPSS 23

Tabel 3 menunjukkan bahwa nilai Tanda adalah 0,809 yang diketahui. Karena nilai signifikan $> 0,05$ dan data pretest dan posttest kelas sebelum dan sesudah mendapat perlakuan (*treatment*) kegiatan bermain peran rumah balok berdistribusi homogen, maka kesimpulan dari distribusi ini adalah dinyatakan homogen.

Uji-t sampel berpasangan digunakan sebagai uji hipotesis dalam penyelidikan ini. Sebagai alternatif dari distribusi normal, digunakan uji-t sampel berpasangan. Penilaian tersebut digunakan untuk membandingkan skor Kecerdasan Interpersonal anak sekolah sebelum dan sesudah mereka berpartisipasi dalam latihan bermain peran rumah blok.

Tabel 4. Uji Hipotesis Pared Sampel T-Test

		Paired Samples Test				t	D f	Sig (2- tail ed)
		Paired Differences						
Me an	Std. Deviasi	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
			Lower	Upper				
Pai r 1	Sebelu m - Sesuda h	- 6.5 00	11.678	2.753	-12.307	-.693	- 1 7	.00 3

Sumber: Hasil analisis statistik menggunakan SPSS 23

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan uji T diketahui bahwa kelas Eksperimen memiliki nilai signifikansi Sing 0,003 0,05 yang berujung pada penolakan H_0 . Jika nilai Sing antara 0,030 dan 0,05, maka H_0 diterima, artinya tidak ada pengaruh bermain peran rumah balok terhadap kecerdasan interpersonal anak kelompok A di TK Pandan Aran Beran Ngawi. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan (treatment) kegiatan bermain peran block house.

Berdasarkan penelitian diketahui bahwa siswa kelompok A di TK Pandan Aran Beran Ngawi mengalami peningkatan kecerdasan interpersonal akibat permainan role-playing block house. Hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok A di TK Pandan Aran Beran Ngawi dengan jumlah siswa 18 orang menunjukkan bahwa dengan menggunakan dua indikator yaitu kemampuan menunjukkan empati dan kemampuan menunjukkan sikap prososial dalam kegiatan bermain peran block house, bahwa ada pengaruh kegiatan role-playing block house terhadap kecerdasan interpersonal kelompok A. H_0 ditolak jika nilai Sign < 0,05. Oleh karena itu, disarankan untuk menggunakan kegiatan bermain peran block house terhadap kecerdasan interpersonal anak saat mengajar.

Kegiatan bermain peran rumah balok berdampak pada kecerdasan interpersonal siswa kelompok A TK Pandan Aran Beran Ngawi, demikian hasil temuan penelitian berdasarkan temuan studi. Dapat dilihat di lampiran, siswa sebelum menerima perlakuan (treatment) kegiatan bermain peran rumah balok memiliki rerata pre-test = 67.56 dan siswa sesudah

menerima perlakuan (*treatment*) kegiatan bermain peran rumah balok memiliki rerata nilai *post-test* = 74,06. Kelas dengan siswa yang telah berpartisipasi dalam latihan role-playing block house memiliki rata-rata yang lebih tinggi dan mencapai hasil yang lebih baik dalam hal kecerdasan interpersonal.

Kecerdasan interpersonal anak merupakan temuan penelitian yang juga ditemukan melalui observasi, selain mengamati guru dan siswa bekerja. Dua kesempatan pengumpulan data melalui observasi pretest dan posttest sama-sama dilakukan. Enam item dari masing-masing dua penanda kecerdasan interpersonal digunakan dalam pertanyaan pretest dan posttest. Sebelum penyebaran kegiatan role-playing, pretest diberikan, dan posttest mengikuti pelaksanaan latihan pembelajaran untuk kegiatan role-playing block house.

Nilai rata-rata kecerdasan interpersonal anak pada pretest adalah 67,56 termasuk dalam kategori BB (Belum Berkembang). Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak telah berjuang untuk berinteraksi secara sosial dengan orang lain di lingkungan mereka. Siswa masih cenderung tertutup terhadap gurunya, belum menunjukkan kepedulian terhadap teman sebayanya, dan lebih suka mewarnai atau menggambar sendiri daripada berkelompok. Ini juga akibat dari faktor lingkungan, seperti fakta bahwa anak-anak menghabiskan terlalu banyak waktu bermain video game sendiri di rumah dan jarang terlibat dan berkomunikasi dengan orang lain. Padahal kapasitas untuk membentuk hubungan yang positif dengan orang lain merupakan salah satu keterampilan interpersonal yang harus dikuasai oleh anak usia dini.

