

**KEGIATAN BERMAIN PERAN DALAM PENGEMBANGAN KEMAMPUAN
KECERDASAN INTERPERSONAL****Ahmad Zainul Irfan**Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan
Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Mataram
Irfan86.ikip@gmail.com

Abstrak: Penelitian dilatarbelakangi bahwa, anak memiliki perkembangan Kecerdasan Interpersoanl yang kurang optimal. Penelitian bertujuan untuk mengetahui, mendiskripsikan kegiatan bermain peran dalam pengembangan Kecerdasan Interpersoanl anak. Penelitian ini adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan pada kelompok B di Kelompok Bermain Raudatul Atfal Darusshiddiqien NW Mertak Paok. Instrument penelitian melalui pedoman observasi, pedoman wawancara, dokumentasi. Manfaat penelitian adalah berkembangnya Kecerdasan Interpersoanl anak secara optimal. Hasil penelitian, kegiatan bermain peran memiliki peranan dalam pengembangan Kecerdasan Interpersoanl anak.

Kata Kunci : Bermain Peran, Kecerdasan Interpersonal, Anak

Abstract : Research backdrop that, the child has a developmental Interpersoanl intelligent less than optimal. The study aims to find out, describe activities a role play in the development of the child Interpersoanl intelligent. This research is descriptive qualitative approach. This research was conducted in group B in Play group raudatul Atfal Darusshiddiqien NW Mertak Paok. Instrument research through the guidelines for observation, interview, documentation. Benefits Interpersoanl intelligent research is the development of children optimally. The results of the study, role play activity has a role in the development of Interpersoanl intelligent children.

Key Word: Role Playing, Interpersonal Intelligent, Children.

PENDAHULUAN

Pada masa anak-anak awal merupakan masa peka pada anak, anak sensitive untuk menerima berbagai rangsangan sebagai upaya untuk mengembangkan seluruh potensi dalam diri anak. Masa anak-anak awal merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik baik motorik halus maupun kasar, konsep diri, disiplin, seni serta nilai moral dan agama. Sekolah merupakan salah satu tempat yang tepat untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak yang dibawa sejak anak lahir. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mendidik seseorang untuk dapat mempelajari bidang tertentu secara formal.

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan. Setiap proses yang bertujuan tentunya mempunyai

ukuran sudah sampai dimana perjalanan kita dalam mencapai tujuan. Tujuan pendidikan selalu bersifat sementara atau selalu berubah-ubah dengan demikian tujuan pendidikan setiap saat perlu direvisi dan disesuaikan dengan tuntutan perubahan. Dalam konteks pendidikan nasional Indonesia memerlukan standar yang perlu dicapai selama kurun waktu tertentu dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan.

Dalam kehidupan sehari-hari ,manusia tidak dapat terlepas dari interaksi dengan manusia. Dengan bersosialisasi anak akan berinteraksi dengan sesama manusia dimuka bumi ini. Manusia tidak berfikir hanya dengan otaknya, tapi juga dituntut untuk menyampaikan dan mengungkapkan pikirannya dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh orang lain. Salah satu perkembangan anak usia dini adalah perkembangan sosial. Dengan

bersosialisasi anak tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang bergaul ditengah-tengah masyarakat

Dengan mengembangkan kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain, anak akan belajar mengenal orang yang ada dilingkungan keluarganya, tetangganya, teman sebayanya dan orang yang ada dilingkungan sekolah. Ketika anak berusia empat tahun anak akan mulai memperluas pergaulannya dengan lingkungan yang lebih luas, untuk itu pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan sumber belajar sekaligus bermain bagi anak untuk mengembangkan segala kemampuannya baik kognitif, fisik motorik, bahasa, nilai agama moral dan sosial emosional. Anak berinteraksi disekolah khususnya TK adalah hal yang baru bagi anak mengenal orang lain yang lebih luas lagi. Mereka diharapkan dapat berkomunikasi, berinteraksi, bersimpati dan berempati dengan teman sebayannya walaupun teman sebayanya dari daerah yang berbeda. Oleh karena itu orang tua harus dapat memberikan fasilitas bagi anak demi tercapainya perkembangan yang optimal.

