

Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal

Rd. Ranie Damayanti¹, Myrnawaty CH², Hapidin³

¹ A Teacher of Asy-Syukriyyah Islamic Kindergarten, Tangerang City, Indonesia

² A Lecturer of Early Childhood Education, State University of Jakarta, Indonesia

³ A Lecturer of Early Childhood Education, State University of Jakarta, Indonesia

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengkaji seberapa besar pengaruh kegiatan bermain peran terhadap kecerdasan Interpersonal pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak, Kota Tangerang. Penelitian ini dirancang menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel terikat adalah kemampuan kecerdasan interpersonal (Y) sedangkan variabel bebas yang merupakan variabel perlakuan bermain peran mikro (X) yang terdiri dari bermain mikro bebas (X1) dan bermain mikro dipimpin (X2). Penelitian ini dilakukan di TK I Asy – Syukriyyah dan TK I Jaya Winata. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada kelompok A semester II tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa $F_{hitung} = 6,194 > F_{tabel} = 4,11$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima, artinya hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan kecerdasan interpersonal antara kelompok anak yang diberikan bermain peran mikro bebas dengan kelompok anak yang diberikan bermain peran mikro dipimpin diterima. Sehingga, kecerdasan interpersonal anak yang diberikan bermain peran mikro bebas **lebih tinggi** dibandingkan anak yang diberikan bermain peran mikro dipimpin.

Kata Kunci: kecerdasan interpersonal, bermain peran, bermain peran mikro bebas dan dipimpin, siswa TK.

Abstract

This study aimed at examining how much influence the role play activities on interpersonal intelligence in children group A at Kindergarten, Tangerang City. This research used the experimental method to know how far the influence of independent variable to bound variable. The dependent variable is the ability of interpersonal intelligence (Y) while the independent variable which is the variable of the micro role play (X) which consists of free micro role play (X1) and guided micro role play (X2). This study conducted in TK I Asy - Syukriyyah and TK I Jaya Winata on the second semester of academic year 2016/2017. The results showed that $F_{count} = 6.194 > F_{table} = 4.11$ at significant level $\alpha = 0.05$, thus H_0 rejected and alternative hypothesis H_1 accepted. It means that there are differences in interpersonal intelligence between groups of children who are given free micro role play with groups of children who are given guided micro role play are accepted. In conclusion, the interpersonal intelligence of a given child playing a free micro role is higher than that of a child who given a guided micro role play.

Keywords: interpersonal intelligence, role play, free and guided micro role play, kindergarten students.

@Jurnal Obsesi Prodi PG-PAUD FIP UPTT 2018

✉ Corresponding author : Rd. Ranie Damayanti

Address : Jalan Seroja Blok A No. 52. Kunciran. Tangerang

Email : rani67damayanti@gmail.com

Phone : +62 813-1102-8892

ISSN 2356-1327 (Media Cetak)

ISSN 2549-8959 (Media Online)

PENDAHULUAN

Memiliki kecerdasan interpersonal merupakan salah satu aspek penting yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Berdasarkan Evangeline Harris Stefanakis kecerdasan interpersonal terdiri dari 3 aspek yaitu : kemampuan memahami suasana hati dan perasaan orang lain, memiliki hubungan yang baik dengan orang lain, menghibur dalam berbagai perspektif, memegang peranan dalam kepemimpinan. Salah satu aspek kemampuan interpersonal yang harus dikuasai oleh anak usia dini yaitu kemampuan memiliki hubungan baik dengan orang lain. Kemampuan menjalin persahabatan dan menjaga persahabatan sangat penting untuk anak dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Tidak semua anak memiliki kemampuan berinteraksi sosial dengan baik seperti dalam hal menyatakan ide dan perasaannya. Menurut Affrida (2017:45), pada rentang usia 3-6 tahun secara umum sedang mengikuti Kelompok Bermain, Taman Kanak-kanak atau sejenisnya. Selain itu, anak juga mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat karena pada tahap ini anak berada pada masa keemasan (*golden period*), jendela kesempatan (*window of opportunity*), dan masa kritis (*critical period*) (Depkes RI, 2010). Oleh karena itu orangtua maupun pendidik seharusnya mampu mengoptimalkan kemampuan interpersonal anak-anaknya.

