

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK
MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI RA DHARMA WANITA
PERSATUAN (DWP) STAIN DATOKARAMA PALU**



SKRIPSI

BELLA SAFITRI

15.1.05.0001

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mengikuti Ujian Sripsi
Pada Pogram Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tabiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU**

2019

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesabaran, penyusun yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya penyusun sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan, plagiat, atau dibuat orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Palu, 11 September 2019 M
11 Muharam 1440 H

Penulis



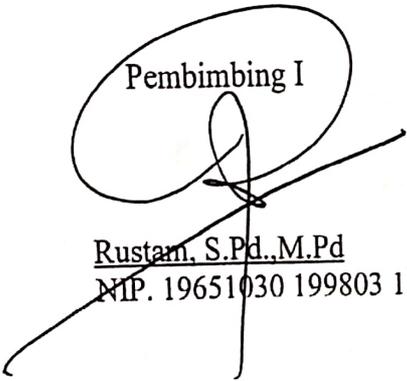
Bella Safitri
Nim. 15.1.05.0001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

* Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Di RA Dharma Wanita Persatuan (DWP) STAIN Datokarama Palu” oleh mahasiswa atas nama Bella Safitri NIM: 15.1.05.0001. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat ilmiah untuk diujikan.

Palu, 11 September 2019 M
11 Muharam 1440 H

Pembimbing I


Rustan, S.Pd., M.Pd
NIP. 19651030 199803 1 007

Pembimbing II

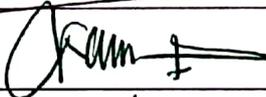

Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed
NIP. 19860612 201503 2005

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara Bella Safitri NIM. 15.1.05.0001 dengan judul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran Di RA Dharma Wanita Persatuan (DWP) STAIN Datokarama Palu” yang telah diujikan dihadapan dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu pada tanggal 25 september 2019 M, yang bertepatan dengan tanggal 25 muharam 1441 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana Strata I (SI) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dengan beberapa perbaikan.

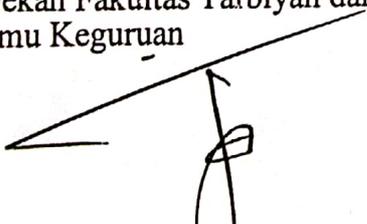
Palu, 01 Oktober 2019 M
02 Shafar 1441 H

DEWAN PENGESAHAN

JABATAN	NAMA	TANDA TANGAN
Ketua Tim	Dr. Gusnarib, M.Pd	
Penguji Utama I	Kasmiati, S.Ag, M.Pd.I	
Penguji Utama II	Jumri H. Tahang, S.Ag, M.Ag	
Pembimbing I	Rustam, S.Pd., M.Pd	
Pembimbing II	Hikmatur Rahmah, Lc, M.Ed	

MENGETAHUI

Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan


Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag
NIP. 19720126 200003 1 001

Ketua Program Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini


Dr. Gusnarib A. Wahab, M.Pd
NIP. 19640707 199903 2 002

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ. وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ
وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، آمَّا بَعْدُ.

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Swt, karena berkat nikmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah direncanakan. Shalawat dan salam penulis persembahkan kepada Nabi besar Muhammad Saw beserta keluarganya dan para sahabatnya yang telah mewariskan berbagai macam hukum sebagai pedoman umatnya. Segala daya dan upaya yang maksimal telah penulis lakukan demi kesempurnaan skripsi ini namun sebagai manusia biasa, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan skripsi ini. Oleh karena itu, masukan, saran dan kritik yang bersifat membangun dari segala pihak sangat penulis harapkan dari kesempurnaan skripsi ini.

Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua penulis yakni Najamudin Masra dan Sumarni S. Lamohamad yang telah mengasuh, mendidik dan membesarkan, mendoakan serta membiayai penulis dalam kegiatan studi dari jenjang pendidikan dasar hingga saat ini.

2. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf Sulaiman Pettalongi M.Pd Rektor IAIN Palu beserta segenap unsur pimpinan IAIN yang telah mendorong dan memberi kebijakan kepada penulis dalam berbagai hal.
3. Bapak Dr. Mohamad Idhan, S.Ag.,M.Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Bapak Dr. Hamlan Hi. AB Andi Malla, M.Ag selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Dr. Hj. Adawiyah Pettalongi, M.Pd selaku wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan dan Bapak Dr. Rusdin, M.Pd selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses belajar.
4. Ibu Dr. Gusnarib A. Wahab M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan Ibu Hikmatur Rahmah, Lc., M.Ed selaku sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) yang telah banyak mengarahkan penulis dalam proses belajar.
5. Ibu Dr. Gusnarib A. Wahab M.Pd Selaku Dosen Penasehat Akademik penulis yang selalu memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan perkuliahan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu.
6. Bapak Rustam, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing I, ibu Hikmatur Rahmah, Lc.,M.Ed selaku pembimbing II yang telah ikhlas membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga selesai sesuai dengan harapan.
7. Seluruh Dosen dan Pendidik yang telah mengajarkan ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Akhirnya, kepada semua pihak, penulis senantiasa mendoakan semoga segala bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat balasan yang tak terhingga dari Allah Swt.

Palu, 11 September 2019 M
11 Muharam 1440 H

Penulis



Bella Safitri
NIM. 15.1.05.0001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
D. Penegasan Istilah.....	5
E. Kerangka Pemikiran.....	6
F. Hipotesis Tindakan.....	6
G. Garis-Garis Besar Isi.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Penelitian Terdahulu.....	9
B. Kecerdasan Interpersonal Anak.....	11
1. Pengertian Kecerdasan InterPersonal.....	11
2. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal.....	12
3. Dimensi Kecerdasan Interpersonal.....	13
4. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal.....	14
5. Cara Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal.....	16
C. Metode Bermain Peran.....	17
1. Pengertian Metode Bermain Peran.....	17
2. Tujuan dan Manfaat Metode Bermain Peran.....	18
3. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran.....	20
4. Jenis Bermain Peran.....	21
5. Tahap Bermain Peran.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Lokasi Penelitian.....	24
C. Subjek Penelitian.....	24

D. Teknik Pengumpulan Data.....	24
E. Teknik Analisis Data.....	27
F. Indikator Keberhasilan.....	28
G. Prosedur penelitian.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Gambaran Umum RA DWP STAIN Datokarama Palu.....	32
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	35
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
BAB V PENUTUP.....	59
A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	60
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN-LAMPIRAN	
 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pengajuan judul skripsi
2. SK pembimbing
3. Buku konsultasi pembimbing skripsi
4. Biodata buku konsultasi pembimbing skripsi
5. Laporan penyelesaian bimbingan dari dosen
6. Surat izin penelitian
7. Surat keterangan melaksanakan penelitian
8. Pedoman wawancara (Kepala Sekolah)
9. Rubrik penilaian anak
10. Lembaran observasi aktivitas guru, siklus I dan siklus II
11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
12. Hasil observasi anak pra tindakan, siklus I dan siklus II
13. Dokumentasi pelaksanaan penelitian
14. Daftar riwayat hidup

DAFTAR TABEL

1.	Keadaan Pendidik Di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu Tahun Ajaran 2018/2019.....	33
2.	Keadaan Peserta Didik Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu Tahun Ajaran 2018/2019.....	33
3.	Keadaan Sarana Dan Prasarana Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu.....	34
4.	Menyesuaikan diri.....	35
5.	Empati.....	36
6.	Koopertif/kerja sama.....	37
7.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran.....	37
8.	Hasil Pengamatan Siklus I Tindakan I Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran.....	40
9.	Hasil Pengamatan Siklus I Tindakan II Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran.....	41
10.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan I dan II Siklus I Terhadap Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran.....	44
11.	Refleksi Tindakan Siklus I Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran.....	45
12.	Hasil Pengamatan Siklus II Tindakan I Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran.....	47
13.	Hasil Pengamatan Siklus II Tindakan II Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran.....	48
14.	Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan I dan II Siklus II Terhadap Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran.....	50
15.	Refleksi Tindakan Siklus II Implementasi model Pembelajaran Metode Bermain Peran.....	52

ABSTRAK

Nama : Bella Safitri

Nim : 15.1.05.0001

Judul Skripsi : upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di RA Dharma Wanita Persatuan (DWP) STAIN Datokarama palu

Penelitian ini Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu. metode bermain peran dipilih karena dapat mendorong anak untuk menyesuaikan diri, empati, kooperatif/kerja sama.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu? dan apakah kecerdasan interpersonal anak meningkat melalui Metode Bermain Peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu?. tujuan dari penelitian ini adalah Mengetahui Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu, dan mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan wawancara. Teknik analisis melalui lembar observasi pada siklus I dan siklus II setelah data terkumpul, lalu di analisa secara kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui tentang ada tidaknya peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran.

hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak meningkat setelah adanya tindakan melalui metode bermain peran. Pada saat dilakukan observasi pra tindakan, presentase kecerdasan interpersonal anak sebesar 13,88%, kemudian belum mengalami peningkatan pada siklus I tindakan I 13,88%, kemudian mulai meningkat pada siklus I tindakan II 27,79%. Dan pada pelaksanaan siklus II juga mengalami peningkatan 55,56% dan kemudian terjadi peningkatan yang sangat baik pada siklus II tindakan II 83,33%.

Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di RA DWP STAIN Datokarama palu.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. *Latar Belakang*

Kecerdasan interpersonal di artikan sebagai kecerdasan dalam diri untuk mengenali dan memahami dirinya sendiri. Kecerdasan interpersonal juga membantu seseorang mengenali diri dan batasan dirinya sendiri sehingga dapat mengekspresikan diri dengan baik saat interaksi dalam kehidupan.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat di amati.

Di RA DWP STAIN Datokarama Palu mengenai kecerdasan interpersonal anak masih minim. Hal ini tampak dimana kemampuan dalam berinteraksi dengan teman sebaya masih kurang, anak tidak mau bermain dengan teman yang lain yang bukan teman dekatnya. Kerja sama saat bermain masih minim. Banyak anak dikelas yang hanya bermain secara individu, tanpa adanya kerja sama dengan teman yang lain.

Dewasa ini pertumbuhan anak TK mendapat perhatian serius terutama dari pemerintah, karena disadari benar bahwa merekalah yang akan menjadi penerus generasi yang sekarang. Paradigma lama dengan guru sebagai pusat kegiatan sudah mulai di tinggalkan, banyak hasil penelitian membuktikan bahwa para guru sudah harus mengubah paradigma dalam pengajarannya. Seorang pendidik harus didukung dengan kompetensi yang dimiliki. Jika seorang pendidik tidak memiliki kompetensi

dalam bidang pendidikan, maka dapat dipastikan peserta didik tidak akan mendapatkan apa yang ia inginkan, begitupun dengan dunia pendidikan tidak akan mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 yang mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.¹

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat di amati.

Adapun ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang metode pembelajaran dalam Q.S An-Nahl [14]: 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُم بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ

بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۗ

Terjemahannya:

“ Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

Tafsiran :

Ajaklah wahai rasul kepada agama islam, kamu dan orang-orang beriman yang mengikutimu dengan cara yang sesuai dengan keadaan objek dakwah, pemahaman dan ketundukannya, melalui nasihat yang mengandung motivasi dan

¹ Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan nasional Bab 1, pasal 1, Butir 14, (2003)

peringatan, debatlah mereka dengan cara yang lebih baik dari sisi perkataan, pemikiran dan pengkondisian. Kamu tidak bertugas memberi manusia hidayah, akan tetapi tugasmu hanya menyampaikan kepada mereka. Sesungguhnya rabbmu lebih mengetahui siapa yang tersesat dari agama islam dan dia lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk, karena itu jangan sia-siakan dirimu dengan kesedihan mendalam atas mereka.

Adapun ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang metode pembelajaran dalam Q.S Lukman [21]: 13

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

Terjemahannya :

“dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar".

Tafsiran :

Ingatlah wahai Rasul tatkala Lukman berkata kepada anaknya, dan dia menginginkannya dari keburukan, “Wahai anakku! Janganlah engkau menyembah sesembahan lain selain Allah adalah kezaliman yang besar terhadap jiwa dengan melakukan dosa terbesar yang mengakibatkan kekal di dalam neraka.

Penggunaan metode ini juga memupuk adanya pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal yang paling tidak dengan satu orang lain. Mereka juga banyak belajar dari temannya tentang cara-cara berinteraksi dalam kondisi sosiodramatik. Selain itu, mereka juga belajar berkonsentrasi dalam satu tema drama untuk waktu tertentu.²

² Winda Gunarti, S.Pd, Lilis Suryani, S.Pd, Azizah Muis, S.Pd, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010).10.11

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu?
2. Apakah kecerdasan interpersonal anak meningkat melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu?

C. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan tersebut, maka tujuan dalam penelitian skripsi ini adalah :

- a. Untuk mengetahui upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu.
- b. Untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi anak

Dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran.

2. Bagi guru

Dapat menambah wawasan guru dalam melakukan proses pembelajaran, dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran.

3. Bagi sekolah

Dapat digunakan sebagai acuan untuk menyusun kurikulum, khususnya materi yang berhubungan dengan upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran.

4. Bagi peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan pengalaman baru bagi peneliti tentang peranan metode bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

5. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran.

D. Penegasan Istilah

Untuk memudahkan pemahaman serta menghindarkan kesalah pahaman pada judul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu” maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang terdapat pada judul tersebut.

1. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan interpersonal yang baik membuat yang bersangkutan mempunyai kepekaan hati yang tinggi, sehingga bisa bersikap empatik tanpa menyinggung apalagi menyakiti perasaan orang lain.³

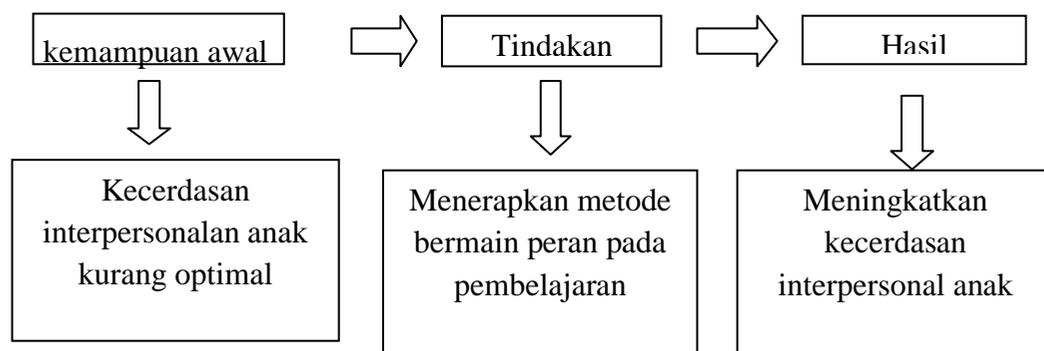
³ Suyadi, M.Pd.i, *Psikologi belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI). 170.

2. Bermain peran adalah berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis. Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain.⁴

E. Kerangka Pemikiran

Penerapan metode yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yaitu salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran.