Kecerdasan interpersonal dewasa ini telah diperhitungkan oleh banyak peneliti menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi dan memberikan kontribusi dalam pemahaman siswa. Gardner (2000 dalam Armstrong 2002:21) menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain, sedangkan Safaria (2005:23) menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal atau kecerdasan sosial sebagai kemampuan dan ketrampilan seseorang dalam menciptakan, membangun relasi, dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi menang-menang atau saling menguntungkan. Kecerdasan interpersonal ini sangat

penting karena manusia tidak bisa hidup sendiri. Banyak kegiatan dalam hidup seseorang yang terkait dengan orang lain. Seseorang yang gagal mengembangkan kecerdasan interpersonalnya akan mengalami banyak kegagalan dalam dunia sosialnya. Upaya peningkatan pemahaman siswa saat ini sudah tidak menggantungkan guru sebagai *Center of Learning* tetapi keterlibatan siswa dalam membangun pengetahuan meskipun tidak menggantikan guru sebagai salah satu sumber informasi belajar. Beberapa pendekatan, strategi dan metode pembelajaran sudah dikembangkan yang bertujuan agar siswa benar-benar terlibat dan mampu membangun pemahaman pelajaran selain agar proses pembelajaran berlangsung menyenangkan.

Kepercayaan diri merupakan salah satu variabel kepribadian yang penting dalam mencapai keberhasilan belajar termasuk dalam ranah yang terkecil adalah sebuah pencapaian pemahaman. Lautser (2001 dalam Alsa, 2006: 48) menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan sendiri sehingga individu yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam setiap tindakan, dapat bebas melakukan hal-hal yang disukai dan bertanggung jawab atas segala perbuatan yang dilakukan, hangat dan sopan dalam berinteraksi dengan orang lain, dapat menerima dan menghargai orang lain, memiliki dorongan berprestasi serta dapat mengenal kelebihan dan kekurangan diri. Berdasarkan ciri-ciri orang yang percaya diri menurut Lauster (2001 dalam Alsa, 2006: 49) yaitu: percaya pada kemampuan sendiri, bertindak mandiri dalam mengambil keputusan, memiliki rasa positif terhadap diri sendiri, serta berani mengungkapkan pendapat.

Dalam pendidikan anak usia dini yang merupakan pondasi dasar peletakan semua jenis kemampuan ataupun

kecerdasan menjadi sangat penting dikarenakan pada usia dini adalah penentu dalam perkembangan setiap anak pada masa yang akan datang. Kecerdasan interpersonal menjadi sangat penting diletakkan sejak dini, untuk anak mulai mengetahui tentang lingkungan, pentingnya bergaul, pentingnya bersosialisasi dengan lingkungan lainnya.

Untuk meletakkan pondasi kecerdasan anak, tentunya membutuhkan metode yang benar. Dari banyak metode yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini salah satunya adalah dengan metode bermain peran. Dengan cara bermain peran anak mampu mengeluarkan kemampuannya dengan cara yang lebih alami, dengan ekspresi yang mereka memiliki. Karena memang masa usia dini cara mereka menemukan keilmuan yang baru melalui bermain.

Proses pembelajaran untuk anak usia dini hendaknya diselenggarakan secara menyenangkan, inspiratif, menantang, memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif memberi kesempatan untuk berkreasi dan kemandirian sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikis anak. Oleh karena itu upaya meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak sangat penting. Pendidikan merupakan suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Belajar merupakan proses pribadi dan juga proses sosial ketika anak berhubungan dengan anak lainnya dalam membangun pengertian dan pengetahuan bersama. Sebagai salah satu upaya mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak TK, guru dapat menggunakan metode bermain peran. Dengan metode bermain peran diharapkan dapat mengembangkan interaksi sosial anak tentunya dengan menggunakan strategi, materi dan media yang menarik sehingga mudah diikuti oleh anak, karena dengan bermain peran anak akan memiliki kesempatan menjadi

pribadi yang lain dari dirinya, maupun tokoh yang diinginkan.