Dalam penelitian Debora L. Roorda (2013) menyatakan bahwa penelitian ini memberikan indikasi pertama bahwa kecerdasan interpersonal dapat digunakan untuk mengubah perilaku anak, saat interaktif guru dan anak. apakah akan mempengaruhi hubungan sosial dalam praktek sehari-hari anak – anak di sekolah. Sebagian dari mereka hanya bermain di dalam rumah bersama suster atau pembantu dan asyik bermain game sendiri sehingga mereka jarang untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain. Tentunya ini akan berdampak pada kecerdasan interpersonal anak yang akan menimbulkan perilaku tidak peduli, asyik dengan dirinya sendiri dan merasa tidak dihargai orang lain karena sulit untuk berinteraksi sosial.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada kelompok A di beberapa Taman Kanak-kanak yang ada Kota Tangerang tentang kecerdasan interpersonal. Didapatkan hasil bahwa rata-rata kemampuan memahami perasaan orang lain, menjalin dan menjaga hubungan persahabatan belum maksimal. Cenderung mengalami hambatan ini disebabkan karena kegiatan

pembelajaran yang kurang memperhatikan tahapan perkembangan anak, rendahnya kemampuan berkomunikasi, kurang percaya diri, pendiam, kurang memperhatikan guru (tidak fokus). Permasalahan lainnya yaitu pembelajaran di sekolah lebih mengutamakan dengan Calistung (membaca, menulis dan berhitung) dan menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak).

Berdasarkan fakta dan kondisi tersebut salah satu solusi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal adalah dengan mengembangkan kegiatan bermain. Menurut Aisyah (2017:39), sebagian besar waktu yang dimiliki anak-anak terutama anak usia dini yaitu berinteraksi dengan sebaya mereka untuk bermain, karena dunia anak adalah dunia bermain dan karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak usia dini. Oleh karena itu, kegiatan bermain yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain peran mikro. Bermain peran mikro merupakan bentuk permainan aktif, anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak penggerak, menghidupkan alat main untuk memainkan suatu adegan, memerankan peran dalam skenario main peran, dan cara anak berinteraksi, berkomunikasi dengan orang lain dengan mengembangkan imajinasi, ekspresi dan kreativitas anak.

Dalam penelitian Jo-Han Chang dan Tieng-Ling Yeh (2015) melakukan sebuah penelitian tentang pengaruh orang tua dan anak pada usia 2-6 tahun dalam bermain bersama, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara anak dan orang tua melalui bermain bersama dengan menggunakan alat seperti boneka, mobil-mobilan, dan rumah-rumahan, permainan ini akan memfasilitasi sensor perkembangan anak. Dalam penelitian Peter W. Kilgour (2015) melakukan sebuah penelitian yaitu dengan bermain peran mikro, berfungsi untuk membuka pikiran dan menyelesaikan masalah saat konflik terjadi di antara anak-anak itu sendiri, sekaligus terjadi jalinan komunikasi.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti bermaksud untuk mengkaji seberapa besar pengaruh kegiatan bermain peran mikro terhadap kecerdasan interpersonal pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak, Kota Tangerang. Hal ini dikarenakan kecerdasan interpersonal merupakan hal yang harus dicapai oleh anak karena anak sebagai makhluk sosial yang harus berinteraksi dengan baik di lingkungan sekitarnya. Sehingga, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan kecerdasan interpersonal anak yang di berikan

bermain peran mikro bebas dengan anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin ?.

Bermain Peran Mikro

Menurut Hurlock (1988:329), mengemukakan bahwa bermain peran adalah bentuk permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya. Furman (1990:20) mendefinisikan bahwa *“role playing may be defined as any time a participant is in-role, that is, whenever an individual portrays herself or another character in a situation.”* Featherstone and Cummings (2004:6) mengartikan bermain peran adalah *“role play is an activity in which a person imitates, consciously or unconsciously, a role uncharacteristic of himself.* Pengertian bermain peran selanjutnya, menurut Similansky dan Shefatya dalam Luo Soo Ai (2008:15) mendefinisikan bahwa *“role play enacting the character of a person (or animal) or others in another context and expressing it in imitative action and/or verbalisation”.* Seefeldt, Castle and Falconer (2010:147) mendefinisikan bahwa *“role-play is a technique that can be used to help children take on the view of another. As children role-play, they have a chance to gain insights into the feelings of others, think about alternatives for action, and explore the consequences of their actions.”*

