



Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun

Anggi Sasongko Putri

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : anggi19091@mhs.unesa.ac.id

Eka Cahya Maulidiyah

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : ekamaulidiyah@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis ada atau tidaknya pengaruh metode bermain peran makro terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dan desain yang digunakan kuasi eksperimen dengan jenis non-equivalent control group design. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi partisipan. Sampel pada penelitian ini adalah anak kelompok B TK Pancasila III Kota Surabaya yang berjumlah 24 anak. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan *Mann-Whitney U Test* yang di bantu program IBM SPSS for Windows versi 22. Hasil perhitungan data menggunakan *Mann-Whitney U Test*, dengan taraf signifikansi 0,05 diperoleh hasil rata-rata (mean) data kenaikan selisih *post-test pre-test* pada kelompok kontrol sebesar 6,67 sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 18,3. Maka, di dapatkan hasil dari uji hipotesis bahwa nilai sig 2 tailed sebesar 0,00 dimana nilai ini lebih kecil dari nilai batas signifikansi alfa 0,05 atau ($0,00 < 0,05$). Dapat ditarik kesimpulan bahwa, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan analisis data tersebut dinyatakan bahwa ada pengaruh metode bermain peran makro terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: *Anak Usia Dini, Kecerdasan Interpersonal, Metode Bermain Peran Makro.*

Abstract

The purpose of this study was to analyze whether or not there was an effect of the macro role playing method on the interpersonal intelligence of children aged 5-6 years. The research method used is quantitative and the design used is quasi-experimental with a non-equivalent control group design. Data was collected using participant observation techniques. The sample in this study was the children of group B at Pancasila III Kindergarten in Surabaya, totaling 24 children. The collected data were analyzed using the Mann-Whitney U Test which was assisted by the IBM SPSS for Windows version 22 program. The results of data calculations using the Mann-Whitney U Test, with a significance level of 0.05 obtained the average (mean) data increase in post difference -the pre-test in the control group was 6.67 while in the experimental group it was 18.3. So, the results obtained from the hypothesis test are that the sig 2 tailed value is 0.00, which is smaller than the alpha significance limit value of 0.05 or ($0.00 < 0.05$). It can be concluded that, H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the data analysis, it was stated that there was an effect of the macro role playing method on the interpersonal intelligence of children aged 5-6 years

Keywords: *Early Childhood, Interpersonal Intelligence, Macro Role Play Method.*

PENDAHULUAN

Kecerdasan interpersonal anak perlu dikembangkan sejak anak masih usia dini, sebab individu merupakan makhluk sosial dan setiap orang pasti membutuhkan orang lain. Mengacu kepada teori Gardner pada dasarnya kecerdasan terbagi atas delapan komponen kecerdasan yang dapat dikembangkan, yakni kecerdasan linguistik verbal, kecerdasan logika matematika, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan kinestetik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan naturalis, dan kecerdasan ritmik musikal (Ramdhani, 2021). Salah satu dari kecerdasan

itu adalah kecerdasan interpersonal yang menggambarkan kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan orang-orang sekitarnya. Kecerdasan interpersonal memungkinkan anak mampu membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan, dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain. Hal ini sejalan dengan May Lwin (dalam Vatmala, 2017) bahwa “Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang di sekitar kita”.

Faktanya permasalahan yang sering kita jumpai masih banyak orang tua dan guru yang kurang dalam memperhatikan tentang perkembangan