Melalui metode bermain peran tersebut dapat diharapkan membantu memecahkan permasalahannya di RA DWP STAIN Datokarama Palu mengenai kurang optimal kecerdasan interpersonal anak. Adapun bagan langkah-langkah tindakan tertera pada gambar sebagai berikut :



F. Hipotesis Tindakan

Adapun hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah upaya peningkatan kecerdasan interpersonal anak dapat di tingkatkan melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

G. Garis-garis Besar Isi

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh dalam skripsi ini, maka adapun sistematika penulisan skripsi ini tersusun kedalam lima bab yang saling

⁴ Rohmatulaliyya, *Pengertian Bermain Peran*, (on-line) (<https://brainly.co.id>) diakses pada tanggal 30 januari 2019

berkaitan erat dalam satu kesatuan karya ilmiah. Skripsi ini merupakan pembahasan studi mengenai “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di RA DPW STAIN DATOKARAMA Palu”, adapun sistematika pembahasan penelitian ini sebagai berikut :

Bab pertama, merupakan pendahuluan yang didalamnya meliputi uraian tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan istilah, sistematika pembahasan diuraikan untuk dapat memberikan gambaran umum dari pembahasan penelitian ini yang tertuang dalam kerangka isi.

Bab dua, mendeskripsikan kajian pustaka yang membahas tentang kecerdasan interpersonal anak, pengertian metode bermain peran, tujuan metode bermain peran, manfaat dan fungsi metode bermain peran, kelebihan dan kekurangan metode bermain peran.

Bab tiga, berisikan penjelasan tentang metode penelitian yang digunakan peneliti dalam menghasilkan informasi data yaitu mencakup beberapa hal, yaitu desain atau model penelitian, subjek penelitian, pelaksanaan tindakan, jenis dan cara pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab empat, mengemukakan tentang hasil penelitian yang merupakan hasil atau jawaban dari rumusan masalah yakni bagaimana upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu dan apakah kecerdasan interpersonal anak meningkat melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

Bab lima, merupakan penutup yang memuat tentang kesimpulan isi pembahasan dari bab ke bab. Dari pengambilan kesimpulan tersebut maka itu dapat diketahui makna-makna yang terkandung dalam setiap bab pembahasan, dalam penjelasan akhir skripsi ini dikemukakan beberapa implikasi penelitian yang

bertujuan guna memberikan jawaban mengenai penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di RA DWP STAIN Datokarama Palu. Untuk lebih ditingkatkan dengan baik kreatifitas seorang pendidik dalam proses kesiapan untuk melakukan suatu pembelajaran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. *Penelitian Terdahulu*

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Asprianti Lakalau dengan judul penelitian “Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Kelompok B TK Bunda Hati Kudus Palu” kesimpulan dalam penelitian Asprianti Lakalau adalah bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan percaya diri anak. Terbukti adanya peningkatan siklus I dan siklus II. Tampil bermain peran kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Mulai Berkembang (MB) dari 45% meningkat menjadi 90% (45%). Berdialog pada saat bermain peran kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Mulai Berkembang (MB) dari 40% meningkat menjadi 90% (50%). Melakukan berbagai macam gerakan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Mulai Berkembang (MB) dari 35% meningkat menjadi 90% (55%). Sehingga terjadi rata-rata peningkatan 50% kategori BSB, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Mulai Berkembang (MB), meskipun masih ada 10% kategori Belum Berkembang (BB) atau belum meningkat kepercayaan dirinya.

Persamaan penelitian sekarang dan penelitian di atas adalah sama-sama menggunakan metode bermain peran. Perbedaan penelitian sekarang dan penelitian

di atas menguji kepercayaan diri anak, sedangkan dalam penelitian ini menguji kecerdasan interpersonal anak

2. Penelitian relevan yang kedua dilakukan oleh Anita dengan judul “Meningkatkan Perilaku Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran di Kelompok B TK Madani Tinggede”. Kesimpulan dalam penelitian Anita (2017) adalah dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan perilaku sosial anak. Terbukti adanya peningkatan perilaku sosial anak pada siklus I, perilaku sopan dan santun dengan teman kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang menjadi 10 anak atau 50%. Perilaku bekerja sama kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang 9 anak atau 45%. Sedangkan perilaku membantu teman dan tolong menolong menjadi 50% kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang. Perilaku mentaati peraturan dan disiplin menjadi 45% kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang. Pada siklus II terjadi peningkatan perilaku sopan dan santun dengan teman menjadi 90% kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang. Bekerja sama kategori berkembang sangat baik, dan mulai berkembang menjadi 85%. Sedangkan perilaku membantu teman dengan tolong menolong berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang menjadi 90%. Mentaati peraturan dan disiplin berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang menjadi 80% peningkatan dari siklus I ke siklus II 38,75%. Walaupun

ada anak yang belum meningkat perilakunya 13,75%, kategori belum berkembang.

Persamaan penelitian sekarang dan penelitian di atas adalah sama-sama menggunakan metode bermain peran. Perbedaannya peneliti di atas membahas meningkatkan perilaku sosial anak, sedangkan penelitian sekarang membahas mengenai meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

B. Kecerdasan Interpersonal Anak

Kecerdasan suda dimiliki sejak lahir dan terus menerus dapat dikembangkan hingga dewasa. Pengembangan kacerdasan akan lebih baik jika dilakukan sedinih mungkin sejak anak lahir melalui pemberian stimulus yang tepat.

1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal Anak

Gardner menyatakan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, menciptakan produk yang berharga dalam satu atau beberapa lingkungan budaya masyarakat. Ia memiliki pandangan yang pluralistik mengenai pemikiran. Menurutnya, pandangan tentang kecerdasan harus mengakui bahwa satiap orang mempunyai kekuatan pemahaman berbeda dan berdiri sendiri, menerima bahwa orang mempunyai kekuatan berbeda dan gaya pemahaman yang kontras.

Kecerdasan interpersonal adalah berfikir lewat berkomunikasi dengan berfikir lewat berkomunikasi dengan orang lain. Ini mengacu pada “keterampilan manusia”. Dapat dengan mudah membaca, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan orang lain. Adapun kegiatan yang mencakup kecerdasan ini adalah memimpin, mengorganisasi, berinteraksi, berbagi, menyayangi, berbicara, bersosialisasi, menjadi pendamai, permainan kelompok, klub, teman-teman, kelompok, dan kerja sama.

Kecerdasan interpersonal adalah merupakan kemampuan memahami dan membedakan suasana hati, kehendak, motivasi dan perasaan orang lain. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, maupun gerak isyarat tertentu. Individu yang memiliki kemampuan tinggi pada kecerdasan ini dapat memahami orang lain, sering menjadi pemimpin diantara teman-temannya, mengorganisasi dan berkomunikasi dengan tepat.

Kemampuan yang terkait dengan kecerdasan interpersonal adalah

- a. Kepekaan terhadap emosi, perasaan dan kehendak orang lain.
- b. Kemampuan bekerjasama dengan orang lain.
- c. Kemampuan mengorganisir orang lain.¹

2. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal

Anak dengan kecerdasan interpersonal yang menonjol sangat senang bergaul dengan orang lain dan banyak memiliki teman sebaya. Anak terlihat lebih menikmati saat-saat bermain dengan teman sebaya dibanding bila bermain sendiri. Anak cepat merasa bosan bila bermain sendiri, namun betah berlama-lama bila bermain bersama teman sebayanya. Anak juga senang berada di arena permainan umum agar ia dapat berinteraksi dengan teman-teman baru di arena tersebut.

Anak juga tampak sering menjadi pemimpin bagi teman-temannya atau memiliki kemampuan memimpin yang alami. Hal tersebut dikarenakan anak memahami keinginan dan kemampuan teman sebayanya, sehingga ia dapat mengatur teman-temannya pada posisi yang tepat dan nyaman bagi temannya tersebut.²

¹ Morning Sun, *Kecerdasan Interpersonal*, (<https://kloponom.wordpress.com>), Di Akses Pada Tanggal 12 Februari 2019

² Andin Sefrina, *Deteksi Minat bakat anak*, (Yogyakarta: Media Pressindo, 2013).139-140

Ciri lainnya adalah memiliki empati dan simpati yang besar pada orang lain anak sering kali peduli akan kesulitan yang dialami orang lain. Misal saat melihat atau menemui orang lain yang sedang terkena musibah. Anak memiliki keinginan untuk membantu orang lain. Meskipun ia tidak memiliki keterampilan atau kemampuan yang cukup. Oleh karena itu, anak akan senang bila diajak dalam kegiatan-kegiatan sosial.

3. Dimensi Kecerdasan Interpersonal

Menurut Anderson sebagaimana yang dikutip oleh Safaria, kecerdasan interpersonal mempunyai tiga dimensi yaitu:

a. Pemahaman Sosial (*Social Insight*)

Merupakan kemampuan untuk memahami dan mencari pemecahan masalah yang efektif dalam situasi interaksi sosial sehingga masalah-masalah tersebut tidak menghambat relasi sosial yang telah dibangun anak. Pondasi dari sosial insight adalah kesadaran diri, kesadaran diri yang baik akan mampu memahami diri anak baik keadaan internal seperti emosi dan eksternal seperti cara berpakaian dan cara berbicara.

b. Kepekaan Sosial (*Social Sensitivity*)

Merupakan kemampuan individu untuk bisa merasakan dan mengamati reaksi-reaksi atau perubahan individu lain yang ditujukan secara verbal dan non verbal. Anak yang mempunyai sensitivitas yang tinggi akan cepat dan mudah menyadari perubahan reaksi dari orang lain baik reaksi positif maupun negatif. Adapun indikator dari dimensi yang harus dimiliki anak yaitu: sikap empati dan sikap prososial.

c. Komunikasi Sosial (*Social Communication*)

Merupakan kemampuan individu untuk berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal. Adapun keterampilan komunikasi yang harus dikuasai adalah:

berbicara efektif, mendengarkan efektif, public speaking, dan keterampilan menulis secara efektif.³

4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal

a. Faktor Genetik (Keturunan Atau Bawaan)

Pandangan umum mengatakan bahwa seseorang yang lahir dari keluarga berpendidikan tinggi atau mempunyai tingkat intelektual diatas rata-rata akan mempunyai keturunan yang tidak jauh berbeda. Meskipun bukan faktor utama, namun keturunan tersebut mempengaruhi kecerdasan seseorang. Oleh karena itu, di dalam satu kelas dapat dijumpai anak yang bodoh, agak pintar dan pintar sekali, meskipun mereka menerima pelajaran dan pelatihan yang sama.

b. Faktor Lingkungan

Selain faktor genetik (keturunan) lingkungan juga dapat memberi pengaruh besar terhadap kecerdasan anak. Jadi, tidak perlu bingung ketika ada seorang anak jalanan yang orang tuanya tidak pernah sekolah, mempunyai kepandaian luar biasa dibandingkan temannya. Bisa jadi anak itu belajar dari kehidupan yang susah dan bertekad mengubah keadaan hidupnya dengan rajin belajar. Ia bisa belajar kapanpun dan kepada siapapun yang mau mengajarnya.

Oleh karena itu, walaupun pada dasarnya intelegensi sudah dibawah sejak lahir, ternyata lingkungan sanggup menimbulkan perubahan-perubahan yang berarti. Walaupun masih diakui bahwa faktor genetik juga berperan menentukan tingkat kecerdasan, tak dapat dipungkiri juga kalau stimulasi yang benar juga berpengaruh untuk menciptakan orang-orang cerdas.

c. Faktor Minat Dan Pembawaan Khas

Minat merupakan suatu dorongan untuk mencapai sebuah tujuan. Minat pula yang mengarahkan berbuat kepada sesuatu. Dalam diri manusia terdapat dorongan

³ Safaria, *Interpersonal Intelligence*, (Sleman: Amara Books, 2005). 24

atau motif yang mendorongnya untuk berinteraksi dengan dunia luar, sehingga apa yang diminati oleh manusia dapat memberikan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Dengan belajar akan meningkatkan kecerdasan seseorang.

d. Faktor Gizi

Intelegensi tentunya tidak bisa terlepas dari otak. Perkembangan otak sangat dipengaruhi oleh gizi yang dikonsumsi. Otak cenderung dapat bekerja dengan keras, lancar jika didukung dengan kandungan makanan yang diserap. Misalnya, minum susu yang banyak mengandung AH dan DHA yang dapat mempengaruhi tingkat kecerdasan atau makanan yang bergizi setiap harinya seperti mengandung 4 sehat 5 sempurna. Tentu hal ini akan mendukung aktivitas anak dalam belajar.

e. Faktor Kematangan

Organ dalam tubuh manusia mengalami pertumbuhan dan perkembangan setiap saat. Bagaimana seorang bayi yang mulanya hanya bisa menangis kemudian dapat lari kesana kemari, itu adalah bagian dari proses tumbuh kembangnya. Setiap organ manusia, baik fisik maupun psikis, dapat dikatakan telah matang jika ia telah tumbuh atau berkembang hingga mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

Oleh karena itu, jangan heran apabila anak-anak belum mampu mengerjakan atau memecahkan soal-soal matematika di kelas empat sekolah dasar karena soal-soal itu masih terlampau sukar bagi anak. Organ tubuh dan fungsi jiwanya masih belum matang untuk menyelesaikan soal tersebut. Sedangkan, kematangan erat dengan faktor umur.

f. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan ada dua macam, yaitu: yang direncanakan dan yang tidak direncanakan. Pembentukan yang direncanakan seperti

dilakukan di sekolah atau pembentukan yang tidak di rencanakan, misalnya pengaruh alam sekitar.

g. Faktor Kebebasan

Kebebasan yang dimaksud adalah dalam hal melakukan pembelajaran. Seorang anak dapat mampu memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah yang dihadapai. Misalnya, untuk belajar ilmu murni anak cenderung memilih melakukan praktik langsung dari pada duduk diam mendengarkan guru berceramah. Biarkan anak melakukan hal yang disukainya asalkan itu baik, berguna dan tidak membahayak dirinya.

kelebihan memilih metode, juga bebaskan anak dalam memilih masalah yang sesuai dengan kebutuhannya. biarkan anak memilih jurusan sesuai dengan apa yang dia inginkan. totalitas belajar anak akan tercurahkan sepenuhnya. Hal yang perlu untuk diingat adalah bahwa yang mempengaruhi kecerdasan seseorang tidak hanya ditemukan oleh satu atau dua faktor saja, melainkan berpedoman oleh banyak faktor seperti yang telah diuraikan di atas.⁴

5. Cara Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal

Materi program dalam kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal, antar lain: belajar kelompok, mengerjakan suatu proyek, berteman, dan sebagainya. Aktifitas lainnya adalah:

- a. Mengembangkan dukungan kelompok
- b. Menetapkan aturan tingkah laku
- c. Memberi kesempatan bertanggung jawab dirumah
- d. Bersama-sama menyelesaikan masalah
- e. Melakukan kegiatan sosial di lingkungan
- f. Menghargai perbedaan pendapat antara si kecil dan teman sebaya

⁴ Nini Subini, *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*, (Jogjakarta: Javalitera,2005). 79-82

- g. Menumbuhkan sikap ramah dan memahami keragaman budaya lingkungan sosial.⁵

C. *Metode Bermain Peran*

1. Pengertian Metode bermain peran

metode berasal dari bahasa latin “*meta*” yang berarti melalui dan “*hodes*” yang berarti jalan atau cara. Dalam bahasa arab disebut “*thariqah*” artinya jalan, cara atau sistem atau ketertiban dalam mengerjakan sesuatu, sedangkan menurut istilah metode adalah suatu sistem atau cara yang mengatur cita-cita.⁶

Menurut Ahmad Tafsir adalah memberikan pengertian bahwa metode adalah “cara yang paling tepat dan cepat dalam melakukan sesuatu”.⁷

Jadi metode adalah jalan atau cara yang ditempuh dalam mencapai suatu kegiatan atau prosedur tertentu sehingga dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Bermain peran adalah metode pengembangan yang efektif dimana seorang memerankan karakter orang lain dan mencoba berfikir/berbuat dengan cara/sudut pandang sosok yang diperankanya. Bermain peran memberikan contoh alamiah terhadap perilaku manusia yang riil dan dapat digunakan oleh anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri.