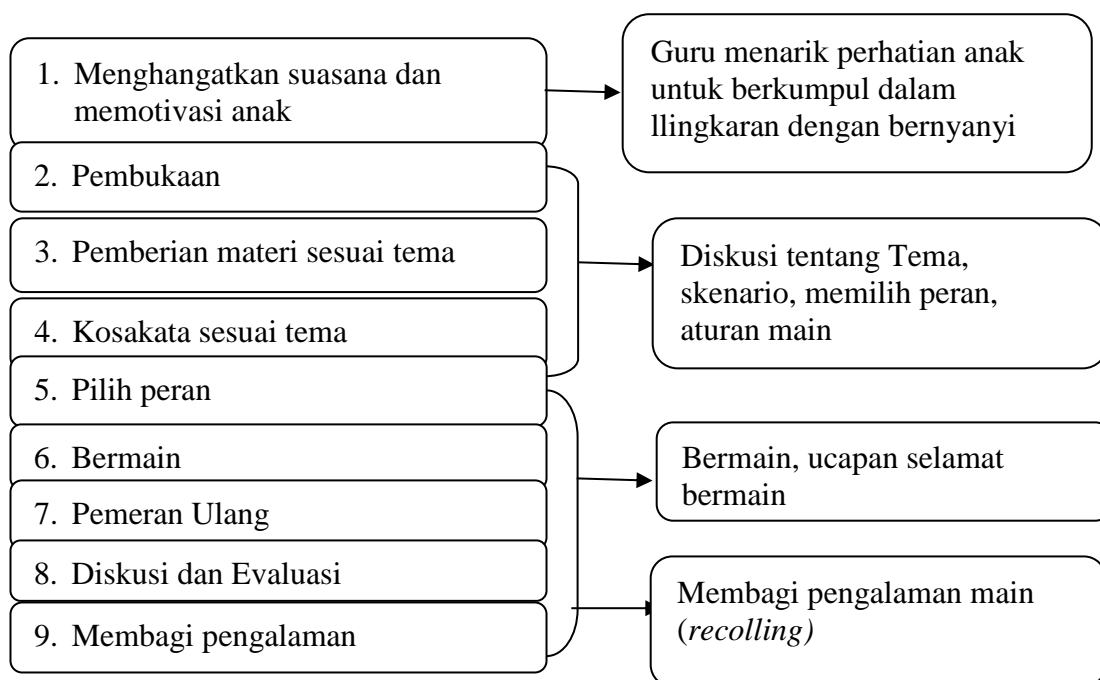
Piaget melakukan pengamatan tentang bermain peran Mikro yang mulai muncul pada saat anak kira-kira berumur satu tahun. Tujuan bermain peran menurut Piaget dalam Morrison (2017:76) adalah sebagai berikut: (a) anak belajar tentang diri mereka sendiri, keluarga mereka dan dunia sekitar mereka, (b) anak belajar cara berbicara dengan orang lain, (c) anak belajar cara untuk bergaul dan bekerjasama dengan orang lain, (d) anak belajar untuk menjadi kreatif dan untuk memecahkan masalah. (e) anak belajar tentang perasaan mereka, (f) untuk mengembangkan keahlian fisik dengan menggunakan otot, (g) untuk memahami cara orang lain bersikap, berfikir dan merasa, dan (h) anak belajar untuk mengerjakan tugas sampai selesai. Selain memiliki tujuan, bermain peran mikro juga memiliki manfaat tersendiri. Menurut Tedjasaputra (2001:58), mengemukakan bahwa manfaat yang bisa diambil dari bermain peran mikro yaitu 1) membantu penyesuaian diri anak, 2) memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri, dan 3) perkembangan bahasa dapat meningkat.

Brewer (1992: 158-159) mengemukakan bahwa terdapat dua teknik bermain peran yaitu: *“free role play, can be defined as play which children have as many choices of materials as possible and which they can choose how to use the materials. And guided role play is defined as play in which the teacher has selected materials from which the children may choose in order to discover specific concept.”*

Tabel 1. Perbedaan Bermain Peran Mikro Bebas dan Bermain Peran Mikro Terpimpin

Bermain Peran Mikro Bebas	Bermain Peran Mikro Terpimpin
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain peran mikro bebas merupakan bermain yang dilakukan oleh anak-anak dengan memilih banyak peralatan bermain peran sehingga anak dapat memilih dengan bebas untuk memainkannya. 2. Bermain peran mikro bebas berdasarkan anak atas kemauannya sendiri, dengan cara sendiri-sendiri, berupa dialog atau perbuatan yang timbul dari pengalaman anak sendiri serta pengawasan dari guru. 3. Peran guru disini yaitu guru bergerak bebas diantara anak, bercakap cakap dengan anak-anak sekitar tema, mengamati anak bermain, membuat catatan perkembangan yang ditampilkan anak 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain peran mikro terpimpin sebagai bermain peran yang dipimpin oleh guru dalam memilih peralatan bermain untuk anak, dan guru yang menentukan konsepnya. 2. Pada bermain peran mikro terpimpin, guru membimbing anak dalam memilih perannya, tanpa mengurangi kebebasan anak dalam berbicara dan menjelaskan perannya. 3. Peran guru disini yaitu mempersiapkan naskah sederhana untuk anak, guru bercakap-cakap dengan anak sekitar tema, guru berbagi peran, mengulangi permainan, guru mengulang dialog untuk dihapalkan anak, dan guru menyiapkan peralatan bermain peran.