interpersonal anak, karena orang tua dan guru menganggap bahwa kecerdasan interpersonal tidaklah terlalu penting. Orang tua dan guru umumnya beranggapan bahwa anak yang dinilai pandai atau cerdas adalah anak yang memiliki kemampuan lebih baik dalam bidang akademik seperti kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Kemampuan akademik lebih diutamakan, karena menjadi syarat untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya yakni Sekolah Dasar. Anak yang akan memasuki Sekolah Dasar harus memiliki kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Syarat penting ini membuat kecerdasan interpersonal belum menjadi perhatian untuk dikembangkan pada proses pendidikan, khususnya pada Pendidikan Anak Usia Dini. Orang tua maupun guru lebih fokus pada kecerdasan atau kemampuan akademik anak (Saleh & Sugito, 2015).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada kelompok B di TK Pancasila III yang ada di Kota Surabaya tentang kecerdasan interpersonal, didapatkan hasil bahwa masih terdapat permasalahan dalam perkembangan kecerdasan interpersonal anak karena pembelajaran masih bersifat akademis, metode pembelajaran kurang menarik karena hanya berpatok pada LKA dan bersifat individual seperti latihan menulis, latihan mengenal huruf, membaca, latihan mewarnai dan beberapa kegiatan lainnya. Sehingga anak tidak dapat bekerja sama dan kurang memiliki rasa empati terhadap teman yang lain. Anak juga kurang dalam bersikap ramah terhadap orang baru, teman, dan gurunya. Banyak anak yang tidak memperhatikan dan mendengarkan ketika guru memberikan penjelasan materi pembelajaran. Hal tersebut secara tidak langsung telah menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak di TK Pancasila III masih belum berkembang dengan baik. Serta berdasarkan wawancara dengan guru kelas B di TK Pancasila III bahwa permasalahan yang dihadapi yaitu dalam perkembangan kecerdasan interpersonal pada anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan permasalahan tersebut, ternyata salah satu faktornya yaitu pembelajaran yang kurang maksimal. Dalam rangka mencapai hasil belajar yang maksimal, seorang guru taman kanak-kanak perlu menggunakan media serta metode belajar yang tepat untuk dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari (Rochmawati & Khotimah, 2015). Salah satu stimulasi yang dapat diberikan oleh guru adalah dengan memberikan pembelajaran yang maksimal dan kesempatan kepada anak didiknya untuk bermain. Sujiono (dalam Khotimah et al., 2016) bermain merupakan kegiatan yang dapat menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri anak usia dini yang dilakukan secara berulang-ulang serta merupakan kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan dan menambah pengetahuan baru bagi anak usia dini. Kegiatan bermain harus dilakukan atas keinginan anak sendiri dengan tujuan untuk memberikan rasa senang

dalam diri anak (Fatma & Maulidiyah, 2009). Kunci untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya ialah dengan memberikan anak kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, misal dengan bermain (Ramdhani, 2021). Salah satu pembelajaran yang sesuai dengan metode bermain adalah metode bermain peran.

Sukenti & Trisnawati (2015) mengatakan bahwa metode bermain peran dikategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret, dan dapat diamati. Bermain peran terbagi menjadi dua jenis yaitu: 1) bermain peran mikro, 2) bermain peran makro. Bermain peran mikro berarti anak belajar menjadi sutradara atau dalang, memainkan boneka, dan mainan berukuran kecil. Sedangkan bermain peran makro anak secara langsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan tema (Supriyanti et al., 2017).

Keunggulan dari kegiatan bermain peran makro adalah dapat mengembangkan berbagai aspek yang dimiliki anak. Melalui bermain peran makro anak akan belajar cara berkomunikasi dengan orang lain, belajar bekerjasama dengan temannya, dan menyesuaikan diri. Salah satu tujuan dari bermain peran makro menurut Latif (dalam Fauziah et al., 2020) adalah membangun rasa empati, mengambil sudut pandang spasial, afeksi. Anak dapat mengasah rasa empatinya melalui bermain peran dikarenakan dalam bermain peran anak bermain bersama teman lainnya dengan alat bermain yang sesungguhnya dan mengharuskan anak untuk menggunakan alat bermain peran secara bergantian.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang terjadi di TK Pancasila III tentang kurangnya kecerdasan interpersonal yang berkaitan dengan kurangnya sikap ramah, empati, dan kentalnya sikap individual pada anak, maka diharapkan mampu terpecahkan dengan menggunakan metode bermain peran makro. Anak kelompok B mempunyai kemampuan kecerdasan interpersonal yang berbeda-beda. Melalui kegiatan metode bermain peran makro ini diharapkan dapat membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal sehingga nanti seiring bertambahnya usia anak dapat memiliki kecerdasan interpersonal yang baik dan benar. Ketidakmampuan anak dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya akan berakibat pada munculnya sifat ketidakmampuan anak dalam membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan, dan membangun hubungan yang baik dengan orang lain (Nasution & Siregar, 2013).

