



**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK
MENGEMBANGKAN KECERDASAN
INTRAPERSONAL ANAK A1 TK IT
RABBANI BENGKULU**

(Penelitian Tindakan Kelas di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Rabbani Bengkulu)

SKRIPSI

OLEH :

DELA YULIANTI

NPM : A11111107

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan Paud
FKIP Universitas Bengkulu**

**PROGRAM SARJANA (S1) KEPENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DALAM ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

ABSTRAK

PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL

(Penelitian Tindakan Kelas di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Rabbani Bengkulu)

Penelitian ini memfokuskan pada masalah apakah metode Bermain Peran dapat mengembangkan kecerdasan Intrapersonal Anak kelas A1 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Rabbani Bengkulu. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak. Subjek penelitian ini adalah kelompok A1 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Rabbani Bengkulu berjumlah 15 orang anak. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, pada siklus I terdapat dua kali pertemuan sedangkan pada siklus II terdapat tiga kali pertemuan, pengumpulan data menggunakan lembar observasi, data tersebut diolah menggunakan persentase. Kesimpulan penelitian ini bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.

Kata kunci : Metode bermain peran, Kecerdasan intrapersonal.

ABSTRACT

APPLICATION OF METHOD TO PLAY THE ROLE TO DEVELOPING INTRAPERSONAL INTELLIGENCE

(Classroom Action Research in kindergarten Islam Rabbani Bengkulu)

This study focuses on the issue of whether the method can Role Playing develop intrapersonal intelligence A1 graders kindergarten Islam Rabbani Bengkulu. The purpose of this study was to develop a child's intrapersonal intelligence. The subjects were group A1 kindergarten Islam Rabbani Bengkulu totaling 15 children. The method used in this research is Classroom Action Research (CAR) with two cycles, the first cycle there are two meetings while in the second cycle there are three meetings, data collection using observation sheets, the data is processed using percentages. The conclusion of this study that the application of the method of playing the role of intrapersonal intelligence can improve a child.

Keywords: Method of playing a role, intrapersonal intelligence.

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (PSKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bengkulu, Oktober 2013
Yang Membuat Pernyataan



Dela Yulianti
NPM : A1111107

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- ❖ Didiklah anak-anakmu, Sesungguhnya mereka diciptakan untuk menghadapi zaman yang berbeda dengan zaman kamu ini. (H.R.Bukhari)
- ❖ Orang yang kuat itu bukanlah seorang pegulat, Sesungguhnya orang yang kuat itu adalah orang yang bisa menahan dirinya ketika marah.
- ❖ Sesungguhnya dimana ada kesulitan disitu ada kelapangan (Q.S.Al-Insyirah : 5)

PERSEMBAHAN

Dalam kemauan, kucoba meraih cita dan Impian semua karena irodah-mu sehingga hari ini ku gapai semua asa ya Rabbi dalam air mata syukurku, Aku mohon padamu jiwa yang tenang, yang mengimani akan perjumpaan denganmu, mensyukuri nikmatmu, meridhai penetapanmu dan merasa cukup dengan pemberianmu, Dengan hati yang tulus tugas ahir ini kupersembahkan untuk :

- ❖ Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah melahirkan, mendidik, memberi kasih sayang dan rela mengorbankan segalanya demi keberhasilanku.
- ❖ Suamiku tercinta "ELVIS SK" yang selalu memberi semangat dan motivasi serta bantuan baik materi maupun tenaga dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Ayahanda dan Ibunda mertua yang aku sayangi yang juga memberikan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Saudara-saudaraku yang memberikan semangat kepadaku dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Guru-guru TK IT Rabbani yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi dan semua teman-teman angkatan program PSKGJ 2012.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Dalam Jabatan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Dalam penelitian ini penulis membahas tentang “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Pada Anak A1 TK IT Rabbani Bengkulu”.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M. Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Bengkulu. Yang telah memberikan izin dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M. Si. Selaku Ketua Program Pendidikan Guru Dalam Jabatan Universitas Bengkulu. Yang telah membantu dan mempermudah urusan kami pada saat penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Nina Kurnia, M Pd. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan meluangkan waktunya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. Afifatus Sholihah, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan membantu dengan sekuat tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Staf-Staf Prodi PSKGJ yang telah membantu dan mempermudah urusan kami pada saat kami kuliah dan mengurus Proposal serta Skripsi.
6. Kepala Sekolah TK IT Rabbani yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh jenjang kependidikan S1.
7. Teman Sejawat yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Rekan-Rekan yang telah memberikan sumbangan tenaga dan pemikiran dalam menyelesaikan penelitian ini.