Bermain Peran Mikro Bebas	Bermain Peran Mikro Terpimpin
4. Pendampingan guru sebagai pengamatan (<i>visual looking on</i>), pernyataan tidak langsung (<i>non directive statement</i>), Pertanyaan (<i>Question</i>) 5. Setelah bermain dilakukan <i>Recolling</i> anak anak mengungkapkan apa saja yang dimainkan kejadian – kejadian yang dialaminya sendiri, guru mendengarkan pengalaman main anak dan menuliskannya dalam lembar penilaian harian.	4. Pendampingan guru sebaga Pernyataan langsung (<i>Directive statement</i>), intervensi fisik (<i>Physycal</i>) 5. Setelah bermain dilakukan <i>Recolling</i> anak anak mengungkapkan apa saja yang dimainkan kejadian – kejadian yang dialaminya dengan bantuan guru. Mengingat apa apa saja yang dimainkan dan menulisknya dalam lembar penilaian harian.



Gambar 1. Langkah-Langkah Bermain Peran Mikro

Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal menurut Azwar (1996:43) merupakan kemampuan yang digunakan dalam berkomunikasi, kemampuan memahami dan berinteraksi dengan orang lain. Menurut Goleman (2007:5) kecerdasan interpersonal merupakan kecerdasan yang mulai disadari dan dianggap sebagai hal yang penting untuk menjalin komunikasi antar individu. Kecerdasan interpersonal atau bisa juga dikatakan kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan, harapan yang realistis terhadap diri sendiri dan orang lain. Kecerdasan Interpersonal menjadi penting karena pada

dasarnya manusia tidak bisa menyendiri. Banyak kegiatan dalam hidup. Anak terkait dengan orang lain. Anak – anak yang gagal mengembangkan kecerdasan Interpersonal, akan mengalami banyak hambatan dalam dunia sosialnya. Akibatnya mereka mudah tersisihkan secara sosial.

Menurut teori kecerdasan sosial ini mempunyai 3 dimensi utama, yaitu : a). *Social Sensitivity* yaitu kemampuan anak untuk mampu merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan orang lain yang ditunjukkan secara verbal maupun non verbal. b) *Social Insight* yaitu kemampuan anak untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam suatu interaksi sosial, sehingga masalah masalah tersebut tidak menghambat apalagi menghancurkan relasi sosial yang telah dibangun

anak. c). *Social Communication* yaitu 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 sarana adalah proses komunikasi verbal, non verbal maupun komunikasi melalui penampilan fisik.

Johnson dalam Safaria (2005:17) menyatakan bahwa tujuan memelihara hubungan Interpersonal serta komunikasi yang akrab, hangat dan produktif dengan orang lain adalah : (a) anak mampu untuk memiliki sikap saling memahami yang diperolehnya dari beberapa sub kemampuan seperti sikap percaya, pembukaan diri, kesadaran diri dan penerimaan diri; (b) anak mampu mengkomunikasikan pikiran dan perasaannya secara tepat dan jelas; (c) anak mampu menunjukkan sikap prososial dan saling mendukung; dan (d) anak mampu memecahkan konflik dan bentuk – bentuk masalah antar pribadi dengan cara cara konstruktif.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan metode eksperimen untuk mengetahui sejauh

mana pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel terikat adalah kemampuan kecerdasan interpersonal (Y) sedangkan variabel bebas yang merupakan variabel perlakuan bermain peran mikro (X) yang terdiri dari bermain peran mikro bebas (X1) dan bermain peran mikro terpimpin (X2). Penelitian ini dilakukan di TK I Asy – Syukriyyah dan TK I Jaya Winata. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada kelompok A semester II tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini disesuaikan dengan jadwal di sekolah tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa TK di kecamatan Cipondoh, Pinang, Kota Tangerang tahun pelajaran 2016-2017 yang memiliki kualitas pembelajaran yang sama dalam metode pembelajaran bermain peran. Berdasarkan BPS Kota Tangerang dari 11 kecamatan Taman Kanak-kanak se Kota Tangerang berjumlah 761 TK, diantaranya 74 sekolah TK berada di kecamatan Pinang, 116 sekolah di kecamatan Cipondoh. Rancangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Pelaksanaan perlakuan Bermain Peran Mikro Bebas dan Bermain Peran Mikro Terpimpin