Bermain peran mulai tampak sejalan dengan tumbuhnya kemampuan anak untuk berpikir simbolik. Dalam bermain peran bersama teman-teman sebaya akan menjadi tonggak penting dalam perkembangan sosial anak. Melalui kegiatan sosial diharapkan sifat egosentrisme anak akan semakin berkurang, dan anak secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang dapat bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kegiatan bermain peran ditandai dengan adanya interaksi dengan orang di sekeliling anak, sehingga akhirnya anak mampu terlibat dalam kerjasama dalam bermain. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, yang diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang dipilih. Perilaku yang dilakukan anak ditampilkan dalam setiap tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa. Anak melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang dikaguminya atau ditakutinya baik yang ia temui dalam kehidupan sehari-hari maupun dari tokoh yang ia tonton di film. Misalnya peran sebagai pedagang. Anak harus mampu berperan sebagai pedagang sebagaimana yang ia lihat di sekitarnya, misalnya di pasar. Ataupun sebagai pembeli. Melalui peran sebagai pedagang, anak harus dapat berinteraksi dengan orang-orang yang datang untuk membeli dagangannya. Sebagai pedagang harus mampu menawarkan dagangannya sehingga pembeli tertarik untuk membeli dagangannya.

Sejak anak-anak usia TK masalah-masalah bersosialisasi sudah dapat diidentifikasi dari berbagai perilaku yang ditampakkan anak,

diantaranya anak selalu ingin menang sendiri, bersikap agresif, cepat marah, setiap keinginannya selalu harus dituruti, membangkang bahkan menarik diri dari lingkungannya serta tidak mau bergaul dengan teman-temannya.

Permasalahan-permasalahan di atas, disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: pembelajaran yang kurang bervariasi, tahapan bermain anak menurut Kurniawati (2008) pada usia 2-4 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura, akan tetapi tahapan bermain tersebut di kelompok A belum berkembang dan belum terstimulus secara optimal, perkembangan anak pada usia ini masih bersifat egosentris seperti berebut mainan, dan ingin mendapatkan perhatian guru untuk dirinya sendiri baik guru maupun teman.

METODOLOGI PENELITIAN

Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian yang telah dirumuskan pada bagian terdahulu, maka jenis penelitian ini adalah deskriptif, yakni peneliti berusaha mendeskripsikan suatu gejala, kejadian, peristiwa yang terjadi di lapangan apa adanya tanpa melakukan penambahan atau intervensi terhadap sasaran penelitian. Sebagaimana yang diungkapkan Moleong (2009:11) data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka.

Penelitian ini dilakukan di RA Darusshiddiqien NW Mertak Paok Kelas B. Raudatul Atfal ini telah menerapkan kegiatan pengembangan Kecerdasan Interpersonal anak melalui kegiatan bermain peran. Dalam penelitian ini peneliti berusaha menjadi bagian dari sekolah atau Taman Kanak-kanak tersebut dengan ikut terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan bersama anak didik sehingga memudahkan peneliti mengetahui berbagai hal yang berhubungan dengan aspek yang sedang diteliti yaitu

Kecerdasan Interpersonal anak. Dalam penelitian ini yang menjadi informan atau responden adalah pihak-pihak yang terlibat atau yang berada di lingkungan tempat penelitian yang dilaksanakan yaitu, kepala sekolah, guru, dan anak. Dalam menentukan informasi dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik snowball sampling. Menurut Sugiyono (2006:125) snowball sampling adalah teknik penentuan sampel ibarat bola salju yang menggelinding yang lama-lama menjadi besar.