Pada dasarnya ide utama bermain peran adalah untuk menjadi “sosok” individu yang diperankan dan untuk mendapatkan pemahaman tentang peran tersebut

⁵ Indra Soepandi Dan Ahmad Pramudya, *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Bee Media Indonesia,2009).84

⁶ Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan Islam, Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK* (Bandung: Pustaka Setia).123

⁷ Ahmad Tafsir, *Metodologi Pengajaran Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003). 9

dan motifasi yang berkaitan. Kegiatan ini dapat melibatkan jumlah anak yang terbatas dalam interaksi berpasangan atau beberapa anak dalam kelompok kecil.

Bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan masalah tanggung jawab warga negara, kehidupan sosial atau konseling kelompok. Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia. Anak dapat mengeksplorasi perasaan mereka, menghayati persepsi dan tingkah laku orang lain dan belajar terlibat dan berinteraksi dalam proses pembuatan keputusan. Metode ini mengajarkan bagaimana membuat keputusan bersama dan juga mengajarkan anak untuk belajar melalui dramatisasi.

Pengertian bermain peran menurut buku didaktik metodik di taman kanak-kanak (depdikbud 1998) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial.

2. Tujuan dan Manfaat Bermain Peran

Fledman berpendapat bahwa di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial dalam dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

a. Tujuan bermain peran adalah sebagai berikut :

- 1) Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan.
- 2) Memperoleh wawasan (insight) tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

- 4) Mengembangkan kreatifitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
 - 5) Melatih daya tangkap.
 - 6) Melatih daya konsentrasi
 - 7) Melatih membuat kesimpulan
 - 8) Membantu pengembangan kognitif
 - 9) Membantu perkembangan fantasi
 - 10) menciptakan suasana yang menyenangkan
 - 11) Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/berbicara lancar
 - 12) Membangun pemikiran yang analitis dan kritis
 - 13) Membangun sikap positif dalam diri anak.
 - 14) Menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita
 - 15) Untuk membawa situasi yang sebenarnya kedalam bentuk simulasi miniautur kehidupan.
 - 16) Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.⁸
- b. Manfaat bermain peran:
- 1) Meningkatkan kreatifitas anak
 - 2) Meningkatkan fungsi otak
 - 3) Menggali potensi diri
 - 4) Mengasah keterampilan social
 - 5) Bermain sambil belajar⁹

⁸ Ibid. 10.1-10.12

⁹ Mirna, *Manfaat bermain peran bersama anak*, (<https://www.google.com>), diakses pada tanggal 31 Januari 2019

3. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

a. Kelebihan Bermain Peran

- 1) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- 2) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda.
- 3) Guru dapat mengevaluasi pengalaman siswa melalui pengamatan pada waktu melakukan permainan.
- 4) Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan yang saling untuk dilupakan.
- 5) Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
- 6) Membangkitkan gairah dan semangat, optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
- 7) Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikma yang terkandung didalamnya dengan penghayatan siswa itu sendiri
- 8) Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan atau membuka kesempatan bagi lapangan kerja.
- 9) Siswa dapat terjun langsung untuk memerankan sesuatu yang akan dibahas dalam proses belajar.

b. Kekurangan Bermain Peran

- 1) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.

- 2) Memerlukan kreatifitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid. Dan ini tidak semua guru dapat memilikinya.
 - 3) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memerankan suatu adegan tertentu.
 - 4) Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.
 - 5) Sering kelas lain terganggu oleh suara dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan seagaiannya
 - 6) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
 - 7) Sebagian anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif
 - 8) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.¹⁰
4. Jenis Bermain Peran

Bermain peran disebut juga main simbolis, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun.

a. Jenis Bermain peran

1) Bermain Peran Makro

Anak berperan sesungguhnya dan menjadi seorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), mereka belajar banyak keterampilan pra akademis seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah, dan bermain kerja sama dengan yang lain.

¹⁰ Andra W .*Kelebihan Dan Kekurangan Metode Bermainpera,(edusogem.blokspot.com)*, diakses pada tanggal 31 Januari 2019.

2) Bermain Peran Mikro

Anak memegang atau mengerak-gerakan benda-benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak main peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.¹¹

5. Tahap Bermain Peran

Tahap bermain peran dapat memudahkan dalam menentukan langkah sekaligus gambaran bentuk penyajian terencana dalam bermain peran. Menurut uno (2007 : 26-27) tahap-tahap bermain peran dibagi menjadi 7 langkah, yaitu :

a. Pemanasan (Warming Up)

Pendidik memperkenalkan anak didik kepada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal untuk semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.

b. Memilih Permainan (Pertisipan)

Pendidik dan anak didik membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.

c. Menata panggung dan tempat

Pendidik mendiskusikan dengan anak didik tempat dan bagaimana peran itu akan dimainkannya.

d. Pembagian peran

Pendidik menawarkan beberapa anak didik sebagai pemain peran, serta sekaligus terlibat dalam bermain peran.

e. Memainkan Peran

Bermain peran dilaksanakan secara spontan.

¹¹ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010).115-116

f. Diskusi dan evaluasi

Pendidik dan anak didik mendiskusikan permainan yang telah dilakukan dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dimainkan.

g. Pengalaman dan Kesimpulan

Anak didik diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. *Jenis Penelitian*

Peneliti dalam melakukan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. penelitian tindakan kelas (PTK) adalah kegiatan mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyimpulkan data untuk menentukan tingkat keberhasilan jenis tindakan yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Alasan peneliti memilih jenis penelitian tindakan kelas adalah untuk memudahkan mengumpulkan data penelitian dan memudahkan menganalisis data.

Maka dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas ini merupakan salah satu upaya guru atau praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran dikelas.

B. *Lokasi Penelitian*

Penelitian ini dilaksanakan di RA DWP STAIN Datokarama Palu. Penelitian terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran.

C. *Subjek Penelitian*

Subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas ini siswa RA DWP STAIN Datokarama Palu dengan jumlah siswa 17 orang terdiri dari 10 laki-laki dan 7 perempuan. Tetapi dalam hal ini hanya 12 orang siswa yang diteliti, dikarenakan lima orang yang tidak aktif.

D. *Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data*

1. Teknik Observasi

Teknik observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melihat situasi penelitian. pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Secara teknis pelaksanaannya dengan mengisi lembar

observasi yang telah disiapkan terutama untuk mengamati peningkatan kecerdasan interpersonal anak selama tindakan berlangsung.

Tabel 1. Lembar Observasi Kecerdasan Interpersonal Anak

NO	Nama anak	Peningkatan kecerdasan interpersonal melalui metode bermain peran												Total Skor	
		Menyesuaikan diri				Empati				Kooperatif/ Kerja Sama					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

Tabel 2. Instrumen Observasi kecerdasan interpersonal anak

1. Menyesuaikan diri

NO	Deskriptor	Kriteria Penilaian	Kategori
	Anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain		BSB (Berkembang Sangat baik)
	Anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain tanpa memilih		BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
	Anak hanya besosialisasi dengan teman-teman tertentu		MB (Mulai Berkembang)
	Anak kurang bersosialisasi dengan teman-teman sejawat dan orang lain		BB (Belum Berkembang)

2. Empati

NO	Deskriptor	Kriteria Penilaian	Kategori
	Anak menghibur teman yang sedih		BSB (Berkembang Sangat baik)
	Anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih		BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
	Anak hanya menghibur teman tertentu		MB (Mulai Berkembang)
	Anak tidak menghibur teman yang sedih		BB (Belum Berkembang)

3. Kooperatif/kerja sama

NO	Deskriptor	Kriteria Penilaian	Kategori
	Anak melakukan tugas secara bersama		BSB (Berkembang Sangat baik)
	Anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih		BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
	Anak melakukan tugas tertentu		MB (Mulai Berkembang)
	Anak tidak melakukan tugas secara bersama		BB (Belum Berkembang)

2. Teknik dokumentasi

Teknik dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui gambar-gambar, foto-toto dan lain sebagainya yang merupakan arsip atau laporan

tentang peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

3. Teknik wawancara

Teknik wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada subjek yang diteliti. Cara ini dilakukan untuk mencari data-data anak yang diperoleh dari ibu guru, kepala sekolah, serta anak itu sendiri yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.¹

E. Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan akan dianalisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan oleh peneliti terhadap subjek yang diteliti. Adapun kriteria analisis data setiap anak yang belum menunjukkan perilaku yang baik, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda (K). Anak yang suda memperlihatkan perilaku yang cukup baik diberikan tanda (C) sedangkan anak yang berperilaku baik, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi tanda (B), diolah dengan menggunakan perhitungan berdasarkan presentase sesuai dengan rumus yang dikemukakan oleh Wahyuni *dalam* Hadi sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = angka presentase

F = jumlah hasil penilaian perkembangan anak

N = jumlah anak/ sampel²

¹ Rochiati Wiriaatmadja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen* (Bandung: PT Remaja Rosdakrya, 2009), 117-121.

² Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 95.

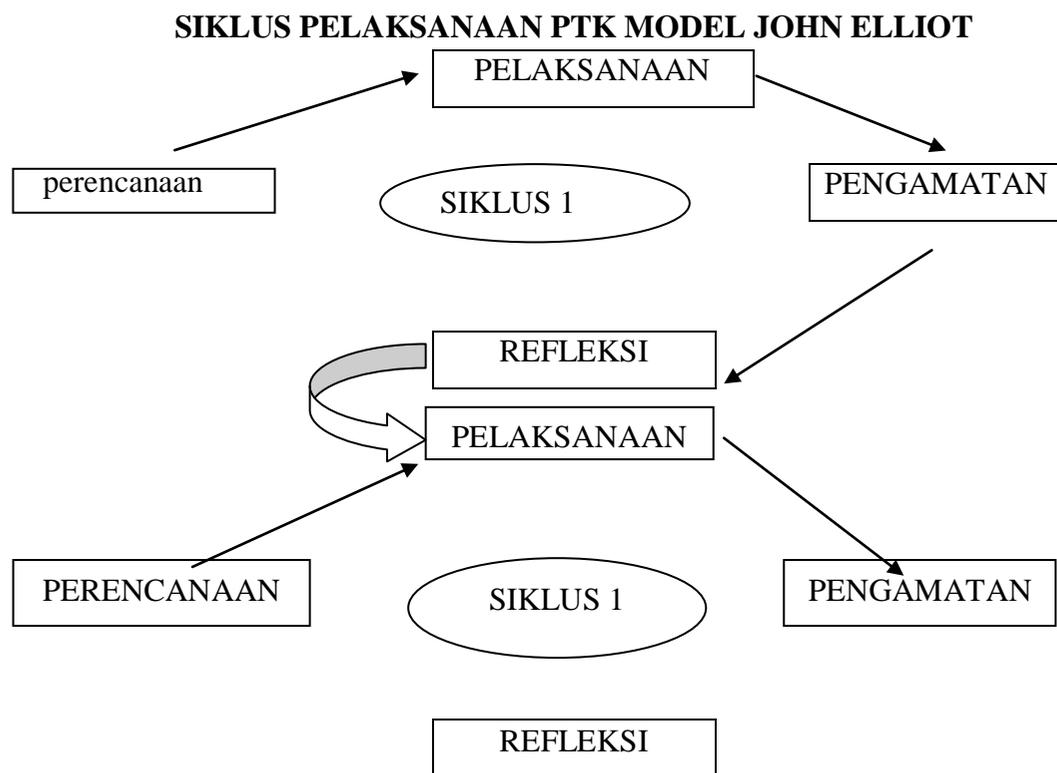
F. Indikator Keberhasilan

kecersadan interpersonal anak dikatakan berhasil jika 75% anak mampu peka terhadap , Kemampuan bekerjasama dengan orang lain. Kemampuan mengorganisir orang lain.

G. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilaksanakan dalam dua siklus kegiatan. Pada siklus pertama peneliti melakukan kegiatan, Yaitu:

Rancangan penelitian tindakan kelas ini mengikuti model John Elliot,yang dilakukan dalam 2 siklus dengan setiap siklus melalui 4 tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Siklus PTK Model John Elliot³

³ Fitri Yuliawati, Jamil Suprihatiningrum, Agung Rokhimawan, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Tenaga Pendidik Profesional* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012)

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan tindakan seperti :

- 1) Memilih materi yang akan diajarkan sesuai dengan tema.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 3) Membuat lembar observasi aktifitas guru dan murid.
- 4) Mempersiapkan alat bantu mengajar dan alat permainan edukatif.
- 5) Membuat tugas yang akan dikerjakan anak.

b. Tindakan

Pada tahap ini peneliti akan melakukan tindakan seperti:

- 1) Melakukan proses pembelajaran langsung sesuai RPPH.
- 2) Prosedur atau langkahnya dimulai dengan kegiatan awal, inti dan penutup.
- 3) Melakukan observasi aktifitas guru dan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung oleh pengamat dan peneliti⁴

c. Observasi

Pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan terhadap aktivitas siswa dan guru oleh teman sejawat, pengamatan dilakukan pada kegiatan awal, inti dan penutup. Setiap kegiatan yang dilakukan anak akan di amati oleh observer dengan menggunakan metode pengamatan. Pengamatan yang dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk aktifitas guru yaitu mengamati kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan mengelola kelas secara efektif dan efisien. Pengamatan ini dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dalam hal ini menggunakan lembar penilaian yang disediakan.