Mudah-mudahan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya dalam membangun pendidikan di TK untuk perkembangan pendidikan generasi penerus bangsa yang akan datang dan semoga Allah senantiasa melimpahkan Rahmat, Taufik dan Hidayah-Nya kepada kita semua, Aamiin,

Bengkulu, Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Area Dan Fokus Penelitian	5
C. Batasan Fokus Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Acuan Teori Area Dan Fokus Penelitian	
1. Bermain Bagi Anak Usia Dini	
a. Pengertian Bermain Bagi Anak	7
b. Jenis-jenis kegiatan bermain	8
c. Fungsi Bermain Pada Anak	8
d. Ciri-Ciri Bermain	10
2. Metode bermain peran bagi anak	
a. Pengertian Bermain Peran	10
b. Tujuan Metode Bermain Peran	11
c. Langkah-Langkah Bermain Peran	11
d. Kelebihan Dan Kekurangan Bermain Peran	12
3. Kecerdasan Intrapersonal	
a. Pengertian Kecerdasan Intrapersonal	13
b. Aspek-Aspek Kecerdasan Intrapersonal	14
B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif Atau Desain-Desain Alternatif Intervensi Tindakan Yang Dipilih	
a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas	14
C. Bahasan Hasil Penelitian Yang Relevan	19
D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	21

B. Tempat dan Waktu Penelitian	22
C. Subyek Penelitian	22
D. Prosedur Penelitian	22
E. Instrument-Instrument Pengumpulan Data Yang digunakan	24
F. Tehnik Pengumpulan Data	25
G. Tehnik Analisis Data	25
H. Indikator Keberhasilan	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	27
B. Pembahasan	42
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	
A. Kesimpulan	44
B. Rekomendasi	44
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	47
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	80

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel IV. 1 Aktivitas Anak Dalam Pembelajaran Bermain Peran Dengan Judul "Aku Dan Keluargaku "	29
Tabel IV. 2 Aktivitas Anak Dalam Pembelajaran Bermain Peran Dengan Judul " Senangnya Bangun Pagi "	31
Tabel IV. 3 Aktivitas Anak Dalam Pembelajaran Bermain Peran Dengan Judul " Menjenguk Teman Yang Lagi Sakit "	35
Tabel IV. 4 Aktivitas Anak Dalam Pembelajaran Bermain Peran Dengan Judul "Bagi Raport "	38
Tabel IV. 5 Aktivitas Anak Dalam Pembelajaran Bermain Peran Dengan Judul " Setia Kawan "	41
Tabel IV. 6 Perbandingan Kecerdasan Intrapersonal Siklus I dengan Siklus II	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Pernyataan Sebagai Teman Sejawat	47
2. Surat Keterangan Melakukan Penelitian Dari Fakultas	48
3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian Dari Sekolah	49
4. Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Pertama	50
5. Lembar Observasi Guru	52
6. Diskriptor Observasi Anak	53
7. Tabel Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan Pertama ..	54
8. Rancangan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Kedua	55
9. Lembar Observasi Guru	57
10. Diskriptor Observasi Anak	58
11. Tabel Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan Kedua	59
12. Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Pertama ...	60
13. Lembar Observasi Guru	62
14. Diskriptor Observasi Anak	63
15. Tabel Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan Pertama .	64
16. Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Kedua	65
17. Lembar Observasi Guru	67
18. Diskriptor Observasi Anak	68
19. Tabel Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan Kedua ...	69
20. Rancangan Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Ketiga	70
21. Lembar Observasi Guru	72
22. Diskriptor Observasi Anak	73
23. Tabel Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan Ketiga ...	74
24. Dokumentasi Hasil Belajar Anak	75
25. Daftar Riwayat Hidup	80

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini seperti tercantum dalam pasal 28 ayat (1) Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Usia Dini diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan dasar.

Lebih lanjut dalam Kurikulum 2010 Kompetensi Pendidikan Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, termasuk didalamnya anak usia taman kanak-kanak (4-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki Pendidikan lebih lanjut (Kurikulum PAUD : 2010).

Adapun tujuan Program Kegiatan Belajar di Taman Kanak-kanak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangannya.

Pendidikan anak sudah seharusnya dimulai pada usia dini karena sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Para ahli psikologi perkembangan menyebutkan masa usia dini sebagai masa

Emas atau *Golden Age*. Dari aspek pendidikan, stimulasi dini sangat diperlukan guna memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan anak, yang mencakup penanaman nilai-nilai dasar (agama dan budi pekerti) pembentukan sikap (disiplin dan kemandirian) dan perkembangan kemampuan dasar (berbahasa, motorik, kognitif dan sosial). Santoso (2007:2.11)

Hal ini menjelaskan pentingnya perkembangan kecerdasan intrapersonal pada anak karena kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan untuk berfikir secara reflektif, mengacu pada kesadaran mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri.

Kemampuan dalam diri (intrapersonal) mulai tumbuh saat anak mulai memiliki kesadaran akan dirinya sendiri, dalam arti saat ia mulai menyadari siapa saya, apa yang dapat saya lakukan, apa yang ingin saya lakukan, dan bagaimana saya bereaksi terhadap lingkungan.