Montessori (Nugraha et al., 2017) mengklaim bahwa karena betapa sensitifnya waktu ini, anak-anak lebih terbuka terhadap rangsangan lingkungan saat ini. Setiap komponen pembangunan memiliki periode waktu sensitif yang berbeda. Kecerdasan, pertumbuhan emosi, dan perkembangan spiritual anak-anak dapat berkembang dengan baik jika mereka menerima stimulasi yang tepat sejak usia muda. Karena anak-anak berada pada masa puncaknya pada usia ini, penting untuk mulai mengasah perkembangan kecerdasan interpersonal pada usia ini. Akibatnya, orang tua dan guru harus dapat memaksimalkan kemampuan interpersonal anak-anak mereka. Dengan demikian, melalui latihan bermain peran, peneliti mampu mengembangkan kecerdasan interpersonal anak.

Setelah kegiatan bermain peran, kecerdasan interpersonal rata-rata siswa di kelompok A meningkat dari 67,56 menjadi 74,06, termasuk dalam kategori "mulai berkembang" (MB), menurut data dari posttest. Siswa sudah mulai belajar bagaimana bersosialisasi dan berbagi makanan dengan teman duduknya dan bermain dengan teman-temannya saat jam istirahat, terbukti dengan tingkah laku mereka yang antara lain menyapa dan menyeringai pada guru saat

tiba di sekolah. Fakta bahwa anak-anak memberi tahu guru segera setelah teman mereka berdebat, bertengkar, atau mengolok-olok satu sama lain menunjukkan bahwa mereka memiliki perasaan terhadap teman mereka. Menurut penelitian Kilgour (2015), memainkan peran makro membantu siswa membuka pikirannya, menyelesaikan konflik yang muncul di antara mereka sendiri, dan memfasilitasi komunikasi. Hasilnya, dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro berdampak pada perkembangan kecerdasan interpersonal siswa kelompok A di TK Pandan Aran Beran Ngawi.

Berdasarkan temuan uji T yang digunakan untuk menguji hipotesis dalam SPSS, ditetapkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa bermain peran makro berdampak pada kecerdasan interpersonal anak kelompok A di TK Pandan Aran Beran Ngawi. Hal ini terjadi akibat adanya role playing yang digunakan selama proses pembelajaran oleh peneliti. Setiap siswa memiliki kecerdasan yang unik, termasuk kecerdasan interpersonal yang harus dibina sejak dini dan salah satunya dapat dilakukan melalui latihan bermain peran di kelas.

Studi yang sejalan dengan (Ilsa & Nurhafizah, 2020) bahwa pendekatan bermain peran merupakan alat pengajaran yang digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan kinerja siswa dalam hal mempelajari pengalaman yang dimainkannya, sekaligus sebagai salah satu inisiatif untuk meningkatkan bahasa, keterampilan sosial, dan kepercayaan diri anak. Hal ini kemudian didukung oleh teori Vygotsky, yang berpendapat bahwa pengalaman interaksi sosial sangat penting untuk pertumbuhan proses berpikir anak dan bahwa interaksi dengan orang lain dan lingkungannya dapat membantu membentuk aktivitas mental anak tingkat tinggi.

Anak-anak dapat dengan bebas memilih dan memerankan bagian dari rumah balok melalui latihan bermain peran tanpa paksaan. Karena bermain pada dasarnya adalah keseluruhan dunia anak, bermain peran juga memungkinkan siswa di kelas A untuk mengeksplorasi identitas mereka sendiri dan berinteraksi satu sama lain. Bermain peran (Jane Gresia Akollo, Tiffany Adriana Wattilete, 2020) menjelaskan bahwa bermain adalah cara paling efektif bagi anak untuk mengekspresikan diri tanpa harus khawatir dihakimi. Bermain juga mengajarkan anak untuk berkomunikasi, mengenali, dan mengekspresikan emosinya. Penggunaan pendekatan bermain peran makro, menurut Putri (2019), merupakan kegiatan yang dapat membuat anak bersemangat, terlibat, dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengasyikkan bagi anak sehingga anak terbebas dari lingkungan yang penuh tekanan. dan tidak terbebani. Dengan mendramatisir tokoh atau benda untuk mengeksplorasi hubungan antarmanusia dan melibatkan anak atau siswa secara langsung dalam kegiatannya, pendekatan

bermain peran merupakan sarana pembinaan tumbuh kembang anak atau pemberian pengetahuan. Partisipasi mereka menghasilkan sapaan dan emosi wajah, yang membangun interaksi.

Pendukung teori ialah, Jamaris (Pahrul et al., 2019) menegaskan bahwa salah satu aspek kecerdasan majemuk yang disebut kecerdasan intrapersonal adalah introspeksi diri yang sensitif dan perbandingan dengan kekurangan dan kelebihan orang lain. Anak-anak dengan keterampilan interpersonal yang kuat mahir mengatur teman-temannya dan menyampaikan kebutuhannya kepada orang lain. Mereka sangat peduli dengan teman sebayanya, oleh karena itu mereka sering mengetahui peristiwa yang terjadi di komunitas mereka. Mereka menikmati berbagi keahlian dan pengalaman mereka, khususnya informasi dan hal-hal yang berhubungan dengan pengetahuan, kepada orang lain. Selain itu, mereka tampak senang mengajar teman-teman mereka tentang berbagai topik, termasuk cara menggambar, memilih warna, atau bahkan berperilaku (Agustin et al., 2021).