Kelompok Eksperimen Bermain Peran Mikro Bebas	Kelompok kontrol Bermain Peran Mikro Terpimpin
<p>Persiapan</p> <p>1. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menjelaskan dan memperkenalkan konsep bermain peran mikro bebas terlebih dahulu, kepada guru guna mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran • Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk memberikan pengetahuan awal pada anak tentang tema hari itu 	<p>Persiapan</p> <p>1. Kegiatan awal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peneliti menjelaskan dan memperkenalkan konsep bermain peran mikro bebas terlebih dahulu, kepada guru guna mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran • Guru menyampaikan materi pembelajaran untuk memberikan pengetahuan awal pada anak tentang tema hari itu
<p>Pelaksanaan</p> <p>2. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan kepada anak bahwa kegiatan yang akan dimainkan bermain peran mikro bebas • Guru menjelaskan pada anak cara bermain peran mikro bebas yang dilakukan secara kelompok • Anak anak berdiskusi tentang kegiatan sesuai tema untuk menentukan peran dan permasalahan yang akan diangkat dalam bermain peran mikro bebas 	<p>Pelaksanaan</p> <p>2. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan kepada anak bahwa kegiatan yang akan dimainkan bermain peran mikro bebas • Guru menjelaskan pada anak cara bermain peran mikro terpimpin yang dilakukan secara kelompok • Anak anak berdiskusi tentang kegiatan sesuai tema untuk menentukan peran dan permasalahan yang akan diangkat dalam bermain peran mikro terpimpin

Kelompok Eksperimen Bermain Peran Mikro Bebas	Kelompok kontrol Bermain Peran Mikro Terpimpin
<ul style="list-style-type: none"> • Anak menentukan sendiri peran yang akan dimainkan, menata / seting kelas sendiri, menyiapkan sendiri peralatan yang akan digunakan dalam bermain peran, serta melakukan improvisasi dialog dalam bermain peran mikro bebas • Anak mulai bermain peran • Setelah bermain selesai anak beres-beres meletakkan alat main pada tempatnya sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan anak menentukan seting kelas, menentukan peran yang sudah di buat oleh guru sesuai dengan skenario • Anak mulai bermain peran • Setelah bermain selesai anak beres-beres meletakkan alat main pada tempatnya dengan bimbingan guru. • Anak menceritakan kembali pengalaman main dan recalling bersama bu guru
<p>Evaluasi dan refleksi 3. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan bermain Peran Mikro yang telah dilakukan • Anak menceritakan kembali pengalaman main dan recalling bersama bu guru 	<p>Evaluasi dan refleksi 3. Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan bermain Peran Mikro yang telah dilakukan • Anak menceritakan kembali pengalaman main dan recalling bersama bu guru

Analisis data dalam penelitian ini terdiri atas analisis deskriptif dan analisis inferensial, analisis deskriptif berupa penyajian data dengan daftar distribusi frekuensi dan histogram selanjutnya mencari mean, median, modus, simpangan baku, nilai maksimum, dan nilai minimum. Sedangkan analisis Inferensial yang digunakan adalah teknik analisis varians (ANAVA) dua jalur. Sebelum menggunakan ANAVA terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis yang meliputi uji Normalitas, dan Homogenitas varians. Uji kenormalan data digunakan uji Liliefors, sedangkan uji

homogenitas digunakan uji *Barlett*. Untuk melihat perbandingan diantara kelompok perlakuan digunakan uji *Tuckey* karena jumlah subjek dalam penelitian setiap sel sama.

HASIL

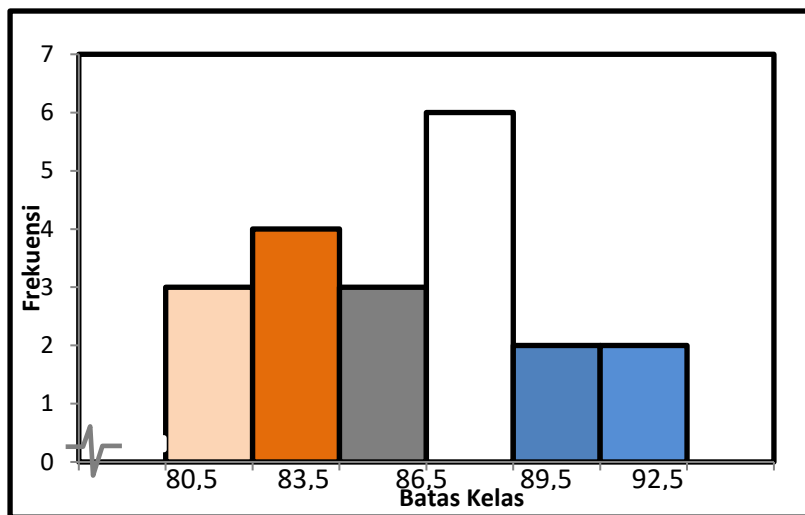
1. Data Pre Test Bermain Peran Mikro

Sebelum dilakukan penelitian dan pemberian perlakuan, peneliti memberikan pre test kepada subjek penelitian. Berikut adalah hasil distribusi skor pre test Bermain Peran Mikro pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

a. Kelompok Eksperimen

Tabel 3 Distribusi Skor Hasil Pre Test Bermain Peran Mikro (A₁)

