

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERPERSONAL ANAK MELALUI METODE
BERMAIN PERAN DENGAN MENGGUNAKAN BONEKA JARI
PADA ANAK TK B2 DI PAUD SAVE THE KIDS
BANDA ACEH**

Lina Amelia¹⁾ dan Ayu Marsella²⁾

^{1),2)}STKIP Bina Bangsa Getsempena

lina@stkipgetsempena.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berjudul Meningkatkan kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Jari Pada Pada Anak TK B2 Di Paud Save The Kids Banda Aceh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang kemampuan interpersonal anak melalui metode bermain peran dengan (boneka jari), penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian PTK. Subjek penelitian ini adalah 13 orang anak. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Data dianalisa dengan menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan pada Siklus I kemampuan interpersonal pada TK B2 di PAUD Save The Kids belum mencapai nilai ketuntasan pada semua kriteria aspek yang diamati. Adapun kriteria aspek yang belum tuntas adalah (BB) Belum Berkembang (21%), (MB) Mulai Berkembang (37%), (BSH) Berkembang Sesuai Harapan (43%) dan (BSB) Berkembang Sangat Baik (0%). Pada siklus II kemampuan Interpersonal anak lebih baik dari pada siklus I dan indikator keberhasilan telah mencapai nilai ketuntasan pada kriteria aspek, (BB) Belum Berkembang (0%), (MB) Mulai Berkembang (10%), (BSH) Berkembang Sesuai Harapan (77%), dan (BSB) Berkembang Sangat Baik (14%). Hal ini menunjukkan metode bermain peran dengan menggunakan boneka jari dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak.

Kata Kunci : kemampuan interpersonal, metode bermain peran, boneka jari

Abstract

This research is entitled Improving Children's Interpersonal Ability Through Role Playing Methods Using Finger Puppets in Kindergarten B2 Children in Paud Save The Kids Banda Aceh. The purpose of this study was to find out about children's interpersonal skills through role playing methods (finger puppets), this study used a qualitative approach to the type of PTK research. The subjects of this study were 13 children. The method used in collecting data is qualitative. Data collection techniques use observation techniques. Data is analyzed using percentages. The results showed that in Cycle I, interpersonal skills at TK B2 in PAUD Save The Kids had not reached the completeness score on all the criteria aspects observed. The criteria for aspects that have not been completed are (BB) Undeveloped (21%), (MB) Start Developing (37%), (BSH) Developing As Expected (43%) and Very Good Developing (BSB) (0%). In the second cycle the interpersonal ability of children is better than in the first cycle and the indicators of success have reached the completeness value on the aspect criteria, (BB) Undeveloped (0%), (MB) Start Developing (10%), (BSH) Growing As Expected (77%), and (BSB) Develops Very Good (14%). This shows that the role playing method using finger puppets can improve children's interpersonal skills.

Keywords: interpersonal skills, role playing methods, finger puppets

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang mempunyai rentan usia antara 0-6 tahun. Tahap pertumbuhan anak dengan rentan usia tersebut mengalami siklus dimana mereka akan jauh lebih baik di dalam mempelajari sesuatu dibandingkan dengan orang dewasa. Hal ini dikuatkan (Masnipal 2013: 80-81) bahwa periode golden age hanya dilewati satu kali seumur hidup manusia dan tidak akan pernah datang lagi sehingga pada periode ini anak akan lebih optimal jika diberi rangsangan pengetahuan dan keterampilan. Berdasarkan Undang-Undang Dasar Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan anak Usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan merupakan syarat mengikuti pendidikan dasar.

PAUD merupakan serangkaian upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut. Secara garis besar, tujuan PAUD adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk kehidupannya dan anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan (Suryadi, 2010: 12).

Pendidikan anak usia dini berkembang pesat, hal ini ditandai dengan terus bertambahnya jumlah lembaga PAUD. Pada Taman kanak-kanak (TK), raudatul atfal (RA), kelompok bermain

(KB), taman penitipan anak (TPA), dan sekarang banyak sekali nama istilah PAUD yang bermunculan. Hal ini juga sebagai bukti meningkatnya kesadaran orang tua dan guru tentang pentingnya pendidikan anak sejak dini. Kecerdasan menurut paradigma multiple intelegences gardner (Tadkiroatun Musfiroh 2008: 1.5), dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang mempunyai tiga komponen utama, yakni :

1. Kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan nyata sehari-hari.
2. Kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan.
3. Kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang.

Dari penjelasan di atas peneliti berminat meneliti salah satunya yaitu tentang kecerdasan interpersonal pada anak usia dini. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, kebutuhan dan keinginan orang lain dan pandai memahami pikiran dan perasaan orang lain. Kecerdasan interpersonal terkait dengan kepandaian untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Mereka yang mempunyai kecerdasan interpersonal mampu bekerjasama dalam organisasi serta berkomunikasi secara lisan atau tanpa lisan dengan orang lain.

Dalam upaya pengembangan kecerdasan interpersonal pada Anak Usia Dini, dan untuk memahami betapa pentingnya kemampuan untuk berhubungan dengan orang sekitar. Kecerdasan interpersonal itu bukan bawaan sejak lahir tetapi bisa ditumbuh kembangkan melalui pembinaan dan pengajaran terutama dikembangkan pada

Anak Usia Dini. Metode yang diambil guru untuk dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal yaitu dengan metode bermain peran, metode pembelajaran bermain peran ini memberikan kesempatan pada anak untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak.

Berdasarkan hasil observasi awal dilapangan pada hari Selasa tanggal 31 oktober 2017 anak kelompok TK B2 di PAUD Save The Kids Banda Aceh, masih kurangnya kecerdasan interpersonal salah satu akar penyebab tingkah laku yang tidak diterima secara sosial. Model pembelajaran yang dilakukan di sekolah menggunakan sentra. Sentra-sentra yang digunakan yaitu sentra persiapan, sentra seni dan kreativitas, sentra bahan alam, sentra ibadah, sentra olah tubuh dan sentra bermain peran. Dengan tetapi sentra bermain peran masih kurang digunakan/dilakukan. Maka dengan itu anak-anak masih kurangnya interpersonal contohnya seperti : kurangnya kerja sama dirinya terhadap orang lain (tidak mau bermain balok secara bersama-sama), anak tidak mau ikut bermain bersama saat teman yang lain bermain bersama(kerjar-kejaran), anak yang sering bertengkar dengan teman yang lain saat keinginannya tidak tercapai atau tidak di turuti.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Giyatni dengan judul Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok B TK AL Irsyad Tamangmangu Karanganyer Tahun ajaran 2012 / 2013 Maka disimpulkan bahwa : mengembangkan Kecerdasan Interpersonal melalui metode bermain peran pada proses pembelajaran bidang pengembangan sosial emosional pada Kelompok B TK Al Irsyad Tawangmangu