Anak-anak kelompok A yang sudah menunjukkan empati, kasih sayang, dan kebencian karena perannya adalah beberapa contoh karakteristik yang termasuk dalam tolok ukur kecerdasan interpersonal. Kehidupan anak di dunia nyata perlu mendorong perkembangan tersebut. Hasilnya, siswa kelompok A lebih mampu bekerja sama dengan teman mereka melalui kegiatan bermain peran dan menunjukkan kepada teman mereka bahwa mereka peduli dengan mengulurkan tangan membantu atau berbagi makanan atau perlengkapan bermain peran. Hal ini menunjukkan bagaimana latihan role-playing secara signifikan mempengaruhi pertumbuhan kecerdasan interpersonal siswa kelompok A di TK Pandan Aran Beran Ngawi.

PENUTUP

Simpulan

Setiap siswa memiliki kecerdasan yang unik, termasuk kecerdasan interpersonal yang harus dibina sejak dini dan salah satunya dapat dilakukan melalui latihan bermain peran di kelas. Dengan mendramatisir tokoh atau benda untuk mengeksplorasi hubungan antarmanusia dan melibatkan anak atau siswa secara langsung dalam kegiatannya, pendekatan bermain peran merupakan sarana pembinaan tumbuh kembang anak atau pemberian pengetahuan. Partisipasi mereka menghasilkan pertemuan di mana orang dapat saling menyambut dan menggunakan emosi wajah. Standar kecerdasan interpersonal meliputi beberapa unsur, seperti anak kelompok yang melalui berbagai perannya telah mengalami empati, simpati, dan kebencian. Kehidupan anak di dunia nyata perlu mendorong perkembangan tersebut. Hasilnya, siswa kelompok A

lebih mampu bekerja sama dengan teman mereka melalui kegiatan bermain peran dan menunjukkan kepada teman mereka bahwa mereka peduli dengan mengulurkan tangan membantu atau berbagi makanan atau perlengkapan bermain peran. Hal ini menunjukkan bagaimana kegiatan bermain peran rumah balok secara signifikan mempengaruhi pertumbuhan kecerdasan interpersonal siswa kelompok A di TK Pandan Aran Beran Ngawi.

Saran

1. Bagi Guru

Bermain peran rumah balok dapat digunakan untuk belajar, terutama untuk meningkatkan IQ anak dan kemampuannya untuk bergaul dengan orang lain. Hal ini dimaksudkan agar para pendidik dapat membuat strategi atau permainan menghibur lainnya untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. menetapkan nada positif di kelas, menciptakan lingkungan yang segar melalui pembelajaran di luarnya, menginspirasi anak-anak, dan memberikan contoh yang baik bagi mereka.

2. Bagi Anak

Pelajari kembali apa yang diajarkan oleh instruktur dengan terlibat dalam aktivitas yang menumbuhkan interaksi sosial dan keterampilan interpersonal.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Inten, D. N., Permatasari, A. N., & Mulyani, D. (2021). Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Saat Belajar dari Rumah. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1997–2007. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1055>
- Aulia Rahman, T., Fitri, N. L., & Aulia, A. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Sentra Untuk Mengoptimalkan Kecerdasan Majemuk. *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 6(02), 145–157. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v6i02.411>
- Eva, O., Eliasa, I., Pd, M., Pengajar, S., Studi, P., Pendidikan, P., Anak, A. P., & Dini, U. (1988). *PENTINGNYA BERMAIN BAGI ANAK USIA DINI Oleh: Eva Imania Eliasa, M.Pd Staf Pengajar Program Studi Psikologi Pendidikan dan Bimbingan FIP UNY*.
- Ilsa, F. N., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 1080–1090.
- Islam, U., Ulama, N., & Dini, A. U. (n.d.). *Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini*. 13(2).
- Jane Gresia Akollo, Tiffany Adriana Wattilete, D. L. (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.

Novitasari, N. (2021). Manajemen Pengelolaan Makanan Sehat dan Bergizi di PAUD Plus Darussalam Bojonegoro. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 133–151. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i2.264>

Nugraha, D., Apriliya, S., & Veronicha, R. K. (2017). Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 30–39. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7158>

Nurunnisa, E. C. (2017). Melek Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud STKIP Siliwangi Bandung*, 2(2), 10–17.

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>

Pramonos, S. (2015). No TitleÉ? _____
_____. *Ekp*, 13.

Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.

Safaria, T. (2005). Interpersonal intelligence: Metode pengembangan kecerdasan interpersonal anak. *Yogyakarta: Amara Books*.

Santrock John, W. (2007). Perkembangan anak. *Jakarta: Erlangga*.

Sujiono, Y. N., & Sujiono, B. (2010). Bermain kreatif berbasis kecerdasan jamak. *Jakarta: Indeks*, 76.