Berdasarkan hal di atas, maka dapat diberikan kegiatan metode bermain peran makro dalam pengenalan tentang kecerdasan interpersonal yang mudah diterima oleh anak dan berdampak positif terhadap perkembangan kecerdasan interpersonalnya.

Hal tersebut dilakukan untuk mencegah terjadinya perilaku yang kurang memperhatikan kecerdasan interpersonal pada anak di masa mendatang. Hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Widya Ramdhani dengan judul “Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Makro Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Di TK Negeri Pembina Mantangnga Kecamatan Mantangnga Kabupaten Polewali Mandar Sulawesi Barat”. Pada penelitian tersebut metode bermain peran makro telah memenuhi komponen-komponen yang mendukung kecerdasan interpersonal. Maka, peneliti menggunakan metode bermain peran makro sebagai metode pembelajaran yang lebih efektif. Sehubungan dengan itu, maka rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan peneliti yaitu apakah ada pengaruh metode bermain peran makro terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun? dan tujuan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran makro terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil proses belajar mengajar atau membandingkan nilai peserta didik sebelum dan sesudah penelitian tindakan dilakukan (Maulidiyah & Hidayat, 2015). Adapun jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian Kuasi eksperimen jenis *non-equivalent control grup design*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 12 anak, maka subjek dapat dikategorikan sebagai subjek yang relatif kecil karena dibawah 30 anak, data yang didapatkan juga merupakan data ordinal dan tidak berdistribusi normal. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan uji statistik nonparametrik, yaitu uji statistik yang digunakan menganalisis data nominal, ordinal. Uji statistik non parametrik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode *Mann-Whitney U Test*. Uji ini dikembangkan oleh H.B Mann dan D.R Whitney dalam tahun 1947, untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel independen. Ada dua macam teknik U-test, yaitu U-test untuk sampel-sampel kecil dimana $n < 20$ dan U-test sampel besar bila $n \geq 20$ (Apriyanto et al., 2021).

Jenis penelitian yang digunakan untuk menganalisis pengaruh metode bermain peran makro terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun adalah dengan metode observasi yang dilengkapi dengan alat penilaian lembar observasi. Kriteria penilaian memiliki tujuan untuk mengukur kecerdasan interpersonal anak dengan skor 1-4 dan rubrik penilaian. Pengukuran menggunakan rating scale digunakan untuk data mentah berupa pembelajaran.. Pengujian validitas instrumen menggunakan content validity dengan meminta pendapat para ahli (*expert judgement*). Apabila hasil validasi seluruh item pertanyaan valid, maka lembar angket penelitian layak digunakan sebagai uji coba lapangan. Setelah itu, reliabilitas instrumen penelitian diperiksa dengan

menggunakan internal consistency yang dihitung dengan rumus Alpha Cronbach.

Teknik pengumpulan data menggunakan jenis observasi berperan serta (*participant observation*) dan dilengkapi dengan lembar instrumen terstruktur. Peran peneliti dan teman sejawat dalam penelitian ini sebagai pengamat untuk mengumpulkan dokumentasi. Selain itu, peran peneliti adalah sebagai guru pembantu. Dimana, peneliti akan berperan serta dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun bersamasama dengan guru kelas. Selain itu, guru kelas bersama peneliti berperan sebagai penilai dengan menggunakan lembar instrumen terstruktur. Penggunaan lembar instrumen terstruktur dalam penelitian ini, untuk menilai kecerdasan interpersonal anak ketika sebelum diberi perlakuan, ketika diberi perlakuan metode bermain peran makro, dan sesudah diberi perlakuan untuk anak usia 5-6 tahun di TK Pancasila III Surabaya. Setelah hasil data diperoleh kemudian data akan diolah dan dianalisis untuk menganalisis kebenaran hipotesis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Validasi instrumen dilakukan peneliti untuk menentukan lembar observasi yang digunakan dalam mengukur kecerdasan interpersonal pada kelompok B (56 tahun). Setelah instrumen dibuat, disusun, kemudian langkah selanjutnya dikonsultasikan dengan para ahli.