Karanganyer, dimana satu kelas pembelajaran belum maksimal. Penelitian ini dilakukan oleh guru sebagai peneliti dan pengamat dalam proses pembelajaran berlangsung. hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat mengembangkan Kecerdasan Interpersonal anak kelompok B. Hal ini ditunjukan dari hasil pengumpulan data dari peneliti yang berupa wawancara, observasi, cacatan lapangan dan dokumentasi dari lembar pengumpulan data tersebut pada setiap siklus ada peningkatan secara signifikan. Pada kegiatan bermain peran yang dilakukan pra siklus 57,03 %, setelah pelaksanaan tindakan siklus I sudah meningkat menjadi 64,46 % dan pada siklus II sudah menjadi lebih meningkat menjadi 90,62 % dan kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam pelaksanaan tindakan mendapat respon dari anak yang positif, sehingga anak antusias dalam melaksanakan kegiatan karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan. Dari penjelasan diatas peneliti tertarik meneliti kemampuan anak melalui permainan dengan judul "**Meningkatkan Kemampuan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran dengan menggunakan Boneka Jari Dari Kardus Pada Anak Kelompok TK B2 di PAUD Save The Kids Banda Aceh**"

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimanakah peningkatan kemampuan interpersonal anak melalui metode bermain peran dengan menggunakan boneka jari dari kardus untuk usia TK B2 di Paud Save The Kids Banda Aceh?. Tujuan peneliti dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui

peningkatan kemampuan interpersonal anak melalui bermain peran dengan menggunakan boneka jari dari kardus untuk usia TK B2 di Paud Save The Kids Banda Aceh.

KAJIAN PUSTAKA

Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal (TK, RA), nonformal (KB, TPA), dan informal (pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan).

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan Pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan prilaku serta agama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Contohnya, ketika menyelenggarakan pendidikan seperti kelompok bermain (KB). Taman kanan-kanak (TK) atau RA dan Lembaga PAUD yang berbasis pada kebutuhan anak. Secara umum tujuan program dan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nila kehidupan yang dianut.

Bermain Peran

Bermain peran memberi contoh alamiah terhadap perilaku manusia yang rill dan dapat digunakan oleh anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri. (Suryani, Lilis.2010 : 10) suryani juga berpendapat bahwa bermain peran sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena pada saat ini anak berfikir secara simbolik sehingga menjadikan bermain peran sebagai metode pengembangan anak usia dini adalah sangat tepat dan efektif dalam rangka mengoptimalkan potensi anak bagi pembentukan kemampuan dasar (fisik, bahasa, kognitif, seni) dan perilaku (moral-agama dan sosial emosional. Berdasarkan hasil penelitian Amelia (2016: 19):

Diperoleh hasil terjadi peningkatan pada setiap siklus dan pada siklus II semua anak berkembang sangat baik dari setiap aspek yang dinilai. Yaitu hasil observasi tahap pra siklus nilai rata-rata 33.3% atau 5 anak Belum Berkembang (BB), 57.3% atau 9 anak Mulai Berkembang (MB), 9.3% atau 1 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 0% Berkembang Sangat Baik (BSB), pada siklus I rata-rata 0% Belum Berkembang (BB), 54.6% atau 8 anak Mulai Berkembang (MB), 34.6% atau 5 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 10.6% atau 2 anak Berkembang Sangat Baik (BSB), dan pada siklus II 0% Belum Berkembang (BB), 24% atau 4 anak Mulai Berkembang (MB), 36% atau 5 anak Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 40% atau 6 anak Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini sudah sesuai harapan, karena indikator untuk kemampuan berbicara anak adalah berkembang sangat baik. Oleh karena nilai kriteria keberhasilan

tindakan yang telah ditetapkan telah berhasil, maka penelitian dihentikan pada siklus II ini. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak pada kelompok B di TK Bohhatema Aceh Besar telah meningkat dari tahap pra siklus, siklus I, II, dan telah berhasil mencapai hasil kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan.

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 yang memiliki nilai positif dan kreatif. Bermain peran bisa terikat naskah atau aturan sistematis tetapi bisa juga dipadukan dengan improvisasi dari masing-masing tokoh yang diperankan.



Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan media boneka jari, yaitu:

a. Kegiatan pra-pengembangan

Kegiatan pra-pengembangan adalah kegiatan yang harus dilakukan sebelum kegiatan media boneka jari dilaksanakan. Kegiatan pra-pengembangan berpengaruh terhadap kelancaran kegiatan media boneka jari.

Boneka Jari

Boneka jari adalah media pembelajaran di PAUD yang dimainkan menggunakan jari tangan. Menurut zaman (2011: 10) Boneka jari adalah salah satu alat permainan edukatif (APE) yang diciptakan pertama kali oleh Peabody untuk membantu perkembangan sosial emosional pada anak. Media tersebut dimainkan dengan menggunakan keterampilan jari-jari para pemainnya dan sekaligus melihat kemampuan berinteraksi dengan orang lain (sosial emosional anak). Tujuan permainan boneka jari yaitu untuk mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi, dan bergotong royong disamping melatih keterampilan jari jemari tangan.



Oleh karena itu kegiatan pra-pengembangan harus dilakukan secara cermat. Kegiatan pra-pengembangan meliputi:

- 1) Kegiatan penyiapan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan media boneka jari yang sesuai dengan tema dan tujuan yang dirancang.

- 2) Kegiatan penyiapan anak sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
- 3) Menyusun deskripsi kegiatan yang akan dilakukan bagimasing-masing anak.

b. Kegiatan pengembangan

Sebelum anak memulai kegiatan bermain boneka jari, guru memberikan persepsi yang berkaitan dengan kegiatan bermain boneka jari yang akan dilakukan. Kemudian guru membimbing dan mengarahkan anak-anak tentang bagaimana bermain boneka jari yang terbuat dari karus. Tidak lupa guru aktif memberikan pengarahan kepada anak untuk dapat bekerjasama dengan baik dengan semua teman. anak-anak diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil bermain boneka jari dikursi masing-masing anak bersama teman-temannya.

c. Kegiatan penutup

Kegiatan boneka jari diakhiri dengan merapikan alat dan bahan secara bersama-sama, boneka jari dikumpulkan/diberikan kepada guru. dan guru membahas tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan anak-anak. Kemudian dan yang terakhir guru memberikan *reward* kepada semua anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan hari ini. Menurut Gunarti, dkk., (2010: 5.20). Boneka jari adalah boneka yang dapat dimasukkan ke jari tangan, bentuknya kecil seukuran jari tangan orang dewasa/anak. Boneka jari adalah media yang dapat digunakan oleh guru berupa boneka jari yang terbuat dari kain flanel yang dapat dimasukkan ke jari tangan yang memiliki karakter dan bentuk yang tertentu.

Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Irmawati dkk (2009: 62) bahwa

boneka jari adalah maskot mungil yang di pasang pada jari untuk dimainkan saat mendongeng atau bercerita. Keutamaannya boneka jari tidak hanya dilihat dari cara pembuatannya yang mudah dan bentuknya yang lucu, akan tetapi boneka jari sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran bagi anak. Boneka jari sangat menarik bagi anak karena bentuknya bermacam-macam seperti binatang, buah dan lain-lain, tetapi ada juga yang bisa didapatkan per set, seperti boneka jari dengan set keluarga yang terdiri anggota keluarga inti yaitu kakek, nenek, ayah, ibu, anak perempuan dan anak laki-laki. Boneka jari juga kadang dibuat dengan membentuk tokoh tokoh dengan tema animasi dan kartun. Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat dikatakan bahwa boneka jari adalah media yang digunakan sebagai pelengkap di dalam bercerita atau mendongeng, sehingga membantu proses pembelajaran dan menumbuhkan minat peserta didik.

Pada umumnya setiap anak memiliki masing-masing kecerdasan, Menurut Gardner (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 1.12), kecerdasan dalam multiple intelligences meliputi :

- 1) Kecerdasan verbal-linguistik (cerdas kata)
- 2) Kecerdasan logis-matematis (cerdas angka)
- 3) Kecerdasan visual-spasial (cerdas gambar-warna)
- 4) Kecerdasan musical (cerdas music (cerdas music-lagu)
- 5) Kecerdasan kinestetik (cerdas gerak)
- 6) Kecerdasan interpersonal (cerdas social)
- 7) Kecerdasan intrapersonal (cerdas diri)
- 8) Kecerdasan naturalis (cerdas alam)
- 9) Kecerdasan eksistensial (cerdas hakikat)

Setiap kecerdasan dalam multiple intelligences memiliki indikator tertentu, dari 9 kecerdasan tersebut. Pemahaman mengenai kecerdasan yang dimiliki manusia dalam konteks belajar merupakan sesuatu yang penting. Menurut Gardner, intelligences (kecerdasan) diartikan sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu setting yang beragam dan dalam situasi yang nyata. Kecerdasan interpersonal atau bisa saja disebut sebagai kecerdasan sosial, baik kata interpersonal ataupun sosial hanya istilah penyebutan saja, namun keduanya menjelaskan hal yang sama. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan menciptakan, membangun dan mempertahankan suatu hubungan antar pribadi (sosial) yang sehat dan saling menguntungkan (Safaria, 2005: 23-24).

Kecerdasan interpersonal lebih dari kecerdasan-kecerdasan lain, kecerdasan interpersonal yang kuat menempatkan kita untuk kesuksesan sebaliknya kecerdasan interpersonal yang lemah akan menghadapi kita pada rasa frustrasi dan kegagalan terus menerus dan keberhasilan kita, walaupun ada terjadi secara kebetulan saja (Hoerr, 2007: 114). Kecerdasan interpersonal memungkinkan kita untuk bisa memahami berkomunikasi dengan orang lain, melihat perbedaan dalam mood, temperamen, motivasi, dan kemampuan. Termasuk juga kemampuan untuk membentuk dan juga menjaga hubungan, serta mengetahui berbagai perasaan yang terdapat dalam suatu kelompok, baik sebagai anggota maupun sebagai pemimpin (Cambell, 2006: 172).

Williams (2005: 162) mengungkapkan bahwa kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan baik

dengan orang lain. kemampuan ini penggunaan kemampuan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, manajemen konflik, strategi membangun konsensus, kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum. Menurut Gordon dan Huggins-Cooper (2013: 57) kecerdasan interpersonal sebagai kecerdasan sosial, dengan memiliki kecerdasan sosial membantu kita untuk memahami perasaan, motivasi, dan intensi orang lain. Menurut Armstrong (2005: 21), kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain, kecerdasan interpersonal mencakup kemampuan membaca orang atau menilai orang lain, kemampuan berteman dan keterampilan berinteraksi dengan orang dalam lingkungan baru.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membangun suatu hubungan yang meliputi kepekaan sosial yang ditandai dengan anak memiliki perhatian terhadap semua teman tanpa memilih-milih teman, pemahaman sosial yang ditandai dengan anak dapat menyelesaikan konflik atau masalah walaupun dengan dibimbing guru, dan komunikasi sosial yang ditandai dengan anak dapat mengemukakan pendapat kepada teman tanpa didekati oleh teman terlebih dahulu.

Karakteristik Kecerdasan Interpersonal Anak

Anak yang cerdas interpersonal memiliki sifat yang telaten berhubungan dengan orang lain, memiliki banyak teman, mampu berkomunikasi dengan siapa saja. Ciri-ciri anak yang memiliki kecerdasan interpersonal Menurut

Gardner (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 73) diantaranya adalah sebagai berikut : (1) berhubungan dengan orang lain, (2) Berteman dan memiliki banyak teman, (3) Menikmati suasana ketika berada di tengah banyak orang, (4) Membaca maksud hati orang lain, (5) berkomunikasi, (6) Menengahi pertengkaran , (7) menjadi pemimpin di sekolah ataupun di rumah

Menurut Gordon dan Huggins-Cooper (2013: 57), anak dengan kecerdasan interpersonal biasanya menyukai orang lain secara tulus, memiliki banyak teman, pandai mengatasi konflik, dan dapat berkomunikasi dengan anak-anak yang cenderung pemalu. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Campbell, (2006: 172) bahwa murid dengan kemampuan interpersonal yang baik biasanya suka berinteraksi dengan orang lain, baik dengan mereka yang lebih tua atau lebih muda dan kadang mereka menonjol sekali dalam kerja kelompok, usaha-usaha kelompok dan juga proyek. Menurut Amstrong (2002: 161), terdapat beberapa kriteria anak dengan kecerdasan interpersonal kurang baik, yaitu:

(a) Malu bila bertemu dengan orang-orang baru. Hal ini juga terjadi pada anak-anak yang baru memasuki dunia sekolah, awal tahun ajaran baru biasanya masih banyak anak yang masih malu berkenalan atau memulai komunikasi dengan teman baru, (b) Sering kali mengalami kesalahpahaman atau bertengkar dengan orang lain. Anak biasanya hanya berpikir dari sisi dia sendiri dan tidak melihat cara berpikir orang lain atau sudut pandang orang lain sehingga sering menimbulkan kesalahpahaman, (c) Sering bersikap bermusuhan atau membela diri di depan orang lain, (d) Mempunyai kesulitan besar untuk berempati dengan orang lain. Karena anak dengan kriteria seperti ini