⁴Wijaya Kusuma, Dedi Dwitagama, *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Indeks, 2012) , 25.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap observasi oleh teman sejawat maka dilakukan refleksi guna melihat kekurangan-kekurangan yang terjadi pada saat pembelajaran siklus 1 diterapkan kemudian dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Refleksi dilakukan untuk melihat keseluruhan proses pelaksanaan tindakan dan kemampuan kecerdasan interpersonal dengan teman maupun guru melalui bermain peran selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap ini juga dilakukan analisis sesuai data yang diperoleh dari penilaian pada kegiatan pembelajaran karena adanya perlakuan. Hasil analisis dapat memberikan gambaran dampak dan tindakan yang telah dilaksanakan, dan kekurangan serta kelebihan-kelebihan yang nampak. Hasil diskusi dan analisis data ini merupakan acuan untuk melaksanakan tindakan selanjutnya.⁵

2. Siklus Kedua

a. Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan dari hasil analisis tindakan siklus pertama. Adapun tindakan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- 1) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) sesuai dengan tema yang disiapkan.
- 2) Mencari peran yang sesuai untuk dimainkan anak, yang bisa meningkatkan mental kecerdasan anak.
- 3) Mempersiapkan alat bantu mengejar atau media yang lebih tepat atau alat permainan edukatif.
- 4) Menyiapkan lembar observasi baik untuk aktivitas anak dan aktifitas guru
- 5) Merancang skenario pembelajaran dan mendesai alat evaluasi

⁵ Saur Tampubolon, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik Dan Keilmuan* (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014), 50.

b. Pelaksanaan

Seperti pada siklus pertama tindakan ini dilakukan dua kali pelaksanaannya. Pelaksanaan pada siklus kedua ini lebih ditekankan pada upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Bahkan guru banyak memberikan contoh melalui peran-peran tertentu. Diharapkan pada siklus kedua ini anak akan lebih meningkatkan kecerdasan interpersonal sesuai dengan kekurangan-kekurangan yang telah dianalisis pada siklus pertama.

c. Observasi

Seperti halnya pada tindakan siklus pertama, pada siklus kedua juga dilakukan observasi. Pada prinsipnya observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal anak sebagai hasil perbaikan dari siklus pertama.

d. Refleksi

Setelah melakukan tindakan dan pengamatan, peneliti kembali melakukan refleksi terhadap hasil yang didapatkan pada tahap sebelumnya pada siklus II. Tujuannya untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II.⁶

Hasil evaluasi yang diperoleh pada tahap ini dikumpulkan dan dianalisis, dari hasil pengolahan data akan diperoleh hasil apakah bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Berdasarkan hasil analisa inilah yang akan dipergunakan sebagai acuan untuk menarik kesimpulan dengan menguji hipotesis yang telah dikemukakan.

⁶ Epon Ningrum, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014), 80-101.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Gambaran Umum RA DWP STAIN Datokarama Palu*

1. **Sejarah Berdirinya RA DWP STAIN Datokarama Palu**

Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu merupakan RA/TK yang dinaungi langsung oleh kampus STAIN Datokarama Palu yang sekarang telah berkembang menjadi IAIN Palu yang didirikan oleh Dharma Wanita Persatuan IAIN Palu pada tahun 2006. Setelah didirikan mengalami perkembangan secara pesat baik peningkatan siswa, sarana dan prasarana yang secara bertahap mulai memadai serta ditunjang oleh pengajar yang berpredikat SI dan guru profesional yang telah disertifikasi. Adapun kepala sekolah Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu yang pernah memimpin sampai saat ini:

1. Dra. Fatmawati, M.Pd (2006-2008)
2. Nur wahyuni, S.Ag., M.Pd (2008-2015)
3. Namirah, S.Pd (2015-sekarang)

2. **Visi Misi Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu**

Visi Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu yaitu menjadikan anak didik yang berkualitas inovatif dan islami. Sehingga dapat menjadi dambaan masyarakat.

Misi Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu yaitu menanamkan nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT sedini mungkin sehingga menjadi anak yang soleh dan solehah.

3. Keadaan Pendidik Dan Peserta Didik

a. Keadaan Pendidik Di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu

Berdasarkan hasil penelitian, jumlah pendidik di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu pada tahun 2019 yaitu 4 orang termasuk kepala sekolah, 1 orang PNS (kepala sekolah), 1 orang D2, 1 orang S1 dan 1 orang lulusan SMA. Untuk lebih jelasnya tentang keadaan guru pendidik di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1

**Keadaan Pendidik Di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN
Datokarama Palu Tahun Ajaran 2018/2019**

Nama Guru	Tingkat Pendidikan	Jabatan
Namirah, S.Pd.I Nip.19840331 200701 2 005	Sarjana (PNS)	Kepala Sekolah
Sri dewi, A.Ma Nip.4954755657300022	D2	Guru
Rahmaniar Nuptk. 373776766820002	SMA	Guru
Zakiatul Murtha'via, S.Pd	Sarjana	Guru

*Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN
Datokarama Palu*

b. Keadaan Peserta Didik Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu

Tabel 2

**Keadaan Peserta Didik Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan
STAIN Datokarama Palu Tahun Ajaran 2018/2019**

Kelas	L	P	Ket
A	10	7	17

*Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan Stain
Datokarama Palu*

4. Keadaan Kurikulum Dan Sarana Prasarana

a. Keadaan Kurikulum

Kurikulum yang digunakan saat ini di sekolah Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu adalah kurikulum KTSP

b. Sarana dan Prasarana

Selain kemampuan guru dan keaktifan anak, keberhasilan suatu proses belajar mengajar pada suatu lembaga pendidikan juga didukung oleh kelengkapan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk mengetahui keadaan sarana dan prasarana di Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3

Keadaan Sarana Dan Prasarana Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu

a. *Daftar Barang Ruangan*

No	Nama Barang	Jumlah	Keterangan		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Meja kerja	2			
2	Meja murid	5			
3	Lemari	2			
4	Jam dinding	1			
5	Tempat tidur	1			
6	Kemoceng	1			
7	Tempat sampah	1			
8	Kursi kepala RA	1			
9	Papan Tulis	1			
10	Televisi	1			
11	Kotak P3K	1			

*Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN
Datokarama Palu*

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pada bagian ini penulis akan memaparkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh penulis di RA DWP STAIN Datokarama Palu untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran. Penulis dapat menguraikan di bawah ini tentang hasil penelitian yang di dapatkan dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II sebagai berikut :

1. Pra Tindakan

Langkah awal dari penelitian ini, penulis melakukan observasi awal, untuk melihat sampai dimana peningkatan dan perkembangan kemampuan anak dalam metode bermain peran. Kegiatan pra tindakan umumnya dilakukan sebelum penulis memulai penelitian terhadap Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

a. Kecerdasan Interpersonal

ada saat pra tindakan di lakukan oleh penulis di RA DWP STAIN Datokarama Palu. Peserta didik yang hadir berjumlah 12 anak. Ada pun yang penulis amati di RA DWP STAIN Datokarama Palu yaitu peserta didik bisa menyesuaikan diri, empati, dan kooperatif/kerja sama. Dari hasil pengamatan dapat di paparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4

Menyesuaikan diri

Kategori	Frekuensi	%
Berkembang Sangat Baik	2	16,66
Berkembang Sesuai Harapan	3	25
Mulai Berkembang	4	33,34
Belum Berkembang	3	25
Jumlah	12	100

*Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN
Datokarama Palu*

Dari tabel di atas dapat di ketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subjek penelitian untuk kemampuan menyesuaikan diri terdapat 2 peserta didik (16.66%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak bersosialisai dengan teman-teman sejawad dan orang lain, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat bersosialisasi dengan teman sejawat tanpa memilih, 4 peserta didik (33.34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya bersosialisai dengan teman-teman tertentu, 3 peserta didik (25%) kategori Belum Berkembang (BB) karena anak kurang bersosialisai dengan teman sejawat dan oarang lain.

Tabel 5

Empati

Kategori	Frekuensi	%
Berekembang Sangat Baik	1	8,34
Berkembang Sesuai Harapan	2	16.66
Mulai Berkembang	4	33.34
Belum Berkembang	5	41.66
Jumlah	12	100

*Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN
Datokarama Palu*

Dari tabel di atas dapat diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subjek penelitian untuk kemampuan empati terdapat 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak menghibur teman yang sedih, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih, 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya menghibur teman tertentu, 5 peserta didik (41,66%) kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak menghibur teman yang sedih.

Tabel 6**Kooperatif/Kerja Sama**

Kategori	Frekuensi	%
Berekembang sangat baik	2	16,66
Berkembang sesuai harapan	3	25
Mulaiberkembang	3	25
Belumberkembang	4	33,34
Jumlah	12	100

*Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN
Datokarama Palu*

Dari tabel di atas dapat diketahui dari 12 peserta didik yang menjadi subjek penelitian untuk meningkatkan empati terdapat 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak melakukan tugas secara bersama, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak melakukan tugas tertentu, 4 peserta didik (33,34%) kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak melakukan tugas secara bersama.

Tabel 7

**Rekapitulasi Hasil Pengamatan Pra Tindakan Meningkatkan Kecerdasan
Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran**

Kategori	Meningkatkan Kecerdasan Interpesonal Anak						
	Menyesuaikan Diri		Empati		Kooperatif/ Kerja Sama		%
Berekembang Sangat Baik	2	16.66	1	8,34	2	16,66	13,88
Berkembang Sesuai Harapan	3	25	2	16.66	3	25	22.23
Mulai Berkembang	4	33,34	4	33,34	3	25	30,56
Belum Berkembang	3	25	5	41,66	4	33,34	33,33
Jumlah		100		100		100	100

*Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN
Datokarama Palu*

Berdasarkan tabel di atas, setelah di rata-ratakan ketiga aspek yang diamati, terdapat 13,88% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 22,22% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 30,56% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), dan 33,33% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Setelah melihat hasil nilai rata-rata yang telah dijelaskan pada pra tindakan di RA DWP STAIN Datokaram Palu, dapat dilihat sedikit anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik karena masih banyak anak yang belum memiliki kemampuan menyesuaikan diri, empati, dan kooperatif/kerja sama. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan harapan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran.

2. Hasil Pengamatan Siklus 1

Pada tahap tindakan siklus I ini, penulis melakukan proses belajar mengajar didalam kelas berdasarkan RPPH yang telah penulis buat untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran didalam tindakan siklus 1 ini. Penulis melakukan tindakan I dan II pada siklus I ini, dimulai dengan membuat perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Saat penyajian materi, peneliti bertindak sebagai pengajar.

1. Perencanaan

Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan tindakan seperti:

- a) Memilih materi yang akan diajarkan sesuai dengan tema
- b) Membuat rencana kegiatan harian (RPPH)
- c) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan murid
- d) Mempersiapkan alat bantu mengajar dan alat permainan edukatif
- e) Membuat tugas yang akan dikerjakan

2. Pelaksanaan

Melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas berdasarkan RPPH yang telah dibuat, yaitu melaksanakan kegiatan pembuka 30 menit yang dimulai dengan mengucapkan salam, berdoa, membaca surah annas ayat 1-2 dan Melafalkan Do'a sebelum belajar. Setelah membaca doa masuk kegiatan inti selama 60 menit.

Dalam pembelajaran inti selama 60 menit yang dimulai dengan bertanya tentang hari, tanggal, bulan dan tahun, dan dilanjutkan dengan menjelaskan tema hari ini, kemudian kegiatan belajar dan bermain peran dokter-dokter.

Setelah selesai pembelajaran, masuk kegiatan istirahat 30 menit masuk kegiatan Berdo'a sebelum dan sesudah makan, Bermain di dalam / di luar kelas. Setelah istirahat masuk kegiatan penutup 60 menit Diskusi kegiatan hari ini, bernyanyi dan bersyair pulang sekolah, Berdo'a pulang dan Salam.

3. Observasi

Penulis melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, adapun hasil pengamatan tindakan I dan II pada aktivitas peserta didik di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

a. Tindakan I Dan Tindakan II Pada Kelas

Hasil pengamatan tindakan I dan Tindakan II pada kelas dapat dipaparkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 8

Hasil Pengamatan Siklus I Tindakan I Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran

Kategori	Hubungan Kecerdasan Interpesonal Anak					
	Menyesuaikan Diri		Empati		Kooperatif/ Kerja Sama	
Berkembang Sangat Baik	2	16,66	1	8.34	2	16,66
Berkembang Sesuai Harapan	3	25	6	50	5	41,66
Mulai Berkembang	4	33,34	3	25	4	33,34
Belum Berkembang	3	25	2	16.66	1	8,34
Jumlah	12	100	12	100	12	100

Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 12 anak meningkat kecerdasan interpersonal anak dalam menyesuaikan diri melalui siklus I tindakan I terdapat 2 peserta didik (16,66%) dalam ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak bersosialisi dengan tema-teman sejawad dan orang lain, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain tanpa memilih, 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya bersosialisasi dengan teman-teman tertentu, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak kurang bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam empati, terdapat 1 (8,34%) dalam ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak menghibur teman yang sedih, 6 peserta didik (50%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya menghibur teman

tertentu, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak menghibur teman yang sedih.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam kooperatif/kerja sama, terdapat 2 peserta didik (16,66%) dalam ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak melakukan tugas secara bersama, 5 peserta didik (41,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih, 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak melakukan tugas tertentu, 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori belum berkembang (BB) karena anak tidak melakukan tugas secara bersama.

Tabel 9

**Hasil Pengamatan Siklus I Tindakan II Meningkatkan Kecerdasan
Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran**

Kategori	Hubungan Kecerdasan Interpesonal Anak					
	Menyesuaikan Diri		Empati		Kooperatif/ Kerja Sama	
Berekembang Sangat Baik	4	33,34	1	8,34	5	16,66
Berkembang Sesuai Harapan	5	41,66	2	16,6	3	25
Mulai Berkembang	2	16,66	7	58,34	3	25
Belum Berkembang	1	8,34	2	16,66	1	8,34
Jumlah	12	100	12	100	12	100

*Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN
Datokarama Palu*

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 12 anak meningkat kecerdasan interpersonal anak dalam menyesuaikan diri tindakan II terdapat 4 peserta didik (33,34%) dalam keteori Berkembang Sangat Baik (BSH) karena anak bersosialisasi

dengan tema-teman sejawad dan orang lain, 5 peserta didik (41,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB) karena anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain tanpa memilih, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya bersosialisasi dengan teman-teman tertentu, 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak kurang bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam empati, terdapat 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak menghibur teman yang sedih, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih, 7 peserta didik (58,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya menghibur teman tertentu, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak menghibur teman yang sedih.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam kooperatif/kerja sama, terdapat 5 peserta didik (41,66%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak melakukan tugas secara bersama, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak melakukan tugas tertentu, 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak melakukan tugas secara bersama.

Tabel 10
Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan I Dan II Siklus I Terhadap
Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui
Metode Bermain Peran.

Kategori	Hubungan Kecerdasan Interpesonal Anak						
	Menyesuaikan Diri		Empati		Kooperatif/ Kerja Sama		%
Tindakan I							
Berekembang Sangat Baik	2	16,66	1	8.34	2	16,66	13,88
Berkembang Sesuai Harapan	3	25	6	50	5	41,66	38,88
Mulai Berkembang	4	33,34	3	25	4	33,34	30,56
Belum Berkembang	3	25	2	16.66	1	8,34	16,68
Jumlah	12	100	12	100	12	100	100
Tindakan II							
Berekembang Sangat Baik	4	33,34	1	8.34	5	16,66	27,79
Berkembang Sesuai Harapan	5	41,66	2	16,6	3	25	27,77
Mulai Berkembang	2	16,66	7	58,34	3	25	33.33
Belum Berkembang	1	8,34	2	16,66	1	8,34	11.11
Jumlah	12	100	12	100	12	100	100

*Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN
Datokarama Palu*

Berdasarkan rekapitulasi tabel, dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati dari tindakan I dan II dari siklus I. Hasil tindakan I terdapat 13,88% dalam kategori Berekembang Sangat Baik (BSB), 38,88% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 30,56% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 16,68% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Melihat presentase hasil pengamatan tindakan I dan II pada siklus I terhadap Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran, jelas terlihat bahwa presentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yang di nilai dalam menyesuaikan diri, empati, dan kooperatif/kerja sama, mulai ada peningkatan dari siklus I tindakan I yaitu 13,88% dalam kategori berkembang sangat baik dan tindakan II 27,79% dalam kategori berkembang sangat baik. Namun peneliti ingin meningkatkan kembali kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran menjadi 75% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) berdasarkan hasil tersebut, peneliti akan melakukan tindakan II.