Dalam kehidupan sehari-hari anak dengan kecerdasan dalam diri yang menonjol ini memiliki rasa penasaran tentang makna kehidupan dan tujuan hidup, misalnya seorang anak tiba-tiba bertanya kenapa ia menjadi anaknya ayah kenapa tidak menjadi anaknya om, serta lebih bisa mengungkapkan perasaannya melalui tulisan atau gambar, Namun tidak berarti mereka menjadi anak yang antisosial dan sulit membina hubungan sosial, bahkan membina relasi dengan orang lain. Memiliki rasa percaya diri dan penghargaan diri yang baik, disertai motivasi diri yang baik.

Pada kenyataanya yang menjadi permasalahan adalah strategi pembelajaran manakah yang diduga efektif untuk membelajarkan anak usia dini dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak. Oleh karena itu sebagai salah satu solusinya, maka peneliti memilih satu strategi yakni “ Bermain Peran ”.

Kegiatan bermain peran di Taman Kanak-Kanak disamping fantasi dan emosi yang menyertai permainan juga dapat meningkatkan kecerdasan intrapersonal pada anak.

Bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada dramatisasi dengan alat-alat permainan berukuran kecil/mini seperti boneka-bonekaan, rumah-rumahan, pesawat-pesawat dan sebagainya. serta bermain peran merupakan metode pembelajaran yang merujuk pada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan, ditinjau dari dimensi pribadi diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya dan dapat juga dikatakan metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama mengajar di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Rabbani tahun ajaran 2011 – 2013 masih terdapat 80% anak yang kecerdasan intrapersonalnya belum nampak, seperti tidak percaya diri, tidak bisa mengendalikan emosi ketika lagi

marah dan tidak mau dikasih tahu ketika melakukan kesalahan serta tidak mau meminta maaf dan memaafkan temannya apabila lagi marahan. Maka dari itu peneliti mengangkat metode bermain peran untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal. Karena kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memahami perasaan diri sendiri dan kemampuan membedakan emosi serta pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri Armstrong (2003).

Setelah saya membaca buku tentang metode pengajaran ditaman kanak-kanak oleh Moeslichatoen 1999 dan buku Bermain Kreatif berbasis kecerdasan jamak, ternyata buku ini sangatlah menyenangkan bagi anak-anak, selain itu metode bermain peran ini juga tidak membuat anak jenuh ataupun bosan. Lebih tepatnya lagi metode ini juga dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak. mengembangkan daya hayal, melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu serta menggali perasaan anak, dengan harapan anak lebih percaya diri dan kemampuan memahami diri yang akurat meliputi kekuatan dan keterbatasan diri serta kesadaran akan suasana hati, maksud, motivasi, temperamen dan keinginan serta kemampuan disiplin diri, memahami dan menghargai diri. Menurut ahli psikologi, bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak (*Gordan & Browne, 1985:266*) Oleh sebab itulah peneliti sangat tertarik mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul :

" Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Anak A1 TK IT Rabbani Kota Bengkulu "

B. Identifikasi Area Dan Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dilihat bahwa kurangnya kemampuan guru dalam mengajar, kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung, kurangnya pelatihan-pelatihan yang bertujuan meningkatkan profesionalisme guru, serta kurangnya memahami bagaimana cara mengembangkan kecerdasan intrapersonal pada anak.

C. Batasan Fokus Masalah

Mengingat luasnya area dan fokus penelitian maka tidak semua area diteliti disebabkan oleh keterbatasan. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini hanya menitik beratkan pada kemampuan guru dalam mengajar dalam hal ini peneliti mengangkat metode bermain peran dikelas A1 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Rabbani Kota Bengkulu, mudah-mudahan dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak A1 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Rabbani Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

Apakah penerapan metode bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak A1 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Rabbani Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

Untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak A1 Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Rabbani Kota Bengkulu melalui penerapan metode bermain peran.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan yang berharga dalam bidang pembelajaran yang akan mendukung terwujudnya profesionalisme.

b. Manfaat Bagi Guru

1. Memberi peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya.
2. Dapat mengetahui perkembangan intrapersonal anak melalui metode bermain peran.
3. Dapat dijadikan sebagai bahan masukan mengevaluasi minat belajar anak dalam pengembangan intrapersonal.

c. Manfaat Bagi Anak.

1. Anak dapat lebih percaya diri.
2. Anak mampu mengendalikan diri.
3. Anak dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi).

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area Dan Fokus Penelitian

1. Bermain Bagi Anak Usia Dini
 - a. Pengertian Bermain Bagi Anak

Menurut Prasetyono (2008: 11) Dalam kehidupan anak bermain mempunyai arti yang sangat penting, dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmani maupun rohaniah, kebutuhan jasmani dan rohaniah anak yang mendasar sebagian besar dipenuhi melalui bermain, baik bermain sendiri maupun bersama dengan teman (kelompok). Jadi bermain itu adalah kebutuhan anak.