Tabel 1
Hasil Uji Validitas Instrumen

Item	rhitung	Rtabel 5% (6)	Sig.	Kriteria
1	0,964	0, 811	0,002	Valid
2	0,908	0, 811	0,012	Valid
3	0,899	0, 811	0,015	Valid
4	0,908	0, 811	0,012	Valid
5	0,925	0, 811	0,008	Valid

Penelitian ini menggunakan uji reliabilitas internal reliability dengan teknik Alpha Cronbach’s dan dibantu menggunakan IBM SPSS for Windows versi 22. Uji reliabilitas dilakukan dengan memberikan lembar instrumen pada pengamat I dan pengamat II untuk mengamati dan menilai instrumen penelitian untuk mrngukur apakah sudah reliabel. Pengamat I dan pengamat II menggunakan instrumen penilaian yang sama untuk menilai suatu kegiatan berdiskusi. Kegiatan yang di amati oleh pengamat I dan II pada uji reliabilitas ini adalah kegiatan rancangan *pre-test*.

Tabel 2
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	N of Items
,943	5

Hasil uji reliabilitas instrumen yang dilakukan menunjukkan bahwa kelima item mempunyai skor koefisien Alpha Cronbach yaitu 0,943. Dalam artian instrumen di anggap reliabel karena mempunyai skor lebih dari 0,60 dan instrumen tersebut dapat digunakan sebagai lembar observasi penelitian.

Proses pengamatan dilakukan pada 2 kelas yang telah ditentukan, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kegiatan observasi awal (*pre-test*) dilakukan dengan melakukan kegiatan penugasan, tanya jawab, dan bermain untuk memunculkan sebuah situasi dan kondisi yang bisa mencakup 5 item penilaian dengan alat penilaian lembar observasi berupa checklist. Proses pelaksanaan penelitian dilakukan dengan membagi anak menjadi dua kelompok. Peneliti berperan sebagai pengamat proses kegiatan *pretest*. Guru kelas memegang kelas, dikarenakan terdapat tugas-tugas yang harus diselesaikan anak-anak. Berikut adalah data hasil awal (*pre-test*) kecerdasan interpersonal anak kelompok B di TK Pancasila III Kota Surabaya.

Terdapat 5 butir observasi yang akan dinilai dalam kegiatan *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Item 1 : memperhatikan ketika guru berbicara di depan kelas; Item 2 : melakukan sikap tolong menolong kepada teman yang sedang mengalami kesulitan; Item 3: melakukan tugas yang diberikan secara bersama-sama; Item 4 : mengatakan pendapat ketika berdiskusi di dalam kelompok; Item 5 : menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru.

Tabel 3
Hasil Observasi Awal (*Pre-test*) Kecerdasan Interpersonal di TK Pancasila III Kelompok Eksperimen

No	Nama	Skor Butir Observasi					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	AFL	3	3	3	1	2	12
2	ASY	2	3	3	3	3	14
3	AQB	2	1	1	1	2	7
4	EVN	1	2	3	2	2	10
5	FND	1	1	2	2	3	9
6	FTN	1	2	2	1	2	8
7	GDS	2	2	3	3	3	13
8	LNA	2	3	3	2	2	12
9	RSY	2	2	2	2	2	10
10	SFA	3	2	3	3	3	14
11	TTN	1	1	1	1	2	6
12	ZDN	1	2	1	1	1	6
Jumlah							121
Rata-Rata							10,0

Tabel 4
Hasil Observasi Awal (*Pre-test*) Kecerdasan Interpersonal di TK Pancasila III Kelompok Kontrol