4. Refleksi Tindakan Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada aktivitas guru yang masuk dalam kategori yang harus di tingkatkan untuk mencapai kriteria keberhasilan yang baik. Sedangkan aktivitas anak sekalipun sudah dapat peningkatan dari hasil pra tindakan, sedangkan hasil tindakan siklus I sudah mulai mencapai presentase keberhasilan tindakan. Namun hasil yang diharapkan belum sesuai dengan tujuan penelitian yaitu Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran. Dalam kategori berkembang sangat baik dengan presentase 75% yang dicapai.

Hal ini di sebabkan karena masih ada beberapa anak yang yang masuk dalam kategori mulai berkembang dalam tiga aspek pengamatan anak dalam menyesuaikan diri, empati, kooperatif/kerjasama. Selain itu, ada temuan temuan atau kejadian yang didapat selama tindakan berlangsung yang menjadi kelemahan dan perlu diperbaiki pada perencanaan tindakan selanjutnya di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

Tabel 11

**Refleksi Tindakan Siklus I Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak
Melalui Metode Bermain Peran**

No	Kelemahan	Analisis Penyebabnya	Rekomendasi
1	Kemampuan anak dalam menyesuaikan diri, empati dan kooperatif/kerja sama belum berkembang dengan baik.	Disebabkan anak masih canggung dalam berbaur dengan masyarakat sekolah	Guru/peneliti menerapkan model pembelajaran bermain peran sehingga hubungan interpersonal anak dapat ditingkatkan

*Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN
Datokarama Palu*

3. Hasil Pengamatan Siklus II

Pada tahap tindakan siklus II ini, penulis melakukan proses belajar mengajar di dalam kelas berdasarkan RPPH yang telah penulis buat untuk meningkatkan keceradasan interpersonal anak melalui metode bermain peran, di dalam tindakan siklus II ini.

Penulis melakukan tindakan 2 kali pertemuan di RA DWP STAIN Datokarama Palu. untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran.

Penulis melakukan tindakan I dan II pada siklus II ini, dimulai dengan membuat perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. saat penyajian materi, peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru.

1. Perencanaan

Pada tahap ini, penulis mempersiapkan tindakan seperti:

- a) Memilih materi yang akan diajarkan sesuai dengan tema
- b) Membuat rencana kegiatan harian (RPPH)
- c) Membuat lembar observasi aktivitas guru dan murid
- d) Mempersiapkan alat bantu mengajar dan alat permainan edukatif
- e) Membuat tugas yang akan dikerjakan

2. Pelaksanaan

Melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas berdasarkan RPPH yang telah dibuat, yaitu melaksanakan kegiatan pembuka 30 menit yang dimulai dengan mengucapkan salam, berdoa, membaca surah Annas ayat 1-2 dan Melafalkan Do'a sebelum belajar. Setelah membaca doa masuk kegiatan inti selama 60 menit.

Dalam pembelajaran inti selama 60 menit yang dimulai dengan bertanya tentang hari, tanggal, bulan dan tahun, dan dilanjutkan dengan menjelaskan tema hari ini, kemudian kegiatan belajar dan bermain peran dokter-dokter.

Setelah selesai pembelajaran, masuk kegiatan istirahat 30 menit masuk kegiatan Berdo'a sebelum dan sesudah makan, Bermain di dalam / di luar kelas. Setelah istirahat masuk kegiatan penutup 60 menit Diskusi kegiatan hari ini, Bernyanyi dan bersyair pulang sekolah, Berdo'a pulang dan Salam.

3. Observasi

Penulis melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak pada saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, adapun hasil pengamatan tindakan I dan II pada aktivitas peserta didik di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

a. Tindakan I Dan Tindakan II Pada Kelas

Hasil pengamatan tindakan I dan Tindakan II pada kelas dapat dipaparkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 12

Hasil Pengamatan Siklus II Tindakan I Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran

Kategori	Hubungan Kecerdasan Interpesonal Anak					
	Menyesuaikan Diri		Empati		Kooperatif/ Kerja Sama	
Berkembang Sangat Baik	6	50	8	66,66	6	50
Berkembang Sesuai Harapan	5	41,66	3	25	4	33.34
Mulai Berkembang	1	8,34	1	8,34	2	16,66
Belum Berkembang	0	0	0	0	0	0
Jumlah	12	100	12	100	12	100

Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu

Tabel di atas, diketahui dari 12 anak meningkat kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran pada menyesuaikan diri melalui tindakan siklus II terdapat 6 peserta didik (50%) dalam ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak bersosialisi dengan tema-teman sejawad dan orang lain, 5 peserta didik (41,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain tanpa memilih, 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya bersosialisasi dengan teman-teman tertentu, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak kurang bersosialisasi dengan teman-teman tertentu.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam empati, terdapat 8 peserta didik (66,66%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak menghibur teman yang sedih, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih, 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya menghibur teman tertentu, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak yang tidak menghibur teman yang sedih.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam kooperatif/kerja sama, terdapat 6 peserta didik (50%) dalam Kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak melakukan tugas secara bersama, 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak melakukan tugas tertentu, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak yang melakukan tugas secara bersama.

Tabel 13

Hasil Pengamatan Siklus II Tindakan II Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran

Kategori	Hubungan Kecerdasan Interpesonal Anak					
	Menyesuaikan Diri		Empati		Kooperatif/ Kerja Sama	
Berekembang Sangat Baik	10	83,34	10	83.34	10	83,33
Berkembang Sesuai Harapan	2	16.66	2	16,66	2	26.66
Mulai Berkembang	0	0	0	0	0	0
Belum Berkembang	0	0	0	0	0	
Jumlah	12	100	12	100	12	100

Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu

Tabel di atas, diketahui dari 12 anak meningkat kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran pada menyesuaikan diri melalui tindakan II terdapat 10 peserta didik (83,33%) dalam ketgeori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawat dan orang lain, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain tanpa memilih, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena tidak terdapat anak yang hanya bersosialisasi dengan teman-teman tertentu, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak kurang bersosialisasi dengan teman-teman tertentu.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam empati, terdapat 10 (83,33%) dalam ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak menghibur teman yang sedih, 2 peserta didik (16.66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena tidak terdapat anak yang hanya menghibur teman tertentu, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak yang tidak menghibur teman yang sedih.

Meningkatkan kecerdaan interpersonal anak dalam kooperatif/kerja sama, terdapat 10 pesreta didik (38,33%) dalam ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak melakukan tugas secara bersama, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena tidak terdapat anak yang hanya melakukan tugas bersama, 0 peserta

didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak yang tidak melakukan tugas secara bersama.

Tabel 14

**Rekapitulasi Hasil Pengamatan Tindakan I Dan II Siklus II Terhadap
Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui
Metode Bermain Peran.**

Kategori	Hubungan Kecerdasan Interpersonal Anak						
	Menyesuaikan Diri		Empati		Kooperatif/ Kerja Sama		%
Tindakan I							
Berkembang Sangat Baik	6	50	8	66,66	6	50	55,56
Berkembang Sesuai Harapan	5	41,66	3	25	4	33,34	33,33
Mulai Berkembang	1	8,34	1	8,34	2	16,66	11,11
Belum Berkembang	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	12	100	12	100	12	100	100
Tindakan II							
Berkembang Sangat Baik	10	83,34	10	83,34	10	83,33	83,33
Berkembang Sesuai Harapan	2	16,66	2	16,66	2	16,66	16,66
Mulai Berkembang	0	0	0	0	0	0	0
Belum Berkembang	0	0	0	0	0	0	0
Jumlah	12	100	12	100	12	100	100

*Sumber Data : Raudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN
Datokarama Palu*

Berdasarkan rekapitulasi tabel, dirata-ratakan ketiga aspek yang diamati dari tindakan I dan II dari siklus II. Hasil tindakan I terdapat 55,56% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 33,33% dalam kategori Berkembang Sesuai

Harapan (BSB), 11,11% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 0% dalam kategori Belum Berkembang (BB). Hasil dari tindakan II terdapat 83,34 dalam ketgeori Berkembang Sangat Baik (BSB), 16,66% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 0% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), 0% dalam kategori Belum Berkembang (BB).

Melihat presentase hasil pengamatan tindakan I dan II pada siklus II terhadap Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran, jelas terlihat bahwa presentase yang diperoleh dari 3 aspek pengamatan Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak yang dinilai dalam menyesuaikan diri, empati, dan kooperatif/kerja sama, mulai ada peningkatan dari siklus II tindakan I yaitu 55,55% dalam kategori berkembang sangat baik dan tindakan II 83,34%. Hasil presentase tindakan II pada Siklus II telah mencapai keberhasilan yang di harapkan penulis, oleh karena itu, tidak perlu dilakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya.

4. Refleksi tindakan siklusII

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada aktivitas guru yang masuk dalam kategori baik yang diamati telah masuk dalam kategori baik. Sedangkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran telah mencapai presentase keberhasilan tindakan untuk ketiga aspek pengamatan menyesuaikan diri, empati, dan kooperatif/kerja sama. Metode bermain peran telah di terapkan oleh guru dalam kegiatan dan proses pembelajaran telah meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarana Palu

Tabel 15
Refleksi Tindakan Siklus II Implementasi model Pembelajaran
Metode Bermain Peran

No	Temuan	Analisis Penyebab
1	Anak suda dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal dalam menyesuaikan diri, empati, dan kooperatif/kerja sama	Guru / peneliti selalu membimbing dan memberikan kegiatan yang menarik dalam metode bermain peran dokter.
2	Sebagian Besar Anak Sudah Tidak Ada Lagi Cenderung Sibuk Sendiri Dalam Berkegiatan Dikelas.	Anak Sangat Senang Bermain Peran, Mereka Antusias Ketika Bermain Peran Dokter-Dokter.

C. *Pembahasan Hasil Penelitian*

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan mulai pra tindakan , siklus I, dan siklus II dapat di bahas sebagai berikut.

1. **Bahasan Pra Tindakan**

Berdasarkan hasil penelitian pra tindakan dari 12 peserta didik yang menjadi subyek penelitian untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik pada menyesuaikan diri terdapat 2 peserta didik (16.66%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik, (BSB) karena anak bersosialisai dengan teman-teman sejawad dan orang lain, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak dapat bersosialisai dengan teman sejawat tanpa memilih, 4 peserta didik (33.34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya bersosialisai dengan teman-teman tertentu, 3 peserta didik (25%) kategori Belum Berkembang (BB) karena anak kurang bersosialisai dengan teman sejawat dan oarang lain.

penelitian untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta didik pada empati terdapat 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak menghibur teman yang sedih, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih, 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya menghibur teman tertentu, 5 peserta didik (41,66%) kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak menghibur teman yang sedih.

penelitian untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak pada kooperatif/kerja sama terdapat 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak melakukan tugas secara bersama, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak melakukan tugas tertentu, 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak melakukan tugas secara bersama.

2. Bahasan Siklus I

a. Tindakan I Siklus I

Diketahui dari 12 anak meningkat kecerdasan interpersonal anak pada menyesuaikan diri melalui tindakan I terdapat 2 peserta didik (16,66%) dalam ketgeori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak bersosialisi dengan teman-teman sejawad dan orang lain, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSB) karena anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain tanpa memilih, 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya bersosialisasi dengan teman-teman tertentu, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak kurang bersosialisasi dengan teman-teman tertentu.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam empati, terdapat 1 (83%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak menghibur teman yang sedih, 6 peserta didik (50%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya menghibur teman tertentu, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak menghibur teman yang sedih.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam kooperatif/kerja sama, terdapat 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak melakukan tugas secara bersama, 5 peserta didik (41,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih, 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak melakukan tugas tertentu, 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak melakukan tugas secara bersama.

3. Tindakan II Siklus I

Diketahui dari 12 anak meningkat kecerdasan interpersonal anak pada menyesuaikan diri melalui tindakan II terdapat 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain, 5 peserta didik (41,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain tanpa memilih, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya bersosialisasi dengan teman-teman tertentu, 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak kurang bersosialisasi dengan teman-teman tertentu.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam empati, terdapat 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak

menghibur teman yang sedih, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih, 7 peserta didik (58,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya menghibur teman tertentu, 2 peserta didik (16,66) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak menghibur teman yang sedih.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam kooperatif/kerja sama, terdapat 5 peserta didik (41,66%) dalam ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak melakukan tugas secara bersama, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak melakukan tugas tertentu, 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena anak tidak melakukan tugas secara bersama.

4. Bahasan siklus II

a. Bahasan Tindakan I Siklus II

Diketahui dari 12 anak meningkat kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran pada penyesuaian diri melalui tindakan I terdapat 6 peserta didik (50%) dalam ketgeori Berkembang Sangat Baik (Bsb) karena anak bersosialisasi dengan tema-teman sejawad dan orang lain, 5 peserta didik (41,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain tanpa memilih, 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya bersosialisasi dengan teman-teman tertentu, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak kurang bersosialisasi dengan teman-teman tertentu.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam empati, terdapat 8 peserta didik (66,66%) dalam ketegori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak menghibur teman yang sedih, 3 peserta didik (25%) dalam kategori Berkembang

Sesuai Harapan (BSH) karena anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih, 1 peserta didik (8,34%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak hanya menghibur teman tertentu, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak yang tidak menghibur teman yang sedih.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam kooperatif/kerja sama, terdapat 6 peserta didik (50%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak melakukan tugas secara bersama, 4 peserta didik (33,34%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena anak melakukan tugas tertentu, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak yang tidak melakukan tugas secara bersama.

b. Tindakan II Siklus II

Diketahui dari 12 anak meningkat kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran pada menyesuaikan diri melalui tindakan II terdapat 10 peserta didik (83,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain tanpa memilih, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena tidak terdapat anak yang hanya bersosialisasi dengan teman-teman tertentu, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak kurang bersosialisasi dengan teman-teman tertentu.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam empati, terdapat 10 (83,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak menghibur teman yang sedih, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai

Harapan (BSH) karena anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena tidak terdapat anak yang hanya menghibur teman tertentu, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak yang tidak menghibur teman yang sedih.

Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak dalam kooperatif/kerja sama, terdapat 10 peserta didik (38,33%) dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) karena anak melakukan tugas secara bersama, 2 peserta didik (16,66%) dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) karena anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Mulai Berkembang (MB) karena tidak terdapat anak yang melakukan tugas tertentu, 0 peserta didik (0%) dalam kategori Belum Berkembang (BB) karena tidak terdapat anak yang tidak melakukan tugas secara bersama.

Melalui persentase yang diperoleh dari hasil pengamatan tindakan siklus II di RA DWP STAIN Datokarama Palu jelas terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari tiga aspek pengamatan upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran dalam aspek menyesuaikan diri, empati, kooperatif/kerja sama, yang telah mencapai keberhasilan tindakan pada penelitian yang diharapkan oleh penulis. Oleh karena itu tidak perlu dilakukan perbaikan pada tindakan selanjutnya atau siklus 3.