Montolalu (2005.1.3) menyatakan melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Suyanto (2005.119) bermain merupakan faktor penting dalam kegiatan pembelajaran dimana esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Ada empat teori klasik menerangkan mengapa anak suka bermain diantaranya adalah kelebihan energi, rekreasi dan relaksasi, insting dan rekapitulasi.

b. Jenis-jenis kegiatan bermain

Adapun jenis-jenis bermain pada anak adalah sebagai berikut : (1). Bermain Fungsional yang dimaksud bermain fungsional adalah kegiatan bermain yang ditandai dengan gerakan otot yang berulang-ulang, (2). Bermain Konstruktif, Bermain konstruktif adalah kegiatan bermain yang lebih kompleks dibandingkan bermain fungsional, (3) Bermain Simbolik, bermain simbolik sering juga disebut sebagai bermain pura-pura, bermain khayal atau bermain peran. Hidayani (2004:4.17).

Berdasarkan jenis-jenis bermain diatas maka yang dipakai dalam penelitian ini adalah jenis permainan simbolik, karena bermain simbolik juga disebut dengan bermain berpura-pura, bermain khayal atau bermain peran.

c. Fungsi Bermain Pada Anak

Masitoh, dkk. (2004 : 9.5) dalam *Hartley* dkk. Menyatakan bahwa ada delapan fungsi bermain bagi anak yaitu : (1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa, contohnya ibu masak didapur dan dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya, (2) Untuk melakukan peran yang ada dalam kehidupan nyata, seperti guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus dan sebagainya, (3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran dan sebagainya, (4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan sebagainya, (5) Untuk melepaskan dorongan-

dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas dan sebagainya, (6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi dan sebagainya, (7) Mencerminkan pertumbuhan, misalnya semakin tambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, semakin dapat lari cepat, (8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias rumah.

Adapun fungsi bermain bagi anak menurut Sujiono dkk (2010:36) adalah sebagai berikut : (1) Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya, (2) Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang (empati), (3) Dapat mengembangkan kemampuan intelektual karena melalui bermain anak seringkali melakukan explorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud rasa keingintahuannya, (4) Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak adalah mereka dapat memahami diri yang akurat meliputi kekuatan dan keterbatasan diri, kesadaran akan suasana hati, memahami dan menghargai diri.

d. Ciri-Ciri Bermain

Menurut Solehuddin, dkk (2006 :5.4) ciri-ciri bermain ada tujuh yaitu :

(1) Bermain dilakukan secara *voluntir* (sukarela), (2) Bermain itu spontan, (3) Kegiatan bermain lebih *berorientasi pada proses* pada proses dari pada terhadap hasil atau akhir kegiatan, (4) Bermain didorong oleh motivasi *intrinsic*, (5) Bermain itu pada dasarnya *menyenangkan*, (6) Bermain itu bersifat *aktif*, (7) Bermain itu bersifat *fleksibel*.

2. Metode bermain peran bagi anak

a. Pengertian Bermain Peran

Menurut Suyanto (2005.131) bermain peran adalah permainan yang meliputi sandiwara, drama, yang mana anak memainkan peran sebagai orang lain.

Montolalu, dkk (2005.1016) bermain peran yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan

Sujiono (2010: 89) mengemukakan bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi dengan alat-alat permainan

berukuran kecil /mini seperti boneka-bonekaan, rumah-rumahan, pesawat-pesawatan dan sebagainya.

Bermain peran adalah suatu kegiatan untuk memerankan sesuatu diluar perannya sendiri agar anak dapat memiliki pemahaman dan pandangan yang benar tentang sejarah di masa lampau, kemungkinan peristiwa dimasa datang dan peristiwa hangat yang memiliki arti penting dimasa kini atau situasi yang diciptakan setiap saat dan setiap tempat. Sujiono (2004:5.15)

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas bermain peran adalah permainan yang meliputi sandiwara,drama yang mana anak memainkan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal dan penghayatan terhadap perannya.

b. Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan bermain peran menurut Moeslichatoen (1999: 61) yaitu : (1) Mengembangkan kemampuan bahasa anak, (2) Mengembangkan daya khayal (imajinasi), (3) Menggali kreativitas anak, (4) Melatih motorik kasar anak untuk bergerak, (5) Melatih penghayatan anak, (6) Menggali perasaan anak.

c. Langkah-Langkah Bermain Peran

Sujiono (2010:90) langkah-langkah bermain peran adalah sebagai berikut : (1) Menentukan tujuan pembelajaran, (2) Memilih konteks dan peran, serta menulis skenario, (3) Latihan pendahuluan, (4) Kegiatan

pembelajaran / pelaksanaan peragaan, (5) Mendiskusikan kesimpulan, (6) Penilaian a) Berapa besar rasa percaya diri anak, b) Kemampuan anak dalam menghayati peran yang dimainkan dengan ekspresi yang tepat, c) Kemampuan anak dalam memerankan tokoh yang ditugaskan padanya.