No.	Skor	f	Batas Bawah	Batas Atas	fk	fr
1	81 - 83	3	80,5	83,5	3	15,0%
2	84 - 86	4	83,5	86,5	7	20,0%
3	87 - 89	3	86,5	89,5	10	15,0%
4	90 - 92	6	89,5	92,5	16	30,0%
5	93 - 95	2	92,5	95,5	18	10,0%
6	96 - 98	2	95,5	98,5	20	10,0%
Jumlah		20				100%

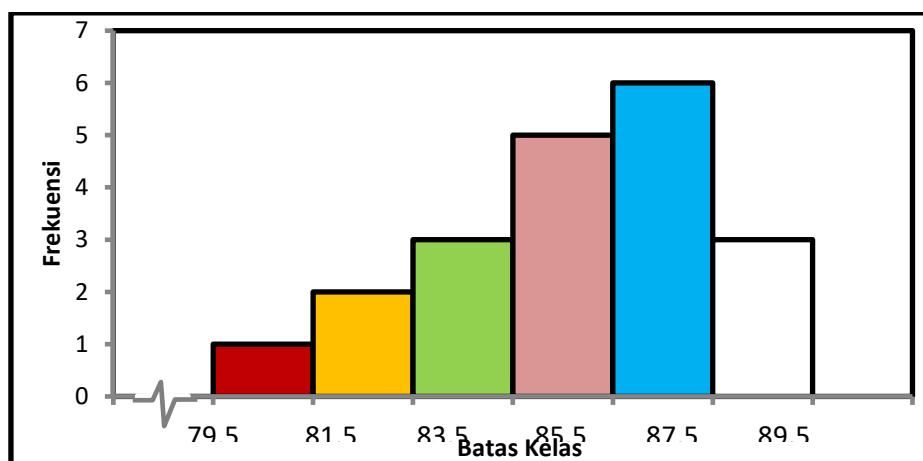


Gambar 2. Histogram Distribusi Frekuensi Skor Kecerdasan Interpersonal Pada Kelompok Yang Diberikan Bermain Peran Mikro Bebas

b. Kelompok Kontrol

Tabel 4. Distribusi Skor Hasil Pre Test Bermain Peran Mikro (A₂)

No.	Skor	<i>f</i>	Batas Bawah	Batas Atas	<i>fk</i>	<i>fr</i>
1	80 - 81	1	79,5	81,5	1	5,0%
2	82 - 83	2	81,5	83,5	3	10,0%
3	84 - 85	3	83,5	85,5	6	15,0%
4	86 - 87	5	85,5	87,5	11	25,0%
5	88 - 89	6	87,5	89,5	17	30,0%
6	90 - 91	3	89,5	91,5	20	15,0%
Jumlah		20				100%



Gambar 3. Histogram Distribusi Frekuensi Skor Kecerdasan Interpersonal Pada Kelompok Yang Diberikan Bermain Peran Mikro Terpimpin

2. Data Post Test

Instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya akan digunakan untuk mengukur kecerdasan interpersonal anak. Skor total hasil pengukuran baik pada kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol, kemudian dihitung untuk melihat ukuran pemusatan dan penyebaran datanya.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Bermain Peran Mikro TK Islam Asy-Syukriyah dan TK Islam Jayawinata

Variable	Rerata	Median	Modus	SD	Varian	Skor Max	Skor Min
Kelompok Eksperimen	89,00	89,50	87,25	4,67	21,78	98	81
Kelompok Kontrol	86,60	87,17	88,00	2,94	8,67	91	80

3. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Maka uji normalitas yang digunakan adalah uji *Lilliefors*. Syarat uji normalitas data yakni H_0 diterima apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ dan H_0 ditolak apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$. Perumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 = Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

H_1 = Sampel berasal dari populasi berdistribusi tidak normal

Berdasarkan hasil perhitungan normalitas data pada semua kelompok dengan bantuan MS. Excel maka pada semua kelompok penelitian diketahui bahwa L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} , ini berarti bahwa pada semua kelompok penelitian berdistribusi normal. Hasil perhitungan uji normalitas data kemampuan matematika awal untuk setiap kelompok dengan menggunakan uji *Lilliefors* secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Keseluruhan Data

Kelompok	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
A ₁	20	0,108	0,198	Normal
A ₂	20	0,083	0,198	Normal

4. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas data skor kecerdasan interpersonal masing-masing kelompok perlakuan, dilakukan dengan Uji-*Bartlett* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$; $dk = k -$

1. Pengujian homogenitas varians melalui pendekatan χ^2 dengan kriteria pengujian H_0 diterima bila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yang berarti varians homogen dan ditolak H_0 bila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ yang berarti varians tidak homogen.