Dalam penentuan sampel, pertama-tama dipilih satu atau dua orang, tetapi karena dua orang ini belum merasa lengkap terhadap data yang diberikan, maka peneliti mencari orang lain yang dipandang lebih tahu dan dapat melengkapi data yang diberikan dua orang sebelumnya. Begitu seterusnya, kemudian sudah tidak terkorek lagi keterangan pada sampel lainnya sehingga sudah cukup memadai untuk menjawab permasalahan penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi instrument penelitian atau alat penelitian adalah peneliti sendiri karena peneliti sebagai manusia dapat beradaptasi dengan para responden dan aktivitas mereka. Yang demikian sangat diperlukan agar responden sebagai sumber data menjadi lebih terbuka dalam pemberian informasi. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2009:306) peneliti kualitatif sebagai Human Instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas semuanya.

Instrument penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data, kualitas instrument akan menentukan kualitas data yang terkumpul dalam penelitian ini adapun instrument yang digunakan yaitu:

Pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono, (2009:337) yang mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila setelah dianalisis jawaban kurang memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lain, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu aktivitas dalam analisis data yaitu dengan cara: 1) Data Reduction/reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. 2) Display Data (Penyajian Data). Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori. Yang paling sering digunakan dalam penyajian data ialah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya, berdasarkan apa yang telah dipahami. Display data yang dilakukan, selain dengan teks yang naratif, juga dapat berupa, grafik, matrik, network, chart. 3) Conclusion Drawing/verifikasi. Peneliti berusaha mencari makna data yang

dikumpulkan untuk mencari pola, tema, hubungan, persamaan, hal-hal yang sering timbul dan sebagainya dari data yang diperolehnya untuk diambil kesimpulan. Data yang telah disimpulkan senantiasa harus diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi merupakan pemeriksaan tentang kebenaran suatu laporan, untuk mencapai intersubjektif consensus yakni persetujuan bersama agar lebih menjamin validitas atau comfirmability.

Pada penelitian ini teknik pengabsahan data yang digunakan adalah triangulasi. Triangulasi menurut Moleong (2009:330) triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan data pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Tingkat kepercayaan atau kevaliditasan terhadap data penelitian ini merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk membuktikan bahwa apa yang diamati sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Untuk keperluan pengecekan atau sebagai bahan perbandingan terhadap data, sehingga data itu dapat dipercaya. Denzin dalam Moleong, (2009:330) terdapat empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik, dan teori. Berdasarkan penelitian yang akan dilakukan maka teknik triangulasi yang tepat dipakai adalah triangulasi teknik yaitu peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Hal ini dapat dicapai dengan jalan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi yang peneliti lakukan, peneliti akan menguraikan hasil penelitian dengan format observasi dan wawancara tentang kegiatan bermain peran dalam

pengembangan kemampuan bahasa anak. Seperti selayaknya Taman Kanak-Kanak, sentra main peran menyiapkan Rancangan Kegiatan Harian perharinya, tema bulanan disini adalah “Tanak Air Ku” semua informasi yang diberikan dan dijelaskan kepada anak tidak lepas dari tanah air. Dimulai pada saat materi pagi sampai menjelang masuk sentra masing-masing. Guru sentra main peran sudah menyiapkan Rancangan Kegiatan Harian hari ini di hari sebelumnya. Kelas yang bermain di sentra main peran adalah kelompok B, berjumlah 6 orang anak. Karena setiap anak mempunyai 7 kesempatan main, jadi guru menyiapkan 18 kesempatan main pada sentra main peran. Proses dimulai dengan: pijakan awal atau pijakan lingkungan yang mana guru menyiapkan tempat bermain bagi anak yang dikenal dengan kata display sesuai kesempatan bermain pada hari ini.