Adapun langkah-langkah dalam bermain peran menurut Moeslichatoen (1999:63) adalah sebagai berikut : (1) Kegiatan pra bermain, (2) Kegiatan bermain, (3) Kegiatan penutup.

Menurut dua pendapat diatas maka penulis menentukan langkah langkah yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah langkah-langkah bermain peran menurut Sujiono(2010:90).

d. Kelebihan Dan Kekurangan Bermain Peran

Menurut Prasetyono (2008:157)

a. Kelebihannya

(a) Melatih diri anak untuk memahami dan mengingat isi bahan yang akan diperankan, (b) Anak berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif, (c) Menumbuhkan bakat kepada anak sehingga memungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama disekolah, (d) Kerja sama antara pemain dapat ditumbuhkan dengan sebaiknya, (e) Anak dapat lebih bertanggung jawab, (f) Bahasa lisan anak dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik.

b. Kekurangannya

(a) Sebagian anak yang tidak biasa ikut bermain peran menjadi kurang aktif, (b) Banyak memakan waktu, (c) Memerlukan tempat yang

cukup luas, (d) Sering kelas lain merasa terganggu oleh suara para pemain dan tepuk tangan penonton.

3. Kecerdasan Intrapersonal

a. Pengertian Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memahami diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman tersebut, Musfiroh (2008.9.3).

Selanjutnya Armstrong (2003) menyatakan bahwa komponen kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan memahami diri yang akurat meliputi kekuatan dan keterbatasan diri, kesadaran akan suasana hati, maksud, motivasi, temperamen, dan keinginan serta kemampuan disiplin diri, memahami dan menghargai diri.

Wibowo (2010.90) kecerdasan intrapersonal atau kendali batin adalah kemampuan untuk melakukan diri dengan tenang dan objektif.

Hidayani. dkk (2005.5.24) kecerdasan intrapersonal atau disebut kecerdasan diri sendiri guna mengembangkan potensi dalam diri anak agar tumbuh dengan baik maka lingkungan yang hangat akan menumbuhkan rasa mampu (kebanggaan) pada diri anak.

Kecerdasan Intrapersonal adalah kemampuan seseorang untuk berfikir secara reflektif, yaitu mengacu kepada kesadaran reflektif mengenai perasaan dan proses pemikiran diri sendiri. Sujiono (2010:61).

Berdasarkan dari pendapat-pendapat diatas maka kecerdasan intrapersonal adalah kemampuan diri sendiri dan bertindak berdasarkan pemahaman meliputi kekuatan dan keterbatasan diri.

b. Aspek-Aspek Kecerdasan Intrapersonal

Menurut Sujiono dkk (2004:6.25) Aspek-aspek kecerdasan intrapersonal adalah : (1) Kemampuan memahami diri yang akurat meliputi kekuatan dan keterbatasan diri, (2) Kesadaran akan suasana hati, maksud, motivasi, temperamen dan keinginan serta kemampuan disiplin diri, (3) Memahami dan menghargai diri.

B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif Atau Desain-Desain Alternatif Intervensi Tindakan Yang Dipilih.

a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Kunandar (2008: 42) Ada beberapa pengertian dari penelitian tindakan yaitu :

1. *Kurt Lewin*, penelitian tindakan adalah suatu rangkaian yang terdiri atas empat Tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.
2. *Kamnis dan Mc.Taggar*, penelitian tindakan adalah suatu bentuk kolektif yang dilakukan oleh para partisipan didalam situasi sosial untuk meningkatkan Rasionalitas dan keadilan dari praktik sosial atau pendidikan yang mereka Lakukan, serta mempertinggi pemahaman mereka terhadap praktik dan situasi dimana praktik itu dilakukan.
3. *Dave Ebbut* dalam Hopkins penelitian tindakan adalah kajian sistematik dari upaya perbaikan pelaksanaan praktik pendidikan oleh sekelompok guru dalam melakukan tindakan-tindakan

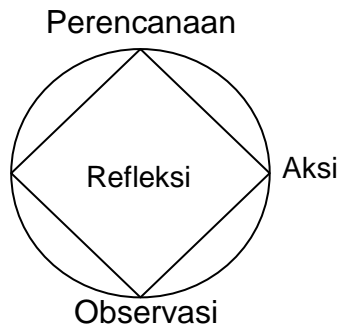
dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.

Sedangkan tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi dikelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.