No	Nama	Skor Butir Observasi					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	ASF	2	1	2	1	2	8
2	ALN	1	1	1	2	1	6
3	AZL	1	1	2	1	1	6
4	AZM	3	3	2	3	2	13
5	CTK	3	2	1	3	2	11
6	CRA	3	3	2	2	3	13
7	EZL	2	3	3	3	3	14
8	FTN	3	2	2	3	3	13
9	LVA	2	3	2	3	3	13
10	MGN	3	2	3	3	3	14
11	ZHR	3	1	2	3	2	11
12	ZGY	1	1	1	1	2	6
Jumlah							128
Rata-Rata							10,6

Berdasarkan hasil data dari observasi awal kelompok B di TK Pancasila III Kota Surabaya, diketahui bahwa kelompok eksperimen memperoleh total skor 121 dengan rata-rata 10,0 dan kelompok kontrol memperoleh total skor 128 dengan rata-rata 10,6. Hal tersebut membuktikan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama-sama kelompok B dan sama-sama dalam satu sekolah yang sama yaitu di TK Pancasila III, namun masing-masing kelas memiliki kecerdasan interpersonal yang berbeda-beda. Oleh karena itu, peneliti akan menguji apakah ada pengaruh atau tidak ada pengaruh metode bermain peran makro terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di kelompok eksperimen.

Kegiatan *post-test* dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebanyak satu kali pertemuan. Kegiatan *post-test* dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan atau pengaruh di kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* dengan menggunakan metode bermain peran makro dan kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* dengan menggunakan metode bermain peran makro. Proses pelaksanaan *post-test*, peneliti berperan sebagai pengamat sekaligus penilai, hal tersebut dikarenakan guru kelas memiliki keperluan mendampingi anak-anak untuk menyelesaikan tugas-tugas dari lembaga sekolah. Peran guru dalam penelitian ini yaitu mengkondisikan kelas, mengawasi anak dalam mengerjakan tugas dari sekolah yang telah diberikan, dan membantu peneliti mengarahkan anak.

Terdapat 5 butir observasi yang akan dinilai dalam kegiatan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Item 1 : memperhatikan ketika guru berbicara di

depan kelas; Item 2 : melakukan sikap tolong menolong kepada teman yang sedang mengalami kesulitan; Item 3: melakukan tugas yang diberikan secara bersama-sama; Item 4 : mengatakan pendapat ketika berdiskusi di dalam kelompok; Item 5 : menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru.

Tabel 5
Hasil Observasi Akhir (*Post-test*) Kecerdasan Interpersonal di TK Pancasila III Kelompok Eksperimen

No	Nama	Skor Butir Observasi					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	AFL	3	3	4	3	3	16
2	ASY	3	4	4	4	4	19
3	AQB	3	3	3	3	3	15
4	EVN	3	4	4	4	3	19
5	FND	3	3	4	3	4	16
6	FTN	3	3	4	3	3	16
7	GDS	3	3	4	4	4	18
8	LNA	3	3	4	3	3	16
9	RSY	3	3	4	4	4	18
10	SFA	4	3	4	4	4	19
11	TTN	3	3	3	2	3	14
12	ZDN	3	3	3	2	3	14
Jumlah							200
Rata-Rata							16,6

Tabel 6
Hasil Observasi Akhir (*Post-test*) Kecerdasan Interpersonal di TK Pancasila III Kelompok Kontrol

No	Nama	Skor Butir Observasi					Total Skor
		1	2	3	4	5	
1	ASF	2	1	2	1	3	9
2	ALN	2	1	2	2	2	9
3	AZL	2	1	2	1	1	7
4	AZM	3	3	2	3	2	13
5	CTK	3	2	1	3	2	11
6	CRA	3	3	2	2	3	13
7	EZL	3	3	3	3	3	15
8	FTN	3	2	2	3	3	13
9	LVA	2	3	2	3	3	13
10	MGN	3	2	3	3	3	14
11	ZHR	3	1	2	3	2	11
12	ZGY	2	2	1	1	2	8
Jumlah							136
Rata-Rata							11,3