Tabel 7. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Varians Kelompok Data Kecerdasan Interpersonal di TK I Asy- Syukriyyah dan TK I Jaya Winata (A₂B₁) di Kota Tangerang, Tahun 2017/2018

Kelompok	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
A ₁ dan A ₂	1,593	3,84	Homogen

5. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisis varians (ANAVA) dua jalan yang mana akan diperoleh dua pengaruh utama (*main effect*) antar kolom sebagai variabel perlakuan dan pengaruh utama

(*main effect*) antar baris sebagai variabel atribut, serta pengaruh interaksi (*interaction effect*) antar kolom dan baris atau antar variabel bebas bermain peran mikro (*mikro play*) bebas dan terpimpin terhadap Kecerdasan Interpersonal pada anak Kelompok A Taman Kanak-kanak.

Tabel 8. Rangkuman hasil perhitungan ANAVA Dua Jalan

Sumber Variansi	Db	JK	RJK	F _{hitung}	F _{tabel}		Kesimpulan
					0,05	0,01	Signifikan
Antar Kolom	1	57,60	57,60	6,194 *	4,11	7,40	Signifikan
Antar Baris	1	67,60	67,60	7,269 *	4,11	7,40	Signifikan
Interaksi	1	176,40	176,40	18,968 **	4,11	7,40	Signifikan
Dalam	36	334,80	9,30				Signifikan
Total Direduksi	39	636,40					Signifikan

Berdasarkan hasil perhitungan ANAVA diatas terlihat bahwa $F_{hitung} = 6,194 > F_{tabel} = 4,11$ pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$, dengan demikian H_0 ditolak dan hipotesis alternatif H_1 diterima, artinya hipotesis alternatif yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan kecerdasan interpersonal antara kelompok anak yang diberikan bermain peran mikro bebas dengan kelompok anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin diterima. Dengan demikian, perbedaan rata-rata skor kecerdasan interpersonal anak yang diberikan bermain peran mikro bebas $\bar{X} = 89,00$ lebih tinggi secara nyata dibandingkan kelompok anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin $\bar{X} = 86,60$.

Berdasarkan hasil pengolahan data dan perhitungan yang telah dideskripsikan sebelumnya, membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan terhadap kecerdasan interpersonal pada kelompok yang diberikan bermain peran mikro bebas dengan anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin. Sehingga dapat digeneralisasikan terhadap populasi. Dalam hal ini, berdasarkan rata-rata dan ANAVA dua jalan dapat dinyatakan bahwa untuk mengoptimalkan kecerdasan interpersonal anak TK kelompok A, penggunaan bermain peran mikro bebas lebih efektif dibandingkan dengan bermain peran mikro terpimpin karena terdapat perbedaan hasil yang signifikan.

PEMBAHASAN

Pada kelompok yang diberikan bermain peran mikro bebas didapat $\bar{X} = 89,00$ dan pada kelompok yang diberikan bermain peran mikro terpimpin didapat $x = 86,60$, maka perbedaan rata-rata sebesar 2,4 angka. Ini membuktikan bahwa bermain peran mikro berpengaruh terhadap kecerdasan interpersonal anak. Ini didasarkan oleh pendapat Hurlock (1998:329), mengemukakan bahwa bermain peran adalah bentuk permainan aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas,

berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain ketimbang yang sebenarnya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dipahami bahwa bermain peran termasuk kedalam permainan aktif, dimana anak-anak melakukannya dengan kegembiraan, bebas dan spontan dalam menggunakan situasi, tindakan dan bicara dari situasi kehidupan nyata ke dalam bentuk yang baru dan berbeda. Dalam bermain peran, anak-anak berperan sebagai orang lain, mereka memainkan suatu peran. Namun, permainan ini tidak perlu latihan dan tidak untuk hiburan.

Furman (1990:20) mendefinisikan bahwa *“role playing may be defined as any time a participant is in-role, that is, whenever on individual partrays herself or another character in a situation.”* Artinya, bermain peran dapat didefinisikan sebagai seseorang yang berperan dalam situasi yang menggambarkan dirinya atau karakter orang lain.

Pengertian di atas dapat dipahami bahwa dalam bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran dengan karakter orang lain sambil mengerti perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang didasarnya. Oleh karena itu untuk dapat bermain peran dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain.

Menurut Gowen dalam Latif (2013:208), dkk. mengemukakan bahwa bermain peran adalah: Bermain peran dipandang sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi. Dalam bermain peran, anak diperbolehkan untuk memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali kemasalu. Melalui bermain peran anak belajar bermain dan bekerja, dimana hal ini merupakan latihan untuk pengalaman-pengalaman di dunia nyata.