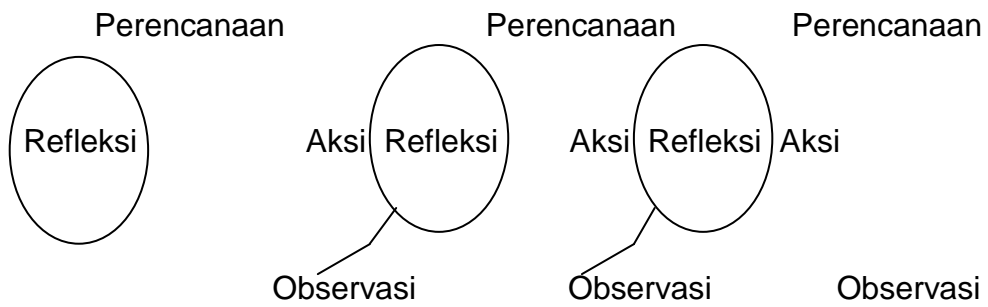
Dari pengertian penelitian tindakan kelas diatas dapat disimpulkan tiga prinsip, yakni :

1. Adanya partisipasi dari peneliti dalam suatu program atau kegiatan.
2. Adanya tujuan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan penelitian tindakan tersebut.
3. Adanya tindakan untuk meningkatkan kualitas suatu program atau kegiatan.