Meningkatkan Kecerdasan Interpesonal Anak Melalui Metode Bermain Peran pada siklus II mencapai keberhasilan itu karena penulis senantiasa memberikan pujian, motivasi, dorongan, memberikan bintang serta semangat agar anak dapat meningkatkan kemampuannya. Dan mengajarkan anak agar tidak malas dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung, dan bagaiman bisa bekerja sama

dengan teman untuk bermain yang menyenangkan bersama-sama dan saling membantu untuk membentuk sesuatu yang baik. Meskipun masih ada anak yang belum berhasil mencapai tahap perkembangan sangat baik sesuai dengan harapan penulis. Oleh karena itu, peneliti memutuskan tidak untuk melanjutkan ke tahap berikutnya atau siklus berikutnya, karena peserta didik yang belum berkembang dan berhasil persentasenya sangat kecil. Penelitian tindakan kelas ini, bisa dikatakan berhasil dengan baik karena telah dapat memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak dengan upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan maka kesimpulan dari penulis ini sebagai berikut :

1. Upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran di RA DWP STAIN Datokarama Palu dilakukan dengan 2 siklus, yaitu siklus I dan siklus II dengan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan. Pada siklus I anak melakukan metode bermain peran dengan bimbingan guru dan penulis sedangkan pada siklus II anak melakukan metode bermain perandengan teman-temannya tanpa dibimbing oleh guru dan penulis.
2. Meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran, yang terdiri dari dua siklus. Pada siklus I meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran pada tindakan I persentasenya yaitu 13,88% dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sedangkan pada tindakan II persentasenya yaitu 27,79% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Hal tersebut belum mencapai sesuai harapan peneliti untuk mencapai 75% dalam kategori berkembang sangat baik.

Hasil siklus II di RA DWP STAIN Datokarama Palu tindakan I persentasenya yaitu 55,56% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), sedangkan pada tindakan II siklus II persentasenya yaitu 83,33% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB). Hal tersebut telah mencapai sesuai harapan peneliti untuk mencapai 75% dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dijelaskan sebelumnya, ada beberapa saran dari penulis antara lain:

1. Guru selayaknya menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi diantaranya metode bermain peran.
2. Bagi sekolah, sekolah dapat mengembangkan program untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak seperti menerapkan metode bermain peran, serta kegiatan pembelajaran lain yang menunjang anak bersikap patuh dan taat pada peraturan sekolah berupa sikap disiplin dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian tentang meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui metode bermain peran masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, peneliti lain hendaknya termotivasi lebih untuk melanjutkan dan melengkapi penelitian dengan menggunakan metode sentra media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- Gunarti, Winda, Lilis Suryani, Azizah Muis. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Kusuma, Wijaya Dan Dedi Dwitagama. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Indeks, 2012.
- Mirna. *Manfaat Bermain Peran Bersama Anak*. <https://www.google.com>.
- Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana, 2010
- Ninggrum, Epon. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2014.
- Rohmatulaliyya. *Pengertian Bermain Peran*, (On-Line)(<https://Brainly.co.id>).
- Suyadi. *Psikologi Belajar PAUD*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sun, Morning. *Kecerdasan Interpersonal*, (<https://Kloponom.Wordprees.com>), Di Akses Pada Tanggal 12 Februari 2019.
- Sefrina, Andin. *Deteksi Minat Bakat Anak*, Yogyakarta: Media Prenssindo, 2013.
- Safaria. *Interpersonal Intelegence*, Sleman: Amara Books, 2005.
- Subini, Nini. *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*, Jogjakarta: Javalitera, 2005.
- Seopandi, Indra Dan Ahmad Pramudya. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*, Jakarta: Bee Media Indonesia, 2009.
- Tafsir, Ahmad. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2003.
- Tampubolon, Saur. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik Dan Keilmuan*, Jakarta: Penerbit Erlangga, 2014.
- Uhbiyati, Nur. *Ilmu Pendidikan Islam, Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK*. Bandung: Pustaka Setia.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2005 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Bab 1, Pasal,1 Butir 14, 2003
- W, Andra. *Kelebihan Dan Kekurangan Metode Bermain Peran*, Edusogem.Blokspot.com.

Wiriaatmadja, Rochiati. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru Dan Dosen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.

Yuliawati, Fitri, Jamil Suprihatininggrum, Agung Rokhimawan. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Tenaga Pendidikan Profesional*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012.



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165 Palu 94221
email: humas@iainpalu.ac.id - website www.iainpalu.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama	: BELLA SAFITRI	NIM	: 151050001
TTL	: MEPANGA, 04-09-1998	Jenis Kelamin	: Perempuan
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S1)	Semester	:
Alamat	: LASOSO	HP	:
Judul	:		:

Judul I
MENINGKATKAN MENTAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK RA DPW DATOKARAMA PALU

Judul II
UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN PAZZEL HURUF ABJAD PADA ANAK RA DPW DATOKARAMA PALU

Judul III
UPAYA MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK MELALUI KEGIATAN MERONCE DI RA DPW DATOKARAMA PALU

Palu,2018

Mahasiswa,

BELLA SAFITRI
NIM. 151050001

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

Pembimbing I : *Rustam, S. Pd. M. Pd.*
Pembimbing II : *Hikmatul Rahmah, Lc. M. ed.*

Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Pengembangan Kelembagaan,

Dr. HAMILANI M. Ag.
NIP. 196906081998031002

Ketua Jurusan,

Dr. MARWANY, S. Ag., M. Pd.
NIP. 197306042005012004

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU
NOMOR : 06 TAHUN 2019

TENTANG
PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN PALU

- Menimbang :
- bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (SI) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu. Untuk itu dipandang perlu menunjuk pembimbing proposal dan skripsi;
 - bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap (mampu) melaksanakan tugas tersebut;
 - bahwa berdasarkan point a dan b perlu ditetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu.
- Mengingat :
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
 - Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
 - Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 - Peraturan Presiden RI Nomor 51 Tahun 2013 tentang Perubahan Status STAIN Palu menjadi IAIN Palu;
 - Peraturan Menteri Agama RI. Nomor 92 Tahun 2013 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Palu;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 234/U/2000 tentang Pedoman Pendirian Perguruan Tinggi;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman, Pengawasan, Pengendalian, dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
 - Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 004/U/2002 tentang Akreditasi Program Studi pada Perguruan Tinggi;
 - Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu Nomor 44/In.13/KP.07.6/01/2018

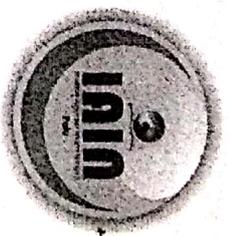
MEMUTUSKAN

- Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU TENTANG PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU**
- Pertama : Menunjuk Saudara (i)
- Rustam, S.Pd., M.Pd
 - Hikmatur Rahmah, Lc, M. Ed
- Masing-masing sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa:
- Nama : Bella Safitri
Nomor Induk : 15.1.05.0001
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : "MENINGKATKAN MENTAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK RA DPW DATOKARAMA PALU "
- Kedua : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- Ketiga : Segala biaya akibat diterbitkannya keputusan ini dibebankan pada DIPA IAIN Palu Tahun Anggaran 2019;
- Keempat : Salinan keputusan ini disampaikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya;
- Kelima : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan akan diperbaiki sebagaimana mestinya.



Ditandatangani di : Palu
Pada tanggal : 10 Januari 2019

Amad Idhan, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720126 200003 1 001



BUKU KONSULTASI

Pembimbingan Skripsi

Nama

: GELIA SARI

NIM

: 15.1.01.0001

Jurusan/Prodi

: DAUD

Judul Skripsi

: MENINGKATKAN MENTAL BERORIENTASI ANAK MESAKIN METODE & BENYAKIN PENAK DI HA DAUD STAM DATOKANAWA PALU

**BUKU KONSULTASI
PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI**

Photo
2 X 3

NAMA : BELLA SAFITRI

NIM: 15-1-05-0001

JURUSAN : PAUSD

PEMBIMBING : I. RUTAN S.Pd, M.Pd

II. HIKUMARTUNAH Lc., M.Ed

ALAMAT : KOLUKUBULA

NO. HP :

JUDUL SKRIPSI

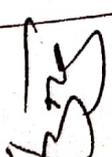
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERGURU
ANAK WARGA LULU LINTAS BERKEMAMPUAN DI DAERAH
DI PAUSD DATOKERAWA DELU

5. Dekan menetapkan dan menerbitkan surat keputusan tim dosen penguji munagasyah skripsi yang telah ditunjuk oleh Ketua Jurusan/Wakil Dekan Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan.
6. Ketua Jurusan Cq. Bidang Akmah menerbitkan jadwal dan undangan ujian untuk seluruh tim dosen penguji.
7. Mahasiswa melaksanakan ujian skripsi yang dipimpin oleh 1 orang ketua tim penguji dan di tambah 4 orang penguji.
8. Ketua tim penguji mempersiapkan segala kelengkapan administrasi ujian munagasyah skripsi.
9. Tim penguji menyerahkan hasil penilaian kepada ketua tim penguji, selanjutnya ketua tim menyerahkan berkas nilai ujian skripsi beserta kelengkapannya ke Subbag. Akmah. untuk penetapan nilai akhir dan pelaksanaan Yudisium.

JURNAL KONSULTASI PEMBIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

Nama : Bella Safitri
 NIM : 15.1.05.0001
 Jurusan, Prodi. : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD)
 Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Keterampilan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran di Ruang Wanita Persatuan (WUP) Selain Berdasarkan

Pembimbing I : Burrah, S.Pd., W.Pd
 Pembimbing II : Hilwaturrahmah, Lc., W.I.Ed

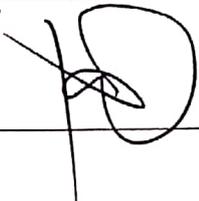
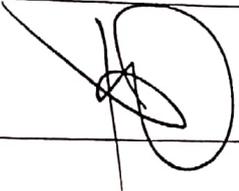
No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	<u>Senin / 8-1-2019</u>		<ul style="list-style-type: none"> - <u>Perbaiki Penulisan Judul dan Hal. Judul</u> - <u>Perbaiki Sistem Penulisan</u> - <u>Consisten</u> - <u>Menulis bwp, STAN, dll.</u> - <u>Buat daftar pustaka</u> - <u>Perbaiki Penulisan</u> - <u>Terdahulu</u> 	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	Selasa, 12-2-2019		- Judul & nuansa manfaat. Upaya Meningkatkan Kecerdasan Inter- Personal Anak Melalui Metode Bernain Bern & RA OUP STAIN Data korans Paki	
	Kamis, 7-4-2019		- Perbaiki 15 proposal sesuai dgn judul baru	
			Perbaiki Rumusan Masalah dan Daftar Pustaka	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	3/2-2019		Konsultasi awal proposal (draft)	
	12/2-2019		Perlu edit lagi. pa dr dris draft	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	11/5-2019		<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki' Penulisan Daftar isi' - Perbaiki' kesimpulan dan saran - Perbaiki' kata Pengantar dan Latar Belakang - Perbaiki' Penulisan ayat Alqur'an - Lampirkan KPPH 	
	13/9-2019		<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki' Sampul, kata Pengantar, Abstrak 	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
	16/9-2019		<ul style="list-style-type: none"> - Kuasai Skripsinya - Kuasai Pelajaran & Metode Penulisan 	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan
1.	Selasa 24/5-19		Agust & Firdha winda syam Hani Sengas	
2			Agust & Firdha by Pradani Wahis	

No.	Hari/Tanggal	Bab	Saran Pembimbing	Tanda Tangan

Laporan Penyelesaian Bimbingan dari Dosen Pembimbing:

Yth. Ketua Jurusan
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
 IAIN Palu

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Rustam, S.Pd, M.Pd
 NIP : 1965103019980210007
 Pangkat/Golongan : D/II
 Jabatan Akademik : Ketor
 Sebagai : Pembimbing I

2. Nama : Hikmah Rahmah, Lc., M.Ed
 NIP : 196006192015022005
 Pangkat/Golongan : III/c (Penaha)
 Jabatan Akademik :
 Sebagai : Pembimbing II

Melaporkan bahwa penyusunan skripsi oleh mahasiswa:

Nama : Bella Safitri
 NIM : 15.1.05.0001
 Jurusan : Pendidikan
 Judul : Upaya meningkatkan literasi orang tua/wali/madre belajar Quran di PA Dhamu untuk Pemertan (Pur) Darul Ulum Palu

Telah selesai dibimbing dan siap untuk diujikan dihadapan sidang ujian munagasyah skripsi.

Pembimbing I

Rustam, M.Pd

NIP: 1965103019980210007

Palu, 17.09.2019
 Pembimbing II

Hikmah Rahmah, Lc., M.Ed.

NIP: 196006122015022005



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
الجامعة الإسلامية الحكومية فالو
STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : /In.13/F.I/PP.00.9/06/2019
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi

Palu, Juni 2019

Yth. Kepala Sekolah RA DWP STAIN Datokarama Palu
di Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka menyusun Skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama : Bella Safitri
NIM : 15.1.05.0001
Tempat Tanggal Lahir : Mepanga, 04 September 1998
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Alamat : Kalukubala
Judul Skripsi : UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI RA DHARMA WANITA PERSATUAN (DWP) STAIN DATOKARAMA PALU
No. HP : 085394163326

Dosen Pembimbing :
1. Rustam, S.Pd, M.Pd
2. Hikmatur Rahmah, Lc, M.Ed

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.



Dr. Mohamad Idris, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720126 200003 1 001

- Tembusan :
1. Rektor IAIN Palu;
 2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu;
 3. Dosen Pembimbing;
 4. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN AGAMA
RAUDHATUL ATHFAL
DWP STAIN DATOKARAMA PALU
ALAMAT: JL. PONEGORO NO 23 PALU

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor :

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Namirah, S.Pd.I
Nip : 19840331 200701 2 005
Pangkat/gol : III B
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : Raudhatul Athfal DWP STAIN Datokarama Palu

Menerangkan bahwa:

Nama : Bella safitri
Nim : 15.1.05.0001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak usia Dini (PIAUD)
Universitas : Institut agama Islam Negeri Palu

Bahwa benar nama tersebut di atas melaksanakan penelitian/observasi di RA DWP STAIN Datokarama Palu.

Demikian surat keterangan melaksanakan penelitian ini di buat dengan sesungguhnya untuk digunakan sebagaimana semestinnnya.

Palu, 6 september 2019

Mengetahui

Kepala RA DWP STAIN Datokarama Palu



Namirah
Namirah, S.Pd.I

Nip. 19840331 200701 2 005

PEDOMAN WAWANCARA

(Kepala TK)

GAMBARAN UMUM RA DWP STAIN DATOKARAMA PALU

Identitas Responden

Nama : Namirah, S.Pd.I

Pendidikan Terakhir : Sarjana (S1)

Jabatan : Kepala TK

Daftar Pertanyaan

1. Apakah ibu dapat memberikan penjelasan berdirinya RA DWP STAIN Datokarama Palu
2. Apa visi dan misi RA DWP STAIN Datokarama Palu?
3. Berapa jumlah tenaga pendidik dan peserta didik yang ada di RA DWP STAIN Datokarama Palu?
4. Kurikulum apa yang digunakan di RA DWP STAIN Datokarama Palu?
5. Apa saja sarana dan prasarana yang ada di RA DWP STAIN Datokarama Palu?