Berdasarkan data diatas telah menjelaskan tentang hasil observasi akhir (*post-test*) kecerdasan interpersonal kelompok eksperimen mengalami kenaikan lebih tinggi setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan metode bermain peran makro. Kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment* dengan menggunakan metode bermain peran makro juga mengalami kenaikan yang relatif rendah dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil observasi akhir (*post-test*) menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh skor dan rata-rata lebih tinggi yaitu 200 dengan rata-rata 16,6, dibandingkan dengan kelompok kontrol yang memperoleh skor 136 dengan rata-rata 11,3.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh data hasil *pre-test* dan *post-test* kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun yang bertempat di TK Pancasila III Kota Surabaya. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan program IBM SPSS for Windows versi 22. Pengujian hipotesis dengan *Mann-Whitney U Test* yang pertama dilakukan adalah untuk membandingkan hasil *post-test* eksperimen dan kelompok kontrol, apakah terdapat perbedaan atau tidak terdapat perbedaan kecerdasan interpersonal anak kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis yang diajukan untuk pengujian ini yaitu:

- Ho : Tidak ada pengaruh metode bermain peran makro terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun
- Ha : Ada pengaruh metode bermain peran makro terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun

Tabel 7
Ranks *Post-test* kelas Eksperimen dan Kontrol

	Kelompok	Mean Rank	Sum of Ranks
		N	
<i>Post-Test</i>	Eksperimen	12	18,33
	Kontrol	12	6,67
	Total	24	

Dari tabel diatas, dapat diketahui jumlah data kelompok eksperimen 12 anak dan kelompok kontrol 12 anak. Nilai rata-rata (*mean*) data kenaikan selisih *post-test pre-test* pada kelompok eksperimen lebih besar, jika dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu $18,3 > 6,6$. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pada kelompok eksperimen memiliki nilai kenaikan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Artinya hasil pada kelompok eksperimen dengan diberikan *treatment* menggunakan metode bermain peran makro lebih baik daripada kelompok kontrol yang menggunakan metode bercakapcakap yang diterapkan oleh guru.

Tabel 8
Test Statistic *Post-test* kelas Eksperimen dan Kontrol

	Skor
<i>Mann-Whitney U</i>	2,000
Wilcoxon W	80,000
Z	-4,077
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,000 ^b

Berdasarkan tabel menjelaskan hasil perhitungan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun menggunakan uji *Mann-Whitney U Test*. Jika hasil Sig. (2tailed) menunjukkan lebih dari 0,05 (Sig. > 0,05), maka dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak. Namun, jika hasil Sig. (2-tailed) menunjukkan kurang dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil dari tabel di atas diketahui bahwa nilai sig 2 tailed sebesar 0,00 dimana nilai ini lebih kecil dari nilai batas signifikansi alfa 0,05. Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara data selisih kenaikan nilai *posttest* terhadap *pre-test* pada kelompok kontrol dan eksperimen atau ada pengaruh metode bermain peran makro terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun.

Peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dikarenakan adanya pemberian *treatment* menggunakan metode bermain peran makro. Pertimbangan pemilihan kegiatan bermain peran makro telah disesuaikan dengan beberapa kriteria pemilihan permainan untuk anak usia dini menurut Gunarti (dalam Azizah & Kurniawati, 2013). Objek pemain adalah anak yang menjadi tokoh/karakter yang diperankan, dan guru berperan sebagai sutradara. Tema yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan masalah yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Jalan cerita yang menuntun adanya kerja sama antar semua tokoh untuk menemukan solusi. Waktu bermain yang berlangsung selama 30-40 menit dengan adanya hubungan komunikasi antara pemain, guru, dan peneliti. Serta lebih mengutamakan inisiatif guru dalam membuat cerita, langkah kegiatan, mengarahkan peran, serta dialog para pemeran. Dalam pelaksanaannya bermain peran makro dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Bermain merupakan cara yang menyenangkan dalam memberikan pembelajaran bagi anak. Penggunaan metode bermain peran makro dalam penelitian ini, dilakukan dengan melibatkan anak secara langsung menjadi tokoh/karakter dalam cerita sehingga dapat memberikan kesenangan langsung, karena anak terlibat langsung didalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Fatma & Maulidiyah, 2009) bahwa kegiatan bermain harus dilakukan atas keinginan anak sendiri dengan tujuan untuk memberikan rasa senang dalam diri anak.