pada umumnya hanya memikirkan dirinya sendiridan acuh dengan kondisi psikologi orang lain, (e) Mempunyai kesulitan dalam membaca suasana hati orang lain, maksud, dan motivasi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak dengan kecerdasan interpersonal yang baik mempunyai karakteristik memiliki kemampuan berkomunikasi, memiliki banyak teman, pandai mengatasi konflik, menyukai permainan kelompok, dan memiliki empati besar terhadap perasaan orang lain. Menurut Bronson (Tadkiroatun Musfiroh 2005: 90-91), anak usia lima sampai enam tahun menunjukkan peningkatan minat terhadap kelompok dalam kegiatan bermain peran. Anak usia lima tahun relatif berkembang, mulai mengikuti permainan kooperatif yang diwarnai aktivitas memberi dan menerima. anak usia lima tahun mulai mempunyai memiliki keinginan untuk menyenangkan teman, memuji orang lain, dan tampak senang memiliki teman. anak usia lima tahun sudah menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Lebih mengembangkan perasaan yang altristik atau mementingkan kepentingan orang lain. Akulistik adalah lawan dari sifat egois yang mementingkan diri sendiri, sehingga bisa diartikan anak sudah mulai mengurangi karakter egoisnya.
- 2) Dapat mengerti perintah dan mengikuti beberapa aturan, aturan dalam permainan atau dalam kelompok. Anak usia lima tahun biasanya sudah mulai bermain dengan beberapa teman atau permainan kelompok dimana permainan tersebut tentunya memiliki aturan main.

- 3) Memiliki perasaan yang kuat terhadap rumah dan keluarga.
- 4) Bermain paralel masih dilakukan, tetapi mulai melakukan permainan yang melibatkan kerjasama. Anak sudah mulai dapat berkomunikasi mengenai pembagian tugas dan bermain atau bekerjasama dengan teman mainnya.
- 5) Mengkhayalkan teman sepermainan. Anak biasanya bicara sendiri dengan teman khayalannya.

Menurut Gardner (Tadkiroatun Musfiroh, 2005: 69), kecerdasan interpersonal dipengaruhi oleh interaksi sosial dan juga dipengaruhi oleh kualitas pendekatan atau kasih sayang selama tiga tahun pertama, sehingga anak yang dipisahkan dari ibunya pada masa pertumbuhan awal, biasanya akan mengalami permasalahan mengenai kecerdasan interpersonalnya. Yuliani Nurani Sujiono (2012: 192) bahwa kecerdasan interpersonal dapat dikembangkan menggunakan kerjasama, kerja kelompok, memberi kesempatan anak untuk mengajari teman sebayanya, mendiskusikan penyelesaian masalah, menciptakan situasi yang dapat membuat siswa saling mengamati dan memberi masukan. Gordon dan Huggins-Cooper (2013: 59) mengungkapkan terdapat beberapa hal untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal yaitu dengan mengembangkan komunikasi nonverbal, mengarahkan anak untuk menjalin pertemanan, adanya tantangan dalam menjalin hubungan, dan masalah sosial.

Adi W. Gunawan (2006: 119), Mengembangkan kecerdasan interpersonal dapat dilakukan dengan cara melatih kemampuan berkomunikasi efektif secara verbal dan non verbal, mempelajari, dan

mengerti serta peka terhadap perasaan orang lain, bekerjasama dalam suatu kelompok, belajar dalam suatu kelompok, menjadi atau penengah konflik, mengerti maksud dari cara pandang seseorang, dan mempertahankan sinergi. Dengan mengembangkan kecerdasan interpersonal pada anak sejak dini memberi manfaat baik bagi anak. Menurut Adi W. Gunawan (2006: 119) 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.

Bermain Peran dengan Boneka Jari dalam Meningkatkan Interpersonal

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 yang memiliki nilai positif dan kreatif. Menurut Gunarti, dkk., (2010: 5.20). Boneka jari adalah boneka yang dapat dimasukkan ke jari tangan, bentuknya kecil seukuran jari tangan orang dewasa/anak. Boneka jari adalah media yang dapat digunakan oleh guru berupa boneka jari yang terbuat dari kain flanel yang dapat dimasukkan ke jari tangan yang memiliki karakter dan bentuk yang tertentu. Ada beberapa pembelajaran yang menarik dan mengarah kepada kecerdasan interpersonal anak salah satunya adalah metode bermain peran. Metode bermain

peran anak memperoleh pemahaman tentang bagaimana memecahkan masalah tertentu dengan bekerjasama dengan anak lain secara terpadu. Agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan karakter anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik, maka guru harus menerapkan salah satu jenis pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode bermain peran (sosiodrama).

Menurut Pamela A. Coughlin, bermain peran berdampak kepada beberapa aspek perkembangan anak yaitu perkembangan sosial, perkembangan emosional, dan perkembangan intelektual salah satunya yaitu Kecerdasan Interpersonal. Menurut Gordon dan Huggins-Cooper, dengan pemecahan masalah membantu anak dengan melihat sudut pandang orang lain dan mengantisipasi emosinya atau yang disebut dengan empati. Melalui metode bermain peran anak akan dibagi menjadi beberapa kelompok, akan belajar berbaur dan belajar bekerjasama dengan semua teman. Dalam metode bermain peran ini juga terdapat pembagian tugas, sehingga akan tercipta komunikasi antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan kelompoknya.

Metode bermain peran disebut juga main simbolik, role play, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bermain peran. Dengan bermain peran menggunakan boneka jari si anak dapat berhubungan dengan orang lain, anak dapat berteman dan memiliki banyak teman, anak dapat menikmati suasana ketika berada di tengah banyak orang, anak dapat membaca maksud hati orang lain, anak mau berkomunikasi dengan temannya, anak dapat menengahi

pertengkar, anak dapat menjadi pemimpin di sekolah ataupun di rumah.

Bermain peran ada 2 jenis bermain peran mikro dan bermain peran makro. Bermain peran mikro adalah anak memainkan peran melalui alat yang berukuran kecil. Sedangkan bermain peran makro adalah anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Contohnya yaitu boneka jari. Williams (2005: 162) mengungkapkan bahwa kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan berinteraksi dengan baik dengan orang lain. kemampuan ini penggunaan kemampuan verbal dan nonverbal, kemampuan kerjasama, manajemen konflik, strategi membangun konsensus, kemampuan untuk percaya, menghormati, memimpin, dan memotivasi orang lain untuk mencapai tujuan umum.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode tindakan kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan di PAUD Save The Kids Banda Aceh Provinsi Aceh. Penetapan penelitian didasarkan atas pertimbangan, karena peneliti melakukan PPL di PAUD Save The Kids Banda Aceh, sehingga dirasakan akan memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian dan dalam pengamatan awal peneliti menemukan bahwa pembelajaran tentang kemampuan interpersonal anak harus di tingkatkan lagi. Data penelitian ini yaitu semua anak kelompok TK B2 Save The Kids Tahun ajaran 2017/2018. Anak didik berjumlah 13 Orang, Yang terdiri dari 5 orang anak perempuan dan 8 orang anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dengan

menggunakan cara observasi dan dokumentasi, dalam menilai perkembangan pembelajaran yang diberikan