Desain PTK *Kurt Lewin*

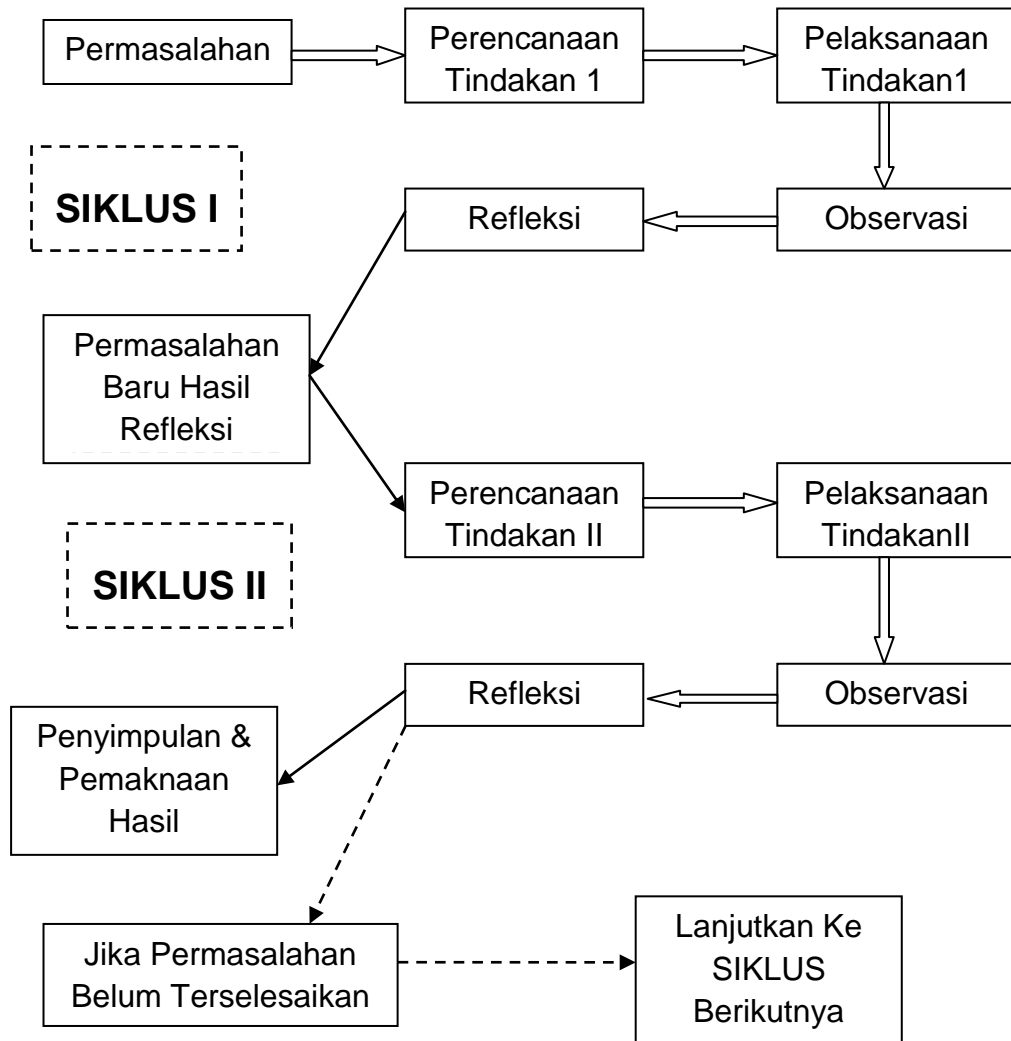


Gambar II. 1 : Empat Langkah Dalam PTK



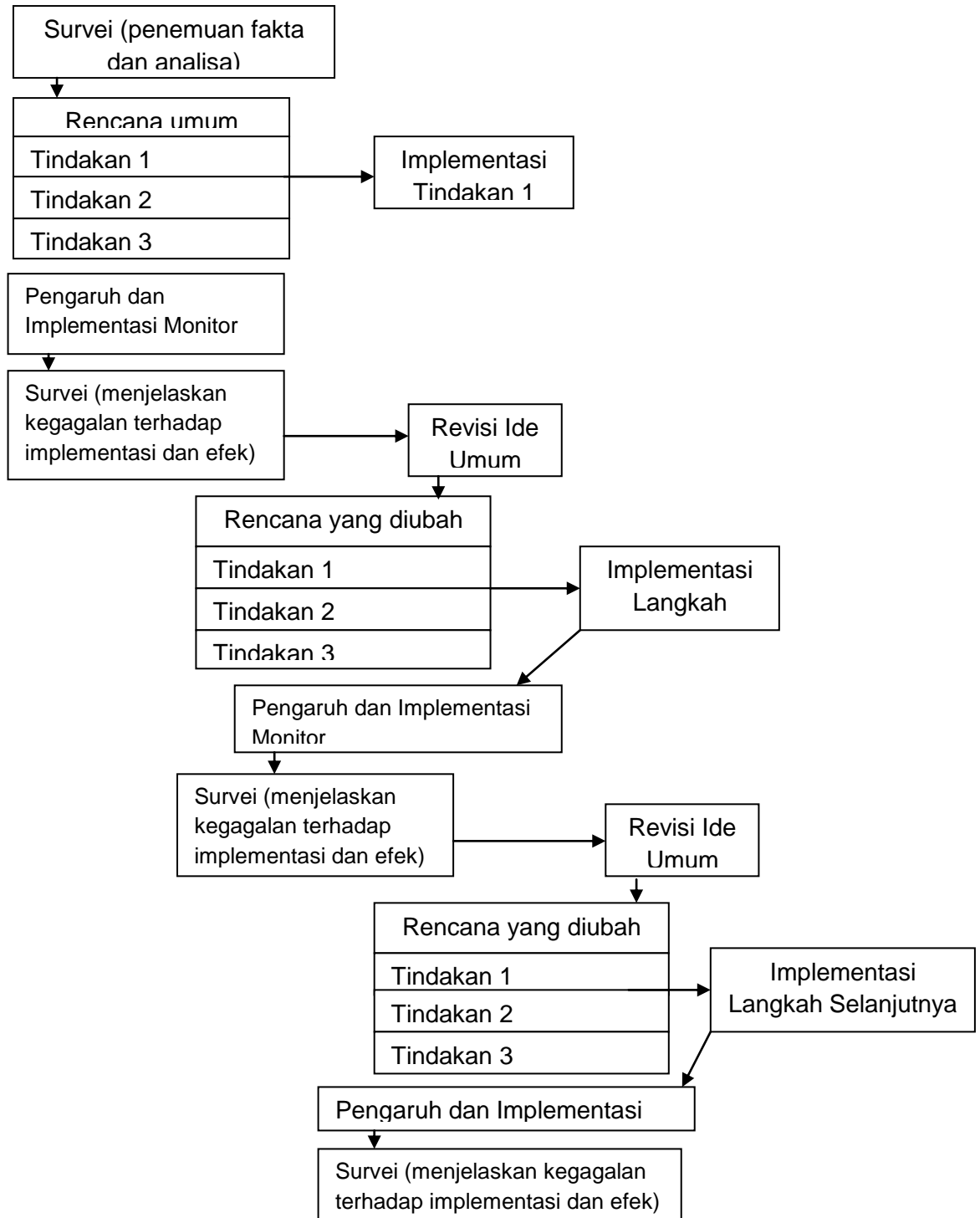
Gambar II. 2 : Bentuk Spiral, Terdiri Dari Beberapa Siklus

Desain PTK *Kemmis Dan Mc. Taggart*



Gambar II. 3 : Diagram Siklus PTK

Desain PTK *Dave Ebbut*



Gambar II. 4 : Riset Aksi Jhon Elliot

Dari macam-macam jenis penelitian diatas maka peneliti menggunakan jenis penelitian model *Kemmis* dan *Mc.Taggart* Karena model *Kemmis* dan *Mc. Taggart* merupakan pengembangan dari konsep dasar yang diperkenalkan oleh *Kurt Lewin*. Hanya saja, komponen *acting* (tindakan) dengan observasi (pengamatan) dijadikan satu kesatuan dikarenakan penerapan *acting* dan observasi merupakan dua kegiatan yang tidak terpisahkan dan kedua kegiatan itu juga dilakukan dalam satu kesatuan waktu, ketika tindakan dilaksanakan begitu juga observasi harus dilakukan.

C. Bahasan Hasil Penelitian Yang Relevan

- a. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ilianti (Skripsi) memiliki variabel yang sama yaitu penerapan metode bermain peran dengan berjudul, "Penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak, " menyimpulkan bahwa dengan metode pengembangan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada anak.
- b. Penelitian juga dilakukan oleh Kurniah (Desertasi) memiliki variabel yang sama dalam penelitiannya yang berjudul, " Strategi bermain peran untuk meingkatkan kecerdasan sosial emosional dan agama di Taman Kanak-Kanak Alhidayah Pemulang Permai 1 Tangerang, " menyimpulkan bahwa strategi bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional dan agama anak.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Penelitian ini dilakukan persiklus, dimana tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, refleksi. Siklus tersebut akan dihentikan apabila kegiatan metode bermain peran sudah mencapai target dari penelitian (dapat mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak).