Selain itu, penggunaan metode bermain peran makro digunakan sebagai pengantar dalam mengetahui kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Oleh karena itu, ketika anak melakukan kegiatan bermain peran makro, kecerdasan interpersonal anak akan lebih mudah untuk dikembangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ramdhani, 2021) bahwa kunci untuk membantu anak-anak dalam mengembangkan kecerdasan interpersonalnya ialah dengan memberikan anak kesempatan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, misal dengan bermain.

Berdasarkan hasil penelitian membuktikan adanya 3 kelebihan penggunaan metode bermain peran makro dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Pertama dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dikemas secara menarik dan menyenangkan. Kedua, memudahkan anak dalam menerima stimulasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal karena anak terlibat langsung dalam permainan yang dapat memengaruhi kesenangannya. Ketiga, mengembangkan kemampuan bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik kasar anak melalui metode bermain peran makro.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan, pada penelitian ini diperoleh hasil bahwa ada pengaruh metode bermain peran makro terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan Uji *Mann-Whitney U Test* mendapatkan hasil nilai sig 2 tailed sebesar 0,00 dimana nilai ini lebih kecil dari nilai batas signifikansi alfa 0,05 atau (0,00 < 0,05). Maka, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Selain itu, berdasarkan analisis data mendapatkan hasil nilai rata-rata (mean) data kenaikan selisih *post-test pre-test* pada kelompok kontrol sebesar 6,67 sedangkan pada kelompok eksperimen sebesar 18,3. Hal tersebut, dilatar belakangi adanya perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan metode bermain peran makro dengan tema pemadam kebakaran, restoran, dan rumah sakit pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan menggunakan metode belajar guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N., & Kurniawati, Y. (2013). Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 50–57. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijecces/article/view/9241>
- Fatma, Z., & Maulidiyah, E. C. (2009). *Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Pemahaman Pendidikan Seks Anak Usia 5-6 Tahun*. 1–5.

- Fauziah, N., Elan, & Mulyadi, S. (2020). Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun : Tinjauan Pustaka. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(2), 219–228. 7
- Khotimah, N., Sofia, A., & Surahman, M. (2016). *Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Bermain Ular Tangga. 1.*
- Maulidiyah, E. C., & Hidayat. (2015). *Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan membilang benda sekitar.*
- Nasution, R. K., & Siregar, N. I. (2013). Pengaruh Permainan Tradisional Pecah Piring Dan Ular Naga Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 5(1), 18–25.
<http://www.ojs.uma.ac.id/index.php/analitika/article/view/822>
- Ramdhani, W. (2021). Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Makro Terhadap Kecerdasan Interpersonal Anak Di Tk Negeri Pembina Matangnga Kecamatan Mantangnga Kabupaten Polewali Mandar Sulawesi Barat. *Pesquisa Veterinaria Brasileira*, 26(2), 173–180. <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>
- Rochmawati, S. M., & Khotimah, N. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Bicara Melalui Kegiatan Bermain Telepon Pada Kelompok A. 1–5.*
- Salih, S. M., & Sugito. (2015). Implementasi Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Barunawati. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 85–93.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jppm>
- Sukenti, D., & Trisnawati, T. (2015). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro terhadap Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 12(1), 61–81.
[https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12\(1\).1449](https://doi.org/10.25299/jaip.2015.vol12(1).1449)
- Supriyanti, R., Rahelly, Y., & Hasmalena. (2017). Percaya Diri Anak Kelompok B Tk Negeri Pembina Indralaya. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 59–65.
- Vatmala, T. (2017). *Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Di Paud Bina Insani Lambu Kibang Tulang Bawang Barat. 1–14.*