Pijakan sebelum bermain sebelum kegiatan bermain dimulai guru bercerita terlebih dahulu kepada anak berkaitan dengan kegiatan bermain peran yang akan dilakukan yaitu mengenai peristiwa dokter cilik. Lalu dilanjutkan dengan berdoa sebelum bermain di sentra main peran dan menulis kosa kata. Selesai membaca kosa kata anak mulai antri masuk ke sentra main peran dan kembali duduk membentuk lingkaran dengan dipimpin oleh guru agar anak duduk tertip kembali. Dengan waktu yang diperkirakan guru memperkenalkan kepada anak masing-masing display dan memberikan gagasan apa saja peran yang dapat dilakukan dimasing-masing display tersebut.

Pijakan saat bermain pada pijakan saat bermain guru memberikan waktu yang harus dimanfaatkan sebaik mungkin untuk melakukan kegiatan bermain peran. Guru juga memberikan motivasi bagi anak yang masih canggung untuk bermain peran dengan temannya dengan cara ikut serta dalam kegiatan bermain peran dan mencoba berdialog dengan

dengan anak tersebut sehingga anak termotivasi menjawab perkataan guru dan ikut melakukan kegiatan bermain peran. Pada pijakan setelah bermain menjelang waktu habis guru menghitung mundur dari 10 dan langsung setelah itu berseru “ok...ok” semua anak langsung bekerja sama membereskan alat-alat yang digunakan untuk bermain peran dan menata kembali ruangan seperti semula. Selesai beres-beres guru mengajak murid untuk berkumpul kembali duduk membuat lingkaran dan meminta anak untuk bercerita kembali mengenai pengalamannya bermain peran satu persatu sebagai evaluasi.

Terakhir adalah evaluasi pembelajaran dimana guru melakukan evaluasi langsung terhadap anak dengan mencatat perkembangan anak dan mendiskusikan apa saja pengalaman yang mereka lakukan selama kegiatan bermain peran bersama teman-teman dan juga guru. Pada pelaksanaan kegiatan bermain peran peneliti melihat anak tampak cukup antusias dalam melakukan kegiatan bermain peran tetapi masih ada anak yang merasa jenuh dalam melakukan kegiatan bermain. Untuk mengatasi hal tersebut guru memberikan motivasi atau rangsangan kepada anak untuk lebih kreatif sehingga anak termotivasi untuk melakukan kegiatan bermain peran. Sebagaimana kegiatan bermain peran dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan dan salah satunya yaitu dapat mengembangkan kemampuan Interpersonal anak, maka seperti yang peneliti amati pada saat observasi guru ikut berperan serta dalam kegiatan bermain peran dan memilih untuk bermain peran dengan anak yang cenderung diam dan tidak mau berinteraksi dengan temannya dengan cara guru mengajak anak bermain peran dan berdialog dengan anak sehingga anak terdorong untuk menjawab apa yang dikatakan oleh guru.

Selama kegiatan bermain peran peneliti mengamati kemampuan bersosialisasi oleh anak, yang mana dapat bergaul dengan temannya dengan baik dalam setiap pemeranan yang diberikan selama kegiatan bermain peran berlangsung. Pada pertengahan waktu guru melihat perkembangan anak, dengan melihat setiap anak yang sedang melakukan kegiatan bermain peran, pada saat ini guru tetap memberikan motivasi kepada anak dengan menanyakan “ayo teman-teman sekarang mau berperan jadi apa lagi?” sehingga anak-anak menjadi semangat untuk melakukan kegiatan bermain peran.