Pengertian di atas dapat dipahami bahwa bermain peran dapat mengembangkan daya cipta, penyerapan kosa kata anak, konsep hubungan kekeluargaan, serta afeksi dan kognisi dengan berperan sebagai dirinya sendiri ataupun orang lain untuk menghadapi pertentangan emosi, memperkuat diri sendiri untuk masa depan, menciptakan kembali kemasalu dan mengembangkan keterampilan khayalan.

Brewer (1992: 158-159) mengemukakan bahwa terdapat dua teknik bermain peran yaitu: *“free role play, can be defined as play which children have as many choices of materials as possible and which they can choose how to use the materials. And guided role play is defined as play in which the teacher has selected materials from which the children may choose in order to discover specific concept.”* Artinya, bermain peran bebas dapat didefinisikan sebagai bermain yang dilakukan oleh anak-anak dengan memilih banyak peralatan bermain peran sehingga anak dapat memilih dengan bebas untuk menggunakannya. Sementara bermain peran terpimpin didefinisikan sebagai bermain peran yang dipimpin oleh guru dalam memilih peralatan bermain untuk anak, dan guru yang menentukan konsepnya. Pendapat di atas dapat dipahami bahwa bermain peran bebas yaitu bermain peran yang dilakukan oleh anak secara bebas dalam menentukan konsep, menentukan tokoh/peran, naskah, serta peralatan yang akan digunakan.

KESIMPULAN

Kedua bermain peran mikro tersebut sama-sama memiliki pengaruh dalam kecerdasan interpersonal anak, namun bermain peran mikro bebas memberikan hasil lebih baik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dibandingkan bermain peran mikro terpimpin. Dengan demikian, hal ini merupakan bukti empiris bahwa kecerdasan interpersonal anak yang diberikan bermain peran mikro bebas **lebih tinggi** dibandingkan anak yang diberikan bermain peran mikro terpimpin. Maka dapat direkomendasikan bahwa bermain peran mikro bebas lebih cocok diterapkan dalam Kecerdasan interpersonal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada para guru Taman Kanak-Kanak Kota Tanggerang, Orang tua, Dosen pembimbing dan semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian dan penulisan artikel ini. Tidak lupa ucapan terima

kasih kepada reviewer dan editor Journal Obsesi yang sudah memberikan kesempatan sehingga jurnal ini siap untuk diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Affrida, Ervin N. (2017). Strategi Ibu dengan Peran Ganda dalam Membantu Kemandirian Anak Usia Pra Sekolah. *Jurnal Obsesi: Research & Learning in Early Childhood Education*, 1(2), 44-50.
- Aisyah. (2017). Permainan Warna Berpengaruh terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Research & Learning in Early Childhood Education*, 1(2), 38-43.
- Azwar, Saifuddin. (1996). *Psikologi Intelegensi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Brewer, Jo Ann. (1992). *Introduction To Early Childhood Education Preschool Through Primary Grades*. USA: Allyn and Bacon.
- Chang, Jo-Han., dan Tieng-Ling Yeh. *The Influence of Parent-Child Toys and Time of Playing Together on Attachment*. International Journal of Academic. Research in The Elsevier, <http://content.elsevier.com/> (diakses 22 Januari 2017)
- Debora L. Roorda, et.al. *Changing Interations Between Teachers and Socially Inhibited Kindergarten Children: An Interpersonal*. International Journal of Applied Developmental Psychology. Research, In The Elsevier, <http://content.elsevier.com/> (diakses 22 Januari 2017)
- Featherstone, Sally., dan Anne Cummings. (2004). *Role-play in the Early Years Developing Speaking, Listening and Creativity*. Featherstone Education Limited.
- Furman, Lou. (1990). *Creative Drama Handbook and Role Play Guide*. Colorado: Pioneer Drama Service, Inc.
- Goleman, Daniel. (2007). *Social Intelligence (Ilmu Baru Tentang Hubungan Antar Manusia)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, Elizabeth. (1988). *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Kilgour, Peter W. et.al. *Role-Playing as a Tool to Facilitate Learning, Self Reflection and Social Awareness in Teacher Education*. International Journal of Innovative Interdisciplinary Research

- in The Elsevier,
<http://content.elsevier.com/> (diakses 22
Januari 2017)
- Latif, Muktar dkk. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: KencanaPrenada Media Group.
- Morrison, George S. (2012). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini Edisi Kelima*. Jakarta: PT. Indeks.
- Seefeldt, Carol., Castle, Sharon., and Renee C. Falconer. (2010). *Social Studies for the Preschool/Primary Child Eight Edition*. USA: Pearson.
- Theresa, Lu Soo Ai. (2008). *The Effects of an Enriched Environment and Teacher Intervention on The Dramatic and Sociodramatic Play of Children, Durham E-Thesis*. Durham: Durham University.