Rubrik Penilaian Anak Didik

1. Menyesuaikan diri

NO	Indikator	Kriteria Penilaian	Kategori
	Anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain	☆☆☆☆	BSB (Berkembang Sangat Baik)
	Anak bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain tanpa memilih	☆☆☆	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
	Anak hanya bersosialisasi dengan teman-teman tertentu	☆☆	MB (Mulai Berkembang)
	Anak kurang bersosialisasi dengan teman-teman sejawad dan orang lain	☆	BB (Belum Berkembang)

2. Empati

NO	Indikator	Kriteria Penilaian	Kategori
	Anak menghibur teman yang sedih	☆☆☆☆	BSB (Berkembang Sangat Baik)
	Anak menghibur teman yang sedih tanpa memilih	☆☆☆	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
	Anak hanya menghibur teman tertentu	☆☆	MB (Mulai Berkembang)

	Anak tidak menghibur teman yang sedih	☆	BB (Belum Berkembang)
--	---------------------------------------	---	--------------------------

3. Kooperatif/kerja sama

NO	Indikator	Kriteria Penilaian	Kategori
	Anak melakukan tugas secara bersama	☆☆☆☆	BSB (Berkembang Sangat Baik)
	Anak melakukan tugas secara bersama tanpa memilih	☆☆☆	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
	Anak melakukan tugas tertentu	☆☆	MB (Mulai Berkembang)
	Anak tidak melakukan tugas secara bersama	☆	BB (Belum Berkembang)

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Pra Tindakan

Nama Sekolah : RA DWP STAIN DATOKARAMA PALU

Petunjuk : 1. Pengamatan Ditunjukan Kepada Guru

2. Memberi Tanda Ceklis (√), pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan

1 = Kurang 2 = Sedang 3 = baik 4 = Sangat baik

NO	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru			√	
2.	Melaksanakan Kegiatan			√	
	a. Kegiatan Awal				
	1. Menyiapkan alat peraga			√	
	2. Memotivasi anak			√	
	b. Kegiatan Inti				
	1. Membagi murid dalam kelompok			√	
	2. Memberi penjelasan sebelum membagi tugas yang akan dikerjakan anak			√	
	c. Kegiatan Penutup				
	1. Menyimpulkan hasil belajar			√	
	2. Evaluasi pembelajaran			√	
	3. Memberi pujian atau penghargaan			√	
3.	Keterampilan menggunakan alat peraga			√	
4.	Volume suara dalam menyampaikan materi			√	
5.	Ketepatan Waktu yang digunakan dalam pembelajaran			√	

K. H. H. H.

RAMIRAH S-pd-1

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus I

Nama Sekolah : RA DWP STAIN DATOKARAMA PALU

Petunjuk : 1. Pengamatan Ditunjukkan Kepada Guru

2. Memberi Tanda Ceklis (√), pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan

1 = Kurang 2 = Sedang 3 = baik 4 = Sangat baik

NO	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru			√	
2.	Melaksanakan Kegiatan			√	
	d. Kegiatan Awal				
	3. Menyiapkan alat peraga			√	
	4. Memotivasi anak			√	
	e. Kegiatan Inti				
	4. Membagi murid dalam kelompok			√	
	5. Memberi penjelasan sebelum membagi tugas yang akan dikerjakan anak			√	
	f. Kegiatan Penutup				
	3. Menyimpulkan hasil belajar			√	
	4. Evaluasi pembelajaran			√	
	6. Memberi pujian atau penghargaan			√	
3.	Keterampilan menggunakan alat peraga			√	
4.	Volume suara dalam menyampaikan materi			√	
5.	Ketepatan Waktu yang digunakan dalam pembelajaran			√	



RAMPAH, 5-12-1

LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU

Siklus II

Nama Sekolah : RA DWP STAIN DATOKARAMA PALU

Petunjuk : 1. Pengamatan Ditunjukkan Kepada Guru

2. Memberi Tanda Ceklis (√), pada kolom skor yang sesuai dengan pengamatan

Keterangan

1 = Kurang 2 = Sedang 3 = baik 4 = Sangat baik

NO	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
1.	Penampilan guru			√	
2.	Melaksanakan Kegiatan			√	
	g. Kegiatan Awal				
	5. Menyiapkan alat peraga			√	
	6. Memotivasi anak			√	
	h. Kegiatan Inti				
	7. Membagi murid dalam kelompok			√	
	8. Memberi penjelasan sebelum membagi tugas yang akan dikerjakan anak			√	
	i. Kegiatan Penutup				
	5. Menyimpulkan hasil belajar			√	
	6. Evaluasi pembelajaran			√	
	9. Memberi pujian atau penghargaan			√	
3.	Keterampilan menggunakan alat peraga			√	
4.	Volume suara dalam menyampaikan materi			√	
5.	Ketepatan Waktu yang digunakan dalam pembelajaran			√	

NANI RAHANI, S.Pd.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA/SUB TEMA

: AKU HAMBAA ALLAH/KESUKANKU

SUB-SUB TEMA

: MAKANAN DAN MINUMAN YANG HALAL.

SEMESTER/MINGGU

: I/3

SENTRA

: PERSIAPAN

KOMPETENSI DASAR	LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN	HASIL PENILAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Pembukaan ± 30 menit Salam dan berdoa 		Anak mengucapkan salam dan berdoa dengan baik	
Nam 3.4.1.1.1b	Membaca surah Al-Falag ayat 1-5	Juz amma	Anak dapat membaca surah Al-Falag	
Nam 3.4.1.1.2	Melafalkan doa sebelum tidur dan sesudah bangun tidur	Buku doa	Anak dapat melafalkan doa sebelum tidur dan bangun tidur	
	<ul style="list-style-type: none"> • Inti ± 60 menit a. Mengamati : anak mengamati makanan dan minuman kesukaannya b. Menanya : anak melakukan tanya jawab tentang makanan dan minuman kesukaannya c. Mengumpulkan informasi : guru mendorong anak untuk Mengumpulkan informasi apa saja makanan dan minuman kesukaannya d. Menalar : anak dapat menalar makanan dan minuman kesukaannya e. Mengkomunikasikan : anak dapat mengkomunikasikan makanan dan minuman kesukaannya 			

Kog 2.3.1	Keg 1: Kreatif dalam menyelesaikan masalah menuliskan b untuk Gambar benda lebih banyak dan tulisan s untuk gambar Benda yang lebih sedikit	Lks , pensil, penghapus	Anak dapat menuliskan huruf b dan s	
Bhs 3.4.12.1	Keg 2: menunjukkan bentuk simbol menunjukkan simbol huruf A dan b misal menarik garis lengkung kanan-kiri dan garis tegak	Buku Kotak,pensil Penghapus	Anak dapat menunjukkan simbol garis miring kanan Kiri dan garis tegak	
Kog 3.4.6.9	Keg 3: menyebutkan lambang bilangan 1-5	Permainan tutup botol	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-5	
	• Istirahat ± 30 menit : makan dan bermain			
	• Penutup ± 30 menit			
Ask 2.5.2	Berani tampil menyanyikan lagu ada anak baru		Anak dapat tampil di depan teman dan guru	
Nam 3.4.1.1.3c	Melafalkan hadits kebersihan	Buku hadits	Anak dapat melafalkan hadits kebersihan	
Nam 3.4.1.14c	Melafalkan bacaan shalat ruku '	Buku bacaan shalat	Anak dapat melafalkan bacaan shalat ruku '	
	Diskusi tentang kegiatan hari ini			
	Beryanzi dan bersyair pulang sekolah			
	Berdoa pulang dan salam			

PALU, 5-08-2019

Guru Sentra,

MENGETAHUI,
KEPALA RA DWP STAIN DATOKARAMA PALU

NAMIRAH, S.Pd.I
NIP. 198403312007012005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA/SUB TEMA : AKU HAMBAA ALLAH/KESUKANKU

SUB-SUB TEMA : MAKANAN DAN MINUMAN YANG HALAL.

SEMESTER/MINGGU : I/3

SENTRA : KEBUDAYAAN

KOMPETENSI DASAR	LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN	HASIL PENILAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> • Pembukaan ± 30 menit Salam dan berdoa 		Anak mengucapkan salam dan berdoa dengan baik	
Nam 3.4.1.1.1b	Membaca surah Al-Falaq ayat 1-5	Juz amma	Anak dapat membaca surah Al-Falaq	
Nam 3.4.1.1.2	Melafalkan doa sebelum tidur dan sesudah bangun tidur	Buku doa	Anak dapat melafalkan doa sebelum tidur dan bangun Tidur	
	<ul style="list-style-type: none"> • Inti ± 60 menit a. Mengamati : anak mengamati bagaimana menyimpan makan dan minuman yang baik b. Menanya : anak melakukan tanya jawab tentang cara menyimpan makan dan minuman c. Mengumpulkan informasi : guru merespon pertanyaan anak tentang makanan dan minuman d. Menalar : anak menalar mengapa harus menjaga kebersihan makanan dan minuman. e. Mengkomunikasikan : anak dapat mengkomunikasikan bagaimana menjaga kebersihan makan 			

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

: AKU HAMBAA ALLAH/KESUKANKU

TEMA/SUB TEMA
SUB-SUB TEMA

: MINAN DAN MACAM-MACAM KEGIATAN

SEMESTER/MINGGU

: 1/4

: PERSIAPAN

LANGKAH KEGIATAN

KOMPETENSI DASAR	LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN	HASIL PENILAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> Pembukaan ± 30 menit Salam dan berdoa 		Anak mengucapkan salam dan berdoa dengan baik	
Nam 3.4.1.1.1b	Membaca surah Al-Falaq ayat 1-5	Juz amma	Anak dapat membaca surah Al-Falaq	
Nan 3.4.1.1.1a	Melafalkan doa membuka dan melepaskan pakaian	Buku doa harian	Anak dapat melafalkan do'a memakai dan melepas pakaian	
	<ul style="list-style-type: none"> Inti ± 60 menit a. Mengamati : anak mengamati gambar macam-macam kesukaannya b. Menanya : anak melakukan tanya jawab tentang macam-macam mainan kesukaannya c. Mengumpulkan informasi : guru mendorong anak untuk Mengumpulkan informasi mainan kesukaannya d. Mengumpulkan informasi : guru mendorong anak untuk Mengumpulkan informasi apa saja mainan kesukaannya e. Mengkomunikasikan: anak dapat mengkomunikasikan bagaimana merawat mainan dengan baik 			

Kog 2.3.1	Keg 1 : kreatif dalam menyelesaikan masalah menuliskan b untuk Gambar benda lebih banyak dan tulisan s untuk gambar Benda yang lebih sedikit	Lks , pensil, penghapus	Anak dapat menuliskan huruf b dan s
Bhs 3.4.12.1	Keg 2: menunjukkan bentuk simbol menunjukkan simbol huruf A dan b misal menarik garis lengkung kanan-kiri dan garis tegak	Buku kotak,pensil Penghapus	Anak dapat menunjukkan simbol garis miring kanan Kiri dan garis tegak
Kog 3.4.6.9	Keg 3: menyebutkan lambang bilangan 1-5	Permainan tutup botol	Anak dapat menyebutkan lambang bilangan 1-5
	• Istirahat ± 30 menit : makan dan bermain		
	• Penutup ± 30 menit		
Ask 2.5.2	Berani tampil menyanyikan lagu ada anak baru		Anak dapat tampil di depan teman dan guru
Nam 3.4.1.1.3c	Melafalkan hadits kebersihan	Buku hadits	Anak dapat melafalkan hadits kebersihan
Nam 3.4.1.14c	Melafalkan bacaan shalat ruku '	Buku bacaan shalat	Anak dapat melafalkan bacaan shalat ruku'
	Diskusi tentang kegiatan hari ini		
	Bernyanyi dan bersyair pulang sekolah		
	Berdoa pulang dan salam		

PALU, 12-08-2019

Guru Sentra,

MENGETAHUI,
KEPALA RA DWP STAIN DATOKARAMA PALU



NAMIRAH.S.Pd.I

NIP. 198403312007012005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA/SUB TEMA

:BINATANG CIPTAAN ALLAH/BINATANG PELIHARAAN

SUB-SUB TEMA

:BAGIAN-BAGIAN TUBUH, MAKANAN, BAHAYA, MANFAAT (GAMBAR KUCING)

SEMESTER/MINGGU

:I/4

SENTRA

:PERSIAPAN

KOMPETENSI DASAR	LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/ SUMBER BELAJAR	INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN	HASIL PENILAIAN
	<ul style="list-style-type: none"> Pembukaan ± 30 menit Salam dan berdoa 		Anak mengucapkan salam dan berdoa dengan baik	
Nam 3.4.1.1.1c	Membaca Surah Al-falaq 3-4	Juz amma	Anak dapat membaca surah Al-Falaq 1-3	
Nan 3.4.1.1.1b	Melafalkan Do'a bacaan haji	Buku doa harian	Anak dapat melafalkan do'a bacaan haji	
	<ul style="list-style-type: none"> Inti ± 60 menit 			
	a. Mengamati : Anak mengamati gambar bintang peliharaan kucing			
	b. Menanya : Anak melakukan tanya jawab tentang apa saja binatang peliharaan			
	c. Mengumpulkan informasi : Guru mendorong anak untuk mengumpulkan informasi apa saja binatang peliharaan			
	d. Mengumpulkan informasi : Anak dapat menalar bagian-bagian tubuh binatang peliharaan kucing			
	e. Mengkomunikasikan: Anak dapat mengkomunikasikan apa saja makanan binatang peliharaan kucing			

Fm 3.4.3.4	Keg 1: Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (mengisi kolase gambar kucing dengan menggunakan ampas kelapa)	gambar, ampas kelapa	Anak dapat Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (mengisi kolase gambar kucing dengan menggunakan ampas kelapa)
Kog 3.4.8.3	Keg 2: melakukan berbagai percobaan (membuat telur asin)	telur, garam, abu gosok, air	Anak dapat melakukan berbagai percobaan (membuat telur asin)
	• Istirahat ± 30 menit : makan dan bermain		
	• Penutup ± 30 menit		
Ask 2.5.6	Bangga menunjukkan hasil karya		Anak dapat Bangga menunjukkan hasil karya
Nam 3.4.1.1.3c	Melafalkan hadits kebersihan	Buku hadits	Anak dapat melafalkan hadits kebersihan
Nam 3.4.1.1.4d	Melafalkan bacaan shalat i'tidal	Buku bacaan shalat	Anak dapat melafalkan bacaan shalat i'tidal
	Diskusi tentang kegiatan hari ini		
	Bermyanyi dan bersyair pulang sekolah		
	Berdoa pulang dan salam		

PALU, 25-08-2019

Guru Sentra,

MENGETAHUI,
KEPALA RA DWP STAIN DATOKARAMA PALU

NAMIRAH, S.Pd.I
NIP. 198403312007012005

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TEMA/SUB TEMA : BINATANG CIPTAAN ALLAH/BINATANG PELIHARAAN
SUB-SUB TEMA : BAGIAN-BAGIAN TUBUH, MAKANAN, BAHAYA, MANFAAT (BINATANG NYAMUK)
SEMESTER/MINGGU : I/4
SENTRA : IBADAH