Saat kegiatan bermain peran berlangsung dan adanya interaksi antara anak yang satu dengan anak yang lain dan anak dapat bersosialisasi dan intraksi antara satu dan yang lainnya sesuai peran yang diberikan, mendengarkan dengan baik apa yang dikatakan temannya dan dapat melihat secara baik hubungan antara berbagai yang dimainkan bersama. Dan sebagai salah satu usaha dari guru agar kegiatan bermain peran berjalan dengan lancar karena adanya anak yang masih ragu dengan perkataan atau kalimat yang akan digunakan pada saat bermain peran maka guru menyarankan kalimat pertama yang baik digunakan pemain untuk memulai. Seperti yang peneliti lihat adanya anak yang ragu mengenai apa yang akan dikatakannya pada saat ia berperan sebagai wartawan, maka guru memberikan saran kalimat pertama yang dapat digunakan dan ini juga dapat menambah perbendaharaan kata yang dimiliki anak dengan adanya kosa kata baru yang disampaikan guru maupun oleh teman-teman yang juga melakukan kegiatan bermain peran. Setelah selesai kegiatan bermain peran guru mengumpulkan anak-anak dan menanyakan satu persatu kepada anak mengenai pengalaman anak selama melakukan kegiatan bermain peran dan juga menanyakan peran apa saja yang

dimainkan oleh anak. Maka anak secara bergantian menceritakan pengalamannya selama melakukan kegiatan bermain peran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini mendeskripsikan tentang kegiatan bermain peran dalam pengembangan kemampuan Interpersonal anak. Dimana dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak secara optimal dan dapat mengembangkan semua aspek-aspek perkembangan anak termasuk perkembangan kemampuan Interpersonal anak. Pada kegiatan bermain peran ini diterapkan beberapa pijakan penting dalam memberikan kegiatan dari awal sampai kegiatan berakhir. Berdasarkan deskripsi kegiatan bermain peran dalam pengembangan kemampuan Interpersonal anak, seluruh rangkaian kegiatan bermain peran dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan memerlukan kemampuan Interpersonal yang dimiliki oleh anak agar kegiatan bermain peran berjalan dengan lancar. Seperti anak melakukan kegiatan saling bersosialisasi dan bergaul atau saling berbicara pada saat melakukan kegiatan bermain peran.

Kegiatan bermain peran dalam pengembangan kecerdasan interpersonal anak, pada umumnya sudah sesuai dengan peranan kegiatan bermain peran salah satu dapat mendukung kemampuan bergaul dan bersosialisasi anak, interaksi antara anak bersama temannya dalam melakukan kegiatan bermain peran. Tetapi jika permainan dilakukan secara individu maka perkembangan kecerdasan interpersonal anak kurang terlihat karena tidak adanya interaksi dengan teman lain dan tentunya anak akan kurang termotivasi untuk bersosialisasi. Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas maka peneliti mengemukakan beberapa saran yaitu: guru diharapkan selalu memberikan kegiatan, alat, media

yang menarik dalam setiap kegiatan bermain peran yang akan dilakukan oleh anak sehingga anak juga semangat dalam melakukan kegiatan bermain peran dan tidak mudah bosan ini dilakukan dalam rangka mengembangkan kecerdasan interpersonal anak, guru juga dapat mengarahkan anak untuk bersosialisasi dengan temannya. Dan dalam pengembangan pembelajaran, khususnya kecerdasan interpersonal sebaiknya sekolah membuat perencanaan yang lebih baik untuk aktivitas permainan yang akan diterapkan pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. 2009. Pembelajaran Terpadu. Jakarta: Universitas Terbuka. Dhieni, Nurbiana. 2006. Metode Pengembangan Bahasa. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Alsa, Asmadi. 2006. *Hubungan Antara Dukungan Sosial Orang Tua Dengan Kepercayaan Diri Remaja Penyandang Cacat Fisik*. Semarang: Jurnal Psikologi. No.1. 47-48.
- Ami, Muhammad dkk. 2005. Bahan Ajar Profesi kependidikan. Padang: UNP Press.
- Armstrong, Thomas. (2002). *Seven Kids of Smart. Menemukan dan Meningkatkan Kecerdasan Berdasarkan Teori Multiple Intellegence*. Jakarta: Penerbit Gramedia
- Safaria, T. 2005. *Interpersonal Intellegence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta:Amara Books.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2006. Metode Penelitian Administratif. Bandung: Alfabeta.