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu observasi nonpartisipatif. Peneliti mengamati proses pembelajaran dengan media boneka jari dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Adapun instrument observasi indikator penilaian yang digunakan yaitu : BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), BSB (berkembang sangat baik). Aspek yang diamati dalam observasi yaitu:

- 1) Berhubungan dengan orang lain
- 2) Menikmati suasana ketika berada di tengah orang banyak
- 3) Memilih teman bermain
- 4) berkomunikasi

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung terhadap subyek penelitian untuk melihat kemampuan interpersonal anak pada PAUD Save The Kids Banda Aceh. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari setiap pelaksanaan siklus dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dengan menggunakan teknik persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

Perhitungan dalam analisis data menghasilkan persentase pencapaian yang selanjutnya data yang diperoleh dideskripsikan dalam bentuk narasi sehingga data mudah dipahami dan tersusun dengan baik. Kemudian membuat kesimpulan berdasarkan deskripsi data, sejauh mana kemampuan interpersonal anak yang dicapai dalam pembelajaran melalui media boneka jari. Adapun cara perhitungan skor akhir diperoleh dari

lembar observasi yang diisi selama proses penelitian berlangsung berdasarkan setiap siklus, data ini dianalisa dengan menggunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh Sudujono (2009:24)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

- Ket : P = Presentase yang di cari
F = Frekuensi aktivitas yang dilakukan
n = Banyak aktivitas yang dilakukan
100% = Bilangan tetap

Pada Penelitian Tindakan Kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila kemampuan interpersonal anak mengalami peningkatan minimal 75% dari rata-rata seluruh jumlah anak kelompok B2 TK Save The Kids Kota Banda Aceh yang berarti telah mencapai kriteria baik (BSH) Berkembang Sesuai Harapan hasil belajar tuntas dari materi yang di ajarkan pada observasi awal. Tetapi jika kurang dari kriteria 75% anak dinyatakan belum tuntas berhasil.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan interpersonal anak kelompok TK B di PAUD Save The Kids Banda Aceh melalui metode bermain peran dengan menggunakan boneka jari. Data aktifitas anak diamati oleh peneliti yang bertindak sebagai guru kelas anak usia 5-6 tahun, kemudian ditulis dalam lembar observasi awal yang telah

disediakan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan interpersonal anak sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK)

Pra Siklus

1) Observasi Awal

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan refleksi awal yang dilakukan pada hari Selasa 31 Oktober 2017, diidentifikasi adanya beberapa masalah yang muncul sehingga diperoleh masalah sebagai berikut:

- a. Kemampuan interpersonal anak pada usia 5-6 tahun di PAUD Save The Kids Banda Aceh masih rendah. Terlihat dari 13 anak yang termasuk dalam katagori (BB) Belum Berkembang (37%), yang termasuk

katagori (MB) Mulai Berkembang (44%), katagori (BSH) Berkembang Sesuai Harapan (19%), dan katagori(BSB) (0%)

- b. Metode yang digunakan menurut pengamatan peneliti belum efektif karena anak hanya diberi penjelasan dan membiarkan anak bermain sendiri.

2) Hasil observasi sebelum tindakan Sebelum dilakukan tindakan kelas, terlebih dahulu peneliti mengamati anak yang sedang bermain dalam kelas pada usia 5-6 tahun di PAUD Save The Kids Banda Aceh yang berjumlah 13 anak pada kegiatan awal hasil pengamatan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Anak Pada Tahap Pra Siklus

No	Nama siswa	L/P	Aspek Yang Diamati				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	AA	L	BSH	MB	BSH	BSH	
2.	CNS	P	BB	BB	MB	BB	
3.	CNA	P	MB	BSH	MB	BB	
4.	DR	L	BSH	MB	BSH	BSH	
5.	FI	L	BSH	MB	BSH	BSH	
6.	FF	L	BB	BB	BB	MB	
7.	MAT	P	BB	BB	MB	BB	
8.	RAC	L	BB	BB	MB	MB	
9.	RSA	L	MB	BSH	BB	MB	
10.	SY	P	MB	MB	MB	BB	
11.	SL	L	BB	MB	BB	MB	
12.	SF	L	MB	BSH	MB	MB	
13.	YM	P	MB	MB	BB	BB	

Berdasarkan tabel diatas maka terlihat bahwa dari 13 anak yang menjadi subjek penelitian (0%) yang termasuk dalam katagori berkembang sangat baik (BSB), (19%) yang termasuk dalam katagori berkembang sesuai harapan

(BSH), (44%) yang termasuk dalam katagori mulai berkembang (MB), dan (37%) yang termasuk dalam katagori belum berkembang (BB).

Dari hasil diatas, maka persentase berkembang sesuai harapan dan

berkembang sangat baik yang diperoleh pada pengamatan sebelum tindakan masih sangat rendah. (19%) yang termasuk dalam katagori berkembang sesuai harapan (BSH) dan (0%) yang termasuk dalam katagori berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi awal, maka untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun di PAUD Save The Kids Banda Aceh peneliti bersama guru pendamping merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan boneka jari.

Hasil penelitian Siklus I

1. Perencanaan

Sebelum mengadakan penelitian, peneliti merencanakan tindakan-tindakan yang dilakukan dalam penelitian pada tahap awal perencanaan yaitu dengan mempersiapkan segala keperluan dan langkah-langkah dalam melakukan penelitian. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan mempersiapkan konsep materi yang akan dijadikan bahan pembelajaran yaitu seperti RPPH, RPPM siklus I dan menyiapkan alat pembuatan Boneka Jari seperti: Kardus, kain panel, mata boneka, benang, gunting, lem tembak beserta alat tembaknya, tutup botol aqua, pensil, penghapus, penggaris (ruller). Kemudian menyiapkan instrument pengamatan yang diperlukan selama proses belajar.

2. Pelaksanaan

Setelah mempersiapkan rencana dan langkah-langkah yang akan dilakukan, maka proses bermain peran dan sambil belajar dapat dilaksanakan. Guru meminta anak untuk memperhatikan dan melihat cara guru mencontohkan memainkan boneka jari sesuai perannya,

kemudian guru meminta anak memainkan peran yang akan dimainkan oleh anak. Dalam penelitian Tindakan Kelas Siklus I peneliti menggunakan tema yaitu: Profesi dan sub temanya macam-macam profesi (pekerjaan) ada yang berperan sebagai pak polisi, polwan, tentara, dokter, perawat, guru, ustadzah, masinis, pilot, sar dan nakoda laut. Anak yang bermain berjumlah 13 orang anak. Terdiri dari 5 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

a. Persiapan/perencanaan tindakan

- 1) Peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran antara lain membuat rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian dengan tema profesi dan sub tema macam-macam profesi.
- 2) Peneliti menyiapkan alat/bahan untuk mengajar

b. Pelaksanaan tindakan

- 1) guru mengkondisikan anak dengan duduk tenang
- 2) guru menjelaskan tentang apa itu profesi, menyebutkan beberapa macam profesi diantaranya yaitu : polisi, polwan, tentara, dokter, perawat, guru, ustadzah, masinis, pilot, SAR, dan Nakoda laut. Dan menanyakan kepada anak profesi mana yang ia sukai untuk diperankan dalam permainan boneka jari.
- 3) Guru meminta anak untuk bermain peran sesuai profesi masing-masing
- 4) Guru memberi contoh atau memperagakan kepada anak cara bermain peran dengan menggunakan boneka jari dari

kardus pada salah satu profesi tersebut.