Perencanaan dilakukan dengan penerapan metode bermain peran pada anak A1, karena dengan penerapan metode bermain peran, anak dapat terlibat langsung sehingga guru hanya berfungsi sebagai motifator bagi anak dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas model *Kemmis* dan *Mc. Taggart* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Penyusunan Rencana

Perencanaan adalah mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis untuk meningkatkan apa yang telah terjadi. Dalam perencanaan guru mempersiapkan kegiatan sebagai berikut :

- a. Rencana Kegiatan Harian (RKH) sesuai dengan tema.
- b. Mempersiapkan skenario dan membuat media pembelajaran.
- c. Menyiapkan lembar observasi anak.
- d. Menyiapkan lembar observasi guru
- e. Menentukan alokasi waktu.

2. Tindakan

Dalam melaksanakan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

3. Observasi

Pada tahap ini dilakukan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian.

4. Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Rabbani Kota Bengkulu yang beralamat di jalan Mayjen Sutoyo No. 18 Tanah Patah Kota Bengkulu. Penelitian ini dilakukan pada semester 1 tahun pelajaran 2013-2014 pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan beberapa siklus sampai mencapai 80% keberhasilan barulah Penelitian Tindakan Kelas ini dianggap selesai.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak-anak Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Rabbani Bengkulu. Adapun kelas yang akan digunakan adalah kelas A1 dengan jumlah siswa 15 orang terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan atas empat langkah tindakan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi atau pengamatan dan refleksi keempat langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap Perencanaan ini disusun berbagai langkah tindakan

secara rinci, diantaranya dibuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH). Serta menyiapkan lembar observasi anak dan lembar observasi guru.

b. Aksi atau pelaksanaan tindakan (*Acting*)

Pada setiap siklus guru mempersiapkan semua perencanaan yang dilakukan dikelas, langkah-langkah sebagai berikut :

1. Kegiatan Diluar Kelas

Anak berbaris dihalaman, membaca ikrar, bernyanyi sesuai tema. Dengan kegiatan ini guru berperan sebagai pembimbing.

2. Kegiatan Awal

Anak masuk kekelas, kemudian anak membaca do'a, surat dan hadis. sebelum kegiatan dimulai guru menyampaikan tema dan anak dijelaskan tentang kegiatan bermain peran yang akan dimainkan.

c. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersama dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data-data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang melaksanakan tindakan dan rancana yang akan dibuat. Data yang akan dibuat adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan mengambil tafsir secara benar, sedangkan data kuantitatif adalah data yang dianalisis dengan menggunakan angka dan presentasi. Dalam

melaksanakan observasi dan evaluasi guru tidak harus selalu bekerja sendiri, tetapi guru bisa dibantu oleh pengamat luar (sejawat atau pakar).

d. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap memproses data yang didapat saat melakukan pengamatan (observasi) dari data yang didapat. Kemudian ditafsirkan dan dianalisis, hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi apakah diperlukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menemukan suatu keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) apabila hasil belum dicapai akan dilanjutkan dengan siklus dua dan siklus selanjutnya.

E. Instrument-Instrument Pengumpulan Data Yang digunakan

a. Lembar Observasi

Menurut Kunandar (2008:73) Observasi dalam PTK adalah kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan kinerja Proses Belajar Mengajar. Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait. Observasi yang cermat diperlukan karena tindakan selalu akan dibatasi oleh keadaan realitas, dan semua kendala itu belum pernah dapat dilihat dengan jelas pada waktu yang lalu.

Lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi anak. Lembar observasi guru digunakan agar dapat mengamati guru mengajar dalam kegiatan bermain peran. Sedangkan lembar observasi anak digunakan untuk mengamati perkembangan kecerdasan intrapersonal anak dalam proses pembelajaran kegiatan bermain peran.

- b. Dokumentasi / Foto

Untuk memperkuat data observasi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik observasi yaitu mengamati langsung kepada anak dalam proses pembelajaran.

G. Teknik Analisis Data

Hasil dari lembar observasi kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan mampersentasikan hasil yang didapat, Data itu kemudian dianalisis untuk mendiskripsikan aspek pembiasaan perilaku yang muncul dalam proses pembelajaran (Sudjana, 1998: 72) adapun rumusnya yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan

P : Persentase

n : Jumlah anak yang berhasil

N : Jumlah keseluruhan anak

100% : Bilangan konstan

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan anak merupakan target yang hendak dicapai

dalam menentukan tindakan. Sebagai indikator dalam penelitian tindakan kelas ini adalah jika perkembangan kecerdasan intrapersonal anak sudah mencapai 80% dari indikator keberhasilan yang direncanakan maka penelitian tindakan kelas ini dianggap selesai.