KOMPETENSI DASAR	LANGKAH KEGIATAN	MEDIA/SUMBER BELAJAR	INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN	HASIL PENILAIAN
	Pembukaan ± 30 Menit			
	Salam dan Berdo'a		Anak mengucapkan salam dan berdo'a dengan baik	
NAM 3.4.1.1.1c	Membaca Surah Al-ikhlas 3-4	Juzz Amma	Anak dapat membaca Surah Al-ikhlas	
NAM 3.4.1.1.1b	Melafalkan Do'a bacaan haji	Buku Do'a Harian	Anak dapat melafalkan do'a bacaan haji	
	Ini ± 60 Menit			
	a. Mengamati : Anak mengamati gambar bintang serangga nyamuk			
	b. Menanya : Anak melakukan tanya jawab tentang apa saja binatang serangga			
	c. Mengumpulkan informasi : Guru mendorong anak untuk mengumpulkan informasi apa saja binatang serangga			
	d. Menalar : Anak dapat menalar bagian-bagian tubuh binatang serangga nyamuk			

	e.Mengkomunikasikan : Anak dapat mengkomunikasikan bagaimana jika tidur banyak nyamuk			
FM 3.4.3.4	Keg. 1 : Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (mengikuti angka sesuai bilangan yang ada dalam kotak) (LKS angka hijaiyah hlm 17)	buku LKS, pensil, penghapus	Anak dapat Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri (mengikuti angka sesuai bilangan yang ada dalam kotak)	
NAM 1.1.1	Keg. 2 terbiasa menyebut nama tuhan (menebalkan tulisan syahadat yang bergaris putus-putus) (LKS lingkunganku hlm 25)	buku LKS, pensil, penghapus	Anak dapat (menebalkan tulisan syahadat yang bergaris putus-putus)	
	Istirahat ± 60 Menit			
	Berdo'a sebelum dan sesudah makan	Bekal Anak		
	Bermain di dalam / di luar kelas	Alat Bermain		
	Penutup ± 60 Menit			
ASK 2.5.7	senang ikut serta dalam kegiatan bersama (menyanyikan lagu cicak-cicak di dinding)		senang ikut serta dalam kegiatan bersama (menyanyikan lagu cicak-cicak di dinding)	
NAM3.4.1.1.1d	Melafalkan Hadits perkataan baik	Buku Hadits	Anak dapat melafalkan hadits perkataan baik	
NAM 3.4.1.1.1e	Melafalkan bacaan Sholat sujud	Buku Panduan Sholat	Anak dapat melafalkan bacaan sholat sujud	
	Diskusi kegiatan hari ini			
	Bernyanyi dan bersyair pulang sekolah			
	Berdo'a pulang dan Salam.			

MENGETAHUI,
KEPALA RA DWP STAIN DATOKARAMA PALU



NAMIRAH.S.Pd.I
NIP. 198403312007012005

PALU, 4-09-2019

Guru Sentra,

HASIL OBSERVASI ANAK PRA TINDAKAN

Sekolah : Rhaudhatul Athfal Dharmia Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu
Kelompok :
Petunjuk : 1. Pengamatan ditunjukkan kepada peserta didik
 : 2. Memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan hasil penelitian anak

No	Nama peserta didik	Menyesuaikan diri					Empati					Kooperatif/ Kerja Sama				
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB			
1.	Alim Akbar	✓							✓				✓			
2.	Moh Ibrahim Pratama		✓										✓			✓
3.	Moh Figri Ramadhan			✓									✓			
4.	Moh Raffiq			✓								✓				
5.	Zabir		✓									✓			✓	
6.	Fatin rahnidina		✓									✓				
7.	Nur Alifa		✓				✓									✓
8.	Dhafitha Adzkia Shaufa			✓												✓
9.	Rayhan				✓											✓
10.	Lintang				✓											✓
11.	Moh Rafi Aditya			✓												
12.	Ahmad				✓											✓
	Jumlah	2	3	4	3	1	2	4	5	2	2	3	3	3	4	

Keterangan : ☆ : Berkembang Sangat Baik
 ☆ ☆ : Berkembang Sesuai Harapan
 ☆ ☆ ☆ : Mulai Berkembang
 ☆ ☆ ☆ ☆ : Belum Berkembang

Pengamat

Bella Safitri

HASIL OBSERVASI ANAK SIKLUS I TINDAKAN I

Sekolah : Rhaudhatul Athfal Dharmma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu

Kelompok :
 Petunjuk : 1. Pengamatan ditunjukkan kepada peserta didik
 2. Memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan hasil penelitian anak

No	Nama peserta didik	Kreativitas anak dalam kegiatan bermain				Keterlibatan anak dalam bermain				Anak mampu bekerja sama dengan temannya					
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB		
1.	Alim Akbar	✓													
2.	Moh Ibrahim Pratama		✓												
3.	Moh Figri Ramadhan			✓				✓							
4.	Moh Rafiq Zabir			✓				✓							
5.	Fatin Rahnidina			✓				✓							
6.	Nur Alifa	✓						✓							
7.	Dhafitha Adzkia Shaufa			✓				✓							
8.	Rayhan				✓			✓							✓
9.	Rayhan				✓			✓							
10.	Lintang				✓			✓							
11.	Moh Rafi Aditya			✓				✓							✓
12.	Ahmad				✓			✓							
Jumlah		2	3	4	3	1	6	3	2	2	2	5	4	1	

Keterangan : ☆☆☆☆☆ : Berkembang Sangat Baik
 ☆☆☆☆☆ : Berkembang Sesuai Harapan
 ☆☆☆☆☆ : Mulai Berkembang
 ☆☆☆☆☆ : Belum Berkembang

Pengamat

Bella Safitri

HASIL OBSERVASI ANAK SIKLUS I TINDAKAN II

Sekolah : Rhaudhatul Athfal Dharmma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu

Kelompok :

Petunjuk : 1. Pengamatan ditunjukkan kepada peserta didik

2. Memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan hasil penelitian anak

No	Nama peserta didik	Aspek Yang Diamati											
		Kreativitas anak dalam kegiatan bermain				Keterlibatan anak dalam bermain			Anak mampu bekerja sama dengan temannya				
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1.	Alim Akbar	✓						✓		✓			
2.	Moh Ibrahim Pratama		✓					✓			✓		
3.	Moh Figri Ramadhan			✓			✓			✓		✓	
4.	Moh Raffiq			✓				✓			✓		
5.	Zabir	✓						✓				✓	
6.	Fatin Rahnidina	✓					✓					✓	
7.	Nur Alifa	✓				✓						✓	
8.	Dhafitha Adzkia Shaufa		✓				✓					✓	
9.	Rayhan			✓				✓					✓
10.	Lintang				✓				✓				✓
11.	Moh Rafi Aditya		✓					✓			✓		
12.	Ahmad			✓				✓			✓		
Jumlah		4	4	3	1	1	3	7	1	3	4	4	1

Keterangan :

- ☆☆☆☆☆ : Berkembang Sangat Baik
- ☆☆☆☆ : Berkembang Sesuai Dengan Harapan
- ☆☆☆☆☆ : Mulai Berkembang
- ☆☆☆☆ : Belum Berkembang

Pengamat

Bella Safitri

HASIL OBSERVASI ANAK SIKLUS II TINDAKAN I

Sekolah : Rhaudhatul Athfal Dharma Wanita Persatuan STAIN Datokarama Palu
Kelompok :
Petunjuk : 1. Pengamatan ditunjukkan kepada peserta didik
 2. Memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan hasil penelitian anak

No	Nama pe serta didik	Aspek Yang Diamati															
		Kreativitas anak dalam kegiatan bermain				Keterlibatan anak dalam bermain				Anak mampu bekerja sama dengan temannya							
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB
1.	Alim Akbar	✓				✓								✓			
2.	Moh Ibrahim Pratama	✓				✓								✓			
3.	Moh Figri Ramadhan			✓							✓			✓			
4.	Moh Raffiq Zabir	✓						✓						✓			
5.	Fatin Rahnidina	✓				✓								✓			
6.	Nur Alifa	✓				✓								✓			
7.	Dhafitha Adzkia Shaufa			✓		✓								✓			
8.	Rayhan			✓		✓								✓			
9.	Lintang				✓						✓					✓	
10.	Moh Rafi Aditya			✓		✓								✓			
11.	Ahmad			✓		✓								✓			
12.	Jumlah	6	5	1	0	8	2	2	1	8	4	1	0				

Keterangan : ☆☆☆☆☆ : Berkembang Sangat Baik
 ☆☆☆☆☆ : Berkembang Sesuai Dengan Harapan
 ☆☆☆☆☆ : Mulai Berkembang
 ☆☆☆☆☆ : Belum Berkembang
Pengamat
Bella Safitri

HASIL OBSERVASI ANAK SIKLUS II TINDAKAN II

Sekolah :

: Rhaudhatul Athfal Dharmawati Persatuan STAIN Datokarama Palu

Kelompok :

: 1. Pengamatan ditunjukkan kepada peserta didik
: 2. Memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan hasil penelitian anak

Petunjuk :

: 1. Pengamatan ditunjukkan kepada peserta didik
: 2. Memberi tanda ceklis (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan hasil penelitian anak

No	Nama peserta didik	Kreativitas anak dalam kegiatan bermain				Keterlibatan anak dalam bermain				Anak mampu bekerja sama dengan temannya				Pengamat
		BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	BSB	BSH	MB	BB	
1.	Alim Akbar	✓				✓				✓				
2.	Moh Ibrahim Pratama	✓				✓				✓				
3.	Moh Figri Ramadhan	✓				✓				✓				
4.	Moh Raffiq Zabir	✓				✓				✓				
5.	Fatin Rahnidina	✓				✓				✓				
6.	Nur Alifa	✓				✓				✓				
7.	Dhafitha Adzkia Shaufa	✓				✓				✓				
8.	Rayhan	✓				✓				✓				
9.	Lintang	✓				✓				✓				
10.	Moh Rafi Aditya	✓				✓				✓				
11.	Ahmad	✓				✓				✓				
12.	Jumlah	10	2	0	0	9	2	0	0	10	2	0	0	

Keterangan :



☆☆☆☆☆ : Berkembang Sangat Baik
 ☆☆☆☆☆ : Berkembang Sesuai Dengan Harapan
 ☆☆☆☆☆ : Mulai Berkembang
 ☆☆☆☆☆ : Belum Berkembang

Bella Safitri

DOKUMENTASI

Gambar RA DWP STAIN Datokarama Palu Wawancara, dan Pelaksanaan Penelitian Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Melalui Metode Bermain Peran



GAMBAR HALAMAN RA



GAMBAR SAAT WAWANCARA



**GAMBAR KEGITAN AWAL SAMPAI AKHIR PEMBELAJARAN PADA
SAAT PENELITIAN**

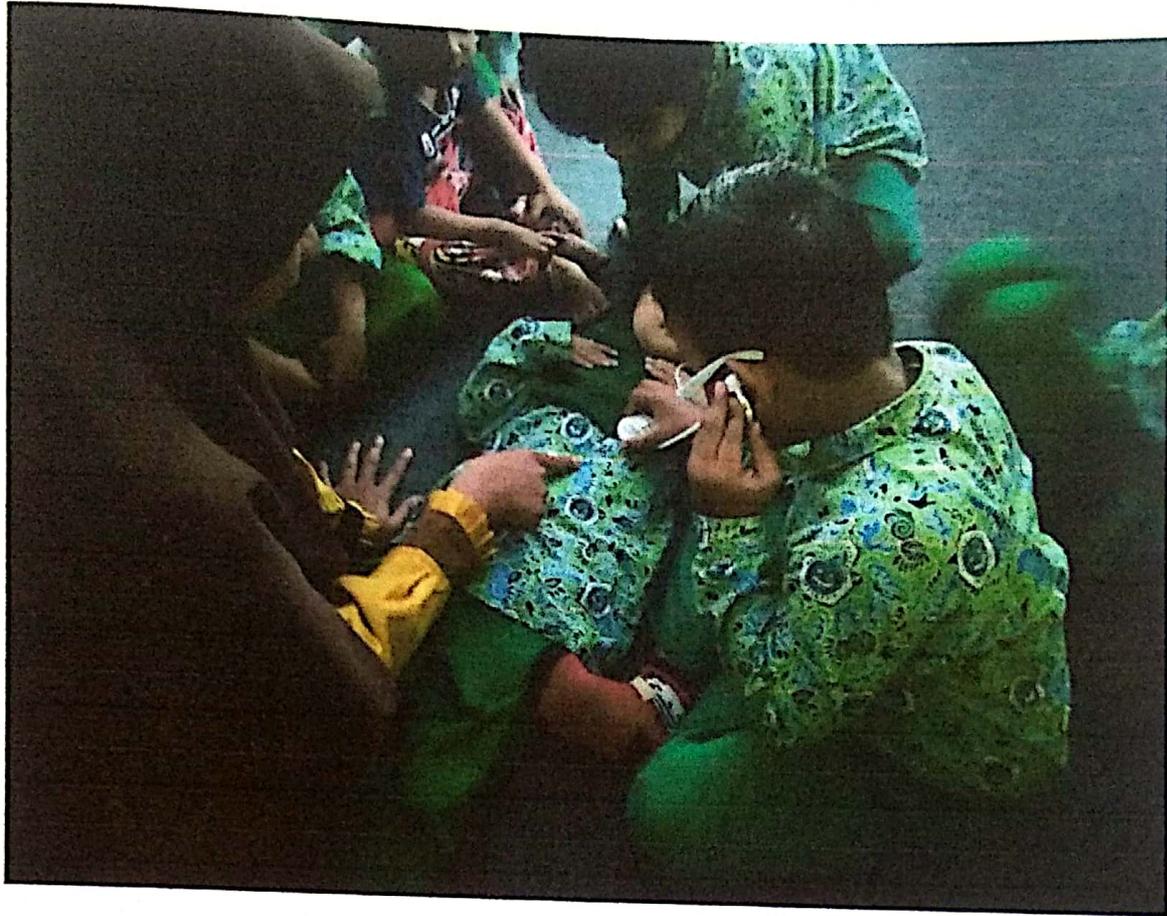


GAMBAR SAAT SHOLAT, BERDZIKIR DAN MENGAJI





GAMBAR BERMAIN PERAN DOKTER SIKLUS I



GAMBAR BERMAIN PERAN DOKTER SIKLUS II



GAMBAR SAAT MAKAN



FOTO BERSAMA





RIWAYAT HIDUP

Nama : Bella Safitri

Tempat, Tanggal, Lahir : Mepanga, 4 september 1998

Jenis Kelamin : Perempuan

Nama Orang Tua

a. **Ayah** : Najamudin masra

b. **Ibu** : Sumarni S. Lamohamad

Agama : Islam

Alamat : Desa kalukubula

Pendidikan

1. **Sekolah Dasar** : SD IMPRES I MEPANGA

2. **Sekolah Menengah Pertama** : MTS ALKHAIRAT

MEPANGA

3. **Sekolah Menengah Atas** : SMA N I MEPANGA

4. **Pendidikan Terakhir** : Institut Agama Islma Negeri (IAIN) PALU