- 5) Guru memberi pujian kepada anak yang sudah mau bermain perannya sesuai profesi yang disukai anak.
- 6) Guru memberi arahan dan motivasi pada anak yang belum bisa memerankan profesinya dengan maksimal.

c. Evaluasi

Kelebihan dari siklus I adalah rata-rata anak sudah mau berbicara dan bermain bersama temannya walau hanya sebentar, namun juga masih ada beberapa

dari anak yang masih hanya diam dan hanya melihat teman lain asyik bermain. Dan kekurangan dari siklus I adalah belum mencapai taraf keberhasilan disebabkan oleh kurangnya pembiasaan terhadap bermain peran disekolah sehingga kemampuan interpersonal yang dimiliki anak masih kurang. Dengan begitu perlu adanya perbaikan pada siklus II

3. Pengamatan/Observasi

Setelah diamati maka diperoleh hasil kemampuan interpersonal anak sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Pengamatan Anak Pada Siklus I

No	Nama siswa	L/P	Aspek Yang Diamati				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	AA	L	BSH	BSH	BSH	MB	
2.	CNS	P	BB	BB	BB	MB	
3.	CNA	P	BSH	MB	MB	BSH	
4.	DR	L	BSH	BSH	MB	BSH	
5.	FI	L	BSH	BB	BSH	MB	
6.	FF	L	BB	MB	MB	BB	
7.	,MAT	P	BB	MB	BB	BB	
8.	RAC	L	MB	BSH	MB	BB	
9.	RSA	L	BSH	BSH	MB	MB	
10.	SY	P	BSH	MB	BSH	BSH	
11.	SL	L	MB	BB	BSH	MB	
12.	SF	L	MB	BSH	MB	BSH	
13.	YM	P	BSH	MB	BSH	BSH	

Tabel 3. Rata-rata Peningkatan Kemampuan Interpersonal Anak Pada Siklus 1

Pertemuan	BB	MB	BSH	BSB
Siklus 1	21%	37%	43%	0%

Berdasarkan tabel diatas, hasil pengamatan kemampuan interpersonal anak pada siklus I maka dapat dilihat bahwa dari 13 anak yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas (0%) yang

termasuk dalam katagori Berkembang Sangat Baik (BSB), (43%) yang termasuk katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), (37%) yang termasuk dalam katagori Mulai Berkembang (MB), dan

(21%) termasuk dalam katagori Belum Berkembang (BB).

Dari hasil evaluasi pada siklus I peningkatan kemampuan mulai meningkat, namun peningkatannya masih belum berhasil (tuntas).

4. Refleksi

Refleksi dilakukan peneliti dengan melihat perbandingan antara data pada saat sebelum dilakukan dan pertemuan siklus I, peneliti dibantu guru mengamati jalannya kegiatan pembelajaran bermain peran sebagai macam-macam profesi, mereka saling bercakap-cakap sesuai peran masing-masing, dan ternyata masih ada beberapa kendala yang terjadi dalam siklus I ini. Diantaranya yaitu :

- 1) Kurang Percaya diri anak untuk bermain peran bersama temannya
- 2) Belum beradaptasi bersama teman di dalam kelompok
- 3) Belum bisa mengepresikan diri saat bermain peran

Dari hasil penelitian pada siklus I ini dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan interpersonal anak sudah mulai meningkat, namun belum mencapai taraf keberhasilan. Berkembang Sangat Baik (BSB) (0%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (43%). Hasil siklus I belum memenuhi indikator taraf keberhasilan yang sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan yang berjumlah (75%). Diharapkan guru harus pandai dan unik dalam membuat media agar anak tertarik dalam melakukan kegiatan bermain peran. Dengan demikian maka perlu adanya tindakan lagi pada siklus ke II, supaya mencapai indikator keberhasilan. Upaya perencanaan perbaikan yang dilakukan pada siklus II ada Beberapa hal yang perlu

diperhatikan untuk melakukan perbaikan dalam pelaksanaan siklus II, yaitu :

- 1) Maju tampil di depan kelas menumbuhkan kepercayaan diri anak
- 2) bermain peran dengan boneka jari di dalam kelompok
- 3) penguasaan metode materi oleh guru dalam merangsang anak untuk mampu berbicara (berkomunikasi), penuh ekspresi saat bermain peran

Hasil Penelitian Siklus II

1. Perencanaan

Pada siklus II sebelum melakukan penelitian, merencanakan tindakan yang diperlukan dalam bermain peran sambil belajar, yaitu dengan mempersiapkan segala keperluan dan langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian. Peneliti mempersiapkan rencana kegiatan harian (RKH), RKM, siklus II dengan sub tema "Macam-macam profesi", peralatan yang diperlukan berupa : boneka jari dari kardus, kotak/kardus, selendang, tirai/kain gorden beserta kawat gantungannya, lembar observasi anak yang diperlukan selama proses belajar.

2. Pelaksanaan

Setelah mempersiapkan rencana dan langkah-langkah yang akan dilakukan, maka proses bermain peran dan sambil belajar dapat dilaksanakan. Dalam penelitian Tindakan Kelas Siklus II peneliti menggunakan tema yaitu: Profesi dan sub temanya macam-macam profesi (pekerjaan) ada yang berperan sebagai pak polisi, polwan, tentara, dokter, perawat, guru, ustadzah, masinis, pilot, sar dan nakoda laut. Anak yang bermain berjumlah 13 orang anak. Terdiri dari 5 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. guru pendamping dan guru kelas sepakat untuk

ikut serta mendampingi anak saat bermain peran agar kemampuan interpersonal anak dapat ditingkatkan. Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dengan tahap-tahap sebagai berikut:

a. Persiapan/perencanaan tindakan

- 1) Peneliti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran antara lain membuat rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian dengan tema profesi dan sub tema macam-macam profesi.
- 2) Peneliti menyiapkan alat/bahan untuk mengajar

b. Pelaksanaan tindakan

- 1) guru mengkondisikan anak dengan duduk tenang
- 2) guru menjelaskan tentang apa itu profesi, menyebutkan beberapa macam profesi diantaranya yaitu : polisi, polwan, tentara, dokter, perawat, guru, ustadzah, masinis, pilot, SAR, dan Nakoda laut. Dan menanyakan kepada anak profesi mana yang ia sukai untuk diperankan dalam permainan boneka jari.
- 3) Guru memilih beberapa anak untuk maju tampil di depan kelas di tempat yang telah dsediakan.
- 4) Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bebas memilih 1 profesi mana yang anak sukai.
- 5) Guru memberi pujian kepada anak yang sudah mau bermain perannya sesuai profesi yang disukai anak.
- 6) Guru memberi arahan dan motivasi pada anak yang belum

bisa memerankan profesinya dengan maksimal.

c. Refleksi dan Evaluasi

Dalam siklus II kegiatan bermain peran dengan boneka jari untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak sudah mencapai hasil yang maksimal, karena tingkat pencapaian sesuai indikator dan sub indikator yang ada seperti aspek berhubungan dengan orang lain, menikmati suasana ketika berada di tengah orang banyak, memilih teman bermain, berkomunikasi sudah mengalami peningkatan yang baik, maka dari itu tidak perlu tindakan lagi untuk memperbaikinya, karena kemampuan interpersonal anak ada peningkatan yang lebih baik. Refleksi atau kesimpulan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini merupakan akhir dari tindakan kegiatan, upaya guru dalam meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui metode bermain peran dengan menggunakan boneka jari dari kardus pada anak kelompok Tk B2 di PAUD Save The Kids Banda Aceh. Mencapai peningkatan (77%) dan melebihi indikator taraf keberhasilan 75%.

3. Pengamatan

Dari hasil pengamatan, sudah terjadi peningkatan yang baik pada kemampuan interpersonal anak, ketika guru memberi motivasi saat anak bermain peran dan anak-anak pun lebih bersemangat untuk melakukan kegiatan yang dilakukannya. Berikut ini hasil peningkatan kemampuan interpersonal anak pada siklus II :

Tabel 4. Hasil Pengamatan Anak pada Tahap Siklus II

No	Nama siswa	L/P	Aspek Yang Diamati				Keterangan
			1	2	3	4	
1.	AA	L	BSB	BSH	BSH	BSH	

2.	CNS	P	BSH	BSH	MB	BSH
3.	CNA	P	BSH	BSH	BSH	BSH
4.	DR	L	BSH	BSB	BSH	BSH
5.	FI	L	BSH	BSH	BSH	BSH
6.	FF	L	BSH	BSH	BSH	MB
7.	MAT	P	MB	BSH	BSH	BSH
8.	RAC	L	BSH	BSH	BSH	MB
9.	RSA	L	BSH	BSB	BSH	BSH
10.	SY	P	BSH	BSH	BSB	BSH
11.	SL	L	BSH	MB	BSH	BSH
12.	SF	L	BSB	BSH	BSH	BSH
13.	YM	P	BSH	BSH	BSB	BSH

Tabel 5. Rata-Rata Peningkatan Kemampuan Interpersonal Anak Pada Siklus II

Pertemuan	BB	MB	BSH	BSB
Siklus 1	0%	10%	77%	14%

Berdasarkan tabel di atas, maka kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun di PAUD Save The Kids dapat dilihat bahwa dari 13 anak yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas yang termasuk dalam katagori Berkembang Sangat Baik (BSB) (14%), masuk dalam katagori Berkembang Sesuai Harapan (BSH (77%), sedangkan yang masuk dalam katagori Mulai Berkembang (MB) (10%) dan yang termasuk dalam katagori Belum Berkembang (BB) (0%).

Setelah peneliti melakukan evaluasi pada pertemuan siklus II, maka diperoleh hasil yang sangat memuaskan yaitu pada perkembangan berkembang sangat baik (14%) dan berkembang sesuai harapan (77%) meningkat hingga (80%). Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan interpersonal anak tuntas (berhasil) dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya karena sudah melebihi kriteria keberhasilan tindakan yaitu 75%. Dari pertemuan pada siklus II dapat digambarkan data sebagai berikut.

4. Refleksi

Peneliti dibantu guru mengamati jalannya kegiatan pembelajaran bermain peran dengan macam-macam profesi, mereka saling bercakap-cakap sesuai peran masing-masing, tapi masih ada yang belum bisa berperan dengan baik semestinya. Namun tetapi rata-rata dari mereka sudah banyak yang memiliki kemampuan interpersonal yang baik dengan semua temannya. Dalam siklus II kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak mencapai hasil yang maksimal, karena tingkat pencapaian sesuatu indikator dan sub indikator yang ada antara lain, seperti aspek berhubungan dengan orang lain, menikmati suasana ketika berada ditengah orang banyak, dan berkomunikasi sudah mengalami peningkatan yang baik, maka dari itu tidak perlu tindakan lagi untuk memperbaikinya, karena kemampuan interpersonal anak ada peningkatan yang lebih baik.

Refleksi atau kesimpulan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini merupakan akhir dari tindakan kegiatan, upaya guru dalam meningkatkan kemampuan interpersonal anak melalui

bermain peran menggunakan boneka jari pada kelompok TK B2 Paud Save The Kids Banda Aceh mencapai peningkatan (80%) dan melebihi indikator taraf keberhasilan

(75%). Adapun tabel rata-rata peningkatan kemampuan interpersonal anak dilihat pada table berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Rata-Rata Peningkatan Kemampuan Interpersonal Anak Pada Setiap Pertemuan

Pertemuan	BB	MB	BSH	BSB
Prasiklus	37%	44%	19%	0%
Siklus I	21%	37%	43%	0%
Siklus II	0%	10%	77%	14%

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi di lapangan, untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun di PAUD Save The Kids Banda Aceh peneliti bersama guru pendamping merancang kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dengan boneka jari. perencanaan yang dibuat peneliti dalam siklus I adalah langkah-langkah dalam melakukan penelitian seperti menyiapkan RPPH, RPPM dan alat-alat yang akan digunakan seperti : Kardus, kain planel, mata boneka, benang, gunting, lem tembak beserta alat tembaknya, tutup botol aqua, pensil, penghapus, penggaris (ruller) untuk membuat boneka jari. Dalam penelitian Tindakan Kelas Siklus I peneliti menggunakan tema yaitu: Profesi dan sub temanya macam-macam profesi (pekerjaan) ada yang berperan sebagai pak polisi, polwan, tentara, dokter, perawat, guru, ustadzah, masinis, pilot, sar dan nakoda laut.

Pelaksanaan pada siklus I yaitu dengan cara anak-anak duduk secara berkelompok besar bersamaan dan guru membagikan alat/media peraga yaitu boneka jari, masing-masing anak mendapat 1 boneka jari. Dalam siklus I anak diajarkan dan diberi arahan agar bisa

mau berbicara, bermain dalam kelompok, bisa memilih teman untuk bermain dengan penuh ekspresi sesuai karakter macam-macam profesi tersebut. Kelebihan dari siklus I adalah rata-rata anak sudah mau berbicara dan bermain bersama temannya walau hanya sebentar. Tetapi masih ada kekurangan dari siklus I yaitu masih ada anak yang hanya diam dan hanya melihat temannya bermain disebabkan oleh kurangnya pembiasaan terhadap bermain peran disekolah sehingga kemampuan interpersonal yang dimiliki anak masih kurang. sehingga, belum mencapai taraf keberhasilan. Maka dari itu perlu adanya perbaikan pada siklus II.

Dalam penelitian siklus II, perencanaan sama dengan pembahasan siklus I yaitu menyiapkan langkah-langkah pembelajaran seperti RPPH, RPPM dan alat bahan yang digunakan seperti : Kardus, kain planel, mata boneka, benang, gunting, lem tembak beserta alat tembaknya, tutup botol aqua, pensil, penghapus, penggaris (ruller) untuk membuat boneka jari. Ada sedikit perubahan dipelaksanaan siklus II yaitu guru memilih beberapa anak secara bergantian untuk tampil kedepan bermain peran dengan boneka jari dengan memilih karakter profesi apa yang disukai pada masing-masing anak. Dan memainkannya

bersama teman-temannya. Guru memberi arahan dan motivasi pada anak yang belum bisa memerankan profesinya dengan maksimal.

Pada siklus II anak juga diajarkan dan diberi arahan agar bisa mau berbicara, bermain dalam kelompok, bisa memilih teman untuk bermain dengan penuh ekspresi sesuai karakter macam-macam profesi tersebut. Dan pada siklus II anak mengalami peningkatan sesuai harapan karena pada siklus II ini, anak sudah paham dan berani berbicara serta memilih teman bermain untuk memainkan perannya dalam kelompok dengan penuh ekspresi. Itu semua terjadi karena guru memotivasi anak dengan cara memberi semangat dan pujian dengan apa yang dilakukan anak, sehingga anak merasa dihargai.

Dari data diatas berdasarkan pengamatan awal persentase angka keberhasilan anak masih Belum Berkembang (BB) (37%), Mulai Berkembang (MB) (44%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (19%), dan yang termasuk dalam katagori Berkembang Sangat Baik (BSB) (0%). Setelah dilakukannya siklus I jumlah persentase nilai keberhasilan anak masih rendah, nilai rata-rata Belum Berkembang (BB) (21%), Mulai Berkembang (MB) (37%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (43%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) (0%). Selanjutnya di siklus ke II meningkat. persentase nilai keberhasilan anak (BB) Belum Berkembang (0%), (MB) Mulai Berkembang (10%), (BSH) Berkembang Sesuai Harapan (77%) dan (BSB) Berkembang Sangat Baik (14%).

Maka hasil akhir dari penelitian ini hanya sampai pada siklus II, karena penilaian yang didapat (77%) Berkembang Sesuai Harapan (BSH) melebihi indikator

taraf keberhasilan (75%), maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan interpersonal anak melalui bermain peran dengan menggunakan boneka jari pada anak TK B2 di PAUD Save The Kids Banda Aceh telah berhasil dan tidak perlu melanjutkan pada siklus selanjutnya.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) tentang kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran dengan menggunakan boneka jari dari kardus di PAUD Save The Kids banda Aceh, menunjukkan penilaian melalui observasi awal jumlah rata-rata persentase angka keberhasilan anak masih Belum Berkembang (BB) (37%), Mulai Berkembang (MB) (44%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (19%), dan yang termasuk dalam katagori Berkembang Sangat Baik (BSB) (0%). Setelah dilakukannya siklus I jumlah persentase nilai keberhasilan anak masih rendah rata-rata Belum Berkembang (BB) (21%), Mulai Berkembang (MB) (37%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (43%), dan Berkembang Sangat Baik (BSB) (0%).

Dengan demikian peningkatan kemampuan interpersonal anak pada siklus I masih rendah. Maka peneliti mengambil kesimpulan untuk melakukan siklus selanjutnya. Selanjutnya siklus ke II dilakukan dengan sedikit berbeda dari sebelumnya tentang cara pelaksanaannya. Hasil penelitian setelah dilakukannya tindakan terhadap peningkatan kemampuan interpersonal melalui bermain peran menggunakan boneka jari, siklus ke II meningkat dan persentase nilai keberhasilan anak (BB) Belum Berkembang

(0%), (MB) Mulai Berkembang (10%), (BSH) Berkembang Sesuai Harapan (77%) dan (BSB) Berkembang Sangat Baik (14%). Dengan demikian penelitian tindakan kelas (PTK) tentang kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun di PAUD Save The Kids Banda Aceh meningkat pada siklus kedua. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini tidak perlu ada perbaikan pada siklus selanjutnya.

Saran

Berdasarkan dari penelitian yang telah penulis lakukan, maka penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut.

- 1) Untuk meningkatkan kemampuan interpersonal anak diharapkan menggunakan metode bermain

peran, karena dapat efektif dalam pembelajaran.

- 2) Diharapkan kepada guru harus pandai memilih kegiatan atau kreatif dalam membuat media pembelajaran yang akan diajarkan kepada anak sehingga anak tertarik untuk belajar.
- 3) Bagi Peneliti Selanjutnya Penelitian mengenai meningkatkan kemampuan interpersonal menggunakan boneka jari masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, menjadi motivasi bagi peneliti selanjutnya untuk melengkapi penelitian ini, yaitu dengan variasi yang laebih baik, sehingga lebih meningkatkan keterampilan bermain peran anak di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, L., & Ramadhani, L. (2016). PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK PADA KELOMPOK B DI TK BOHHATEMA ACEH BESAR. *Jurnal Buah Hati*, 3(2).
- Gordon Huggins-Cooper. 2013. *Meningkatkan 9 Kecerdasan Anak*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Gunarti, Winda, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hoerr, Thomas R. 2007. *Multiple Intellegence*. Bandung: Kaifa MZN.
- Irmawati. 2009. *Kreasi Tokoh Fantasi dari Kain Felt*. Jakarta: Gramedia.
- Masnipal. 2013. *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Jakarta: PT Elek Media Komputindo.
- Safaria. 2005. *Interpersonal Intellegence*. Sleman: Amara Books.
- Suryadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedngoogin.
- Musfiroh Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan Majemuk*. Jakarta:
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Kependidikan dan Perguruan Tinggi.
- Musfiroh Tadkiroatun. 2008. *Pengembangan kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Undang-undang RI nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14. Jakarta: kemendiknas.
- Williams E, Evelyn. 2005. *Mengajar Dengan Empati*. (Terjemahan Fuad Ferdinan). Bandung: Penerbit Nuansa.
- Yuliani Nurani Sujiono .2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Zaman. 2011. *Pengembangan alat permainan Edukatif di lembaga Pendidikan Anak usia*. Jakarta: Universitas Terbuka.

