

**PENGARUH PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN TERHADAP
PERKEMBANGAN *MULTIPLE INTELLIGENCES* ANAK
DI KELAS B PAUD PUTI BUNGSU
KABUPATEN MUKOMUKO**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri
Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

EZA ZUKIAH NUR

NIM: 1416253012

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI (PIAUD)
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
TAHUN 2018**



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdri. Eza Zukiah Nur

NIM : 1416253012

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri.

Nama : EZA ZUKIAH NUR

NIM : 1416253012

Judul : **Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan *Multiple Intelligences* Anak di Kelas B PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko.**

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang ilmu Tarbiyah.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu,alaikum Wr. Wb.

Bengkulu, Desember 2018

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd

NIP. 196903081996031005

Ahmad Syarifin, M. Ag

NIP. 198006162015031003



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Alamat : Jln. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax : (0736) 51171 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan *Multiple Intelligences* Anak Di Kelas B PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko** yang disusun oleh: **Eza Zukiah Nur Nim.1416253012**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris

IAIN Bengkulu pada hari Jumat, Tanggal 18 Januari 2019 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam

Anak Usia Dini (PIAUD).

Ketua
Nurlaili, M. Pdi
NIP. 197507022000032002

Sekretaris
Ahmad Syarifin, M. Ag
NIP. 198006162015031003

Penguji I
Dr. Buyung Surahman, M. Pd
NIP. 196110151984031002

Penguji II
Fatrima Santri Syafri, M. Pd. Mat
NIP. 198803192015032003

Bengkulu, 28 Januari 2019
Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Zubaedi, M.Ag., M. Pd
NIP. 196903081996031005

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku, Ayah dan Ibu (Alm. Ridwan dan Siti Ajir), yang telah membesarkan, mendidik, dan mendoakanku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Keluargaku (Dul Hadi, Rahimin dan Atifah Ajra), yang memberikan motivasi baik berupa do'a, dukungan dan semangat sehingga tidak membuatku putus asa dalam menyelesaikan skripsi.
3. Teman-teman angkatan tahun 2014 yang telah menemaniku sejak awal masuk kuliah hingga saat ini.
4. Almamater IAIN Bengkulu.

MOTTO

U T A M A

Unggul dalam Prestasi,

TAat dalam Ibadah.

MuliA dalam Akhlak.

(by. Eza Zukiah Nur)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Eza Zukiah Nur

NIM : 1416253012

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan *Multiple Intelligences* Anak di Kelas B PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, Desember 2018

Yang menyatakan,

METERAI
TEMPEL



10DD0AFF341642947

6000
ENAM RIBU RUPIAH



Eza Zukiah Nur

NIM: 141 625 3012

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan *Multiple Intelligences* Anak di Kelas B PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko”**. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad saw.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin. M., M.Ag., MH. selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris dan Pembimbing I skripsi, atas arahan dan saran perbaikan skripsi ini.
3. Ibu Nurlaili, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah.
4. Bapak Ahmad Syarifin, M.Ag. selaku Pembimbing II skripsi, yang selalu membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah memfasilitasi penulis dalam pembuatan skripsi.
6. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu, terkhusus dosen-dosen yang telah mengajar dan memberikan penulis ilmu pengetahuan.
7. Kepala Sekolah dan Guru PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bengkulu, Desember 2018

Penulis,

Eza Zukiah Nur
NIM: 141 625 3012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II : KAJIAN TEORI	
A. Metode Pembelajaran Bermain Peran	12
B. <i>Multiple Intelligences</i> Kecerdasan Jamak)	22
C. Kajian Penelitian Terdahulu	36
D. Kerangka Berpikir	38
E. Hipotesis Peneliltian	40
BAB III: METODE PENELITIAN	

A. Jenis Penelitian	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	42
C. Populasi dan Sampel Penelitian	42
D. Teknik Pengumpulan Data	44
E. Instrumen Penelitian	45
F. Teknik Analisis Data	55

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian	56
B. Deskripsi Data	58
C. Analisis Data	62
D. Pembahasan	64

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran-saran	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

ABSTRAK

Eza Zukiah Nur, November, 2018, *Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Perkembangan Multiple Intelligences Anak di Kelas B PAUD Puti Bungsu Kecamatan Malin Deman Kabupaten Mukomuko*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing: 1. Dr. Zubaedi, M.Ag, M.Pd., 2. Ahmad Syarifin, M.Ag.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Perkembangan Multiple Intelligences.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan adanya permasalahan PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko yang belum melaksanakan *multiple intelligences*. Hal ini ditandai dengan sikap anak kurang terkontrol saat belajar, karena situasi kelas dan ruang belajar anak, hanya dipisahkan dengan sekat papan, sehingga masih banyak anak yang berlari-lari dan mengganggu kelas lainnya, ada anak yang selalu menguasai kelas dan mainan sehingga anak sering berebut mainan di sekolah, model dan metode pembelajaran yang digunakan adalah K-13, tetapi belum bervariasi karena guru hanya menggunakan majalah tema sesuai dengan yang telah ditentukan oleh sekolah, hal ini membuat anak menjadi jenuh dan tidak tertarik lagi saat pembelajaran, alat permainan edukatif hanya digunakan pada saat anak istirahat, seperti *puzzle*, pletisin, lego dengan jumlah yang terbatas, juga permainan di halaman yang dimiliki PAUD masih sedikit sehingga anak harus mengantri untuk mendapatkan giliran main. Tujuan penelitian ini adalah *untuk mendeskripsikan apakah ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap multiple intelligences anak di kelas B PAUD Puti Bungsu kecamatan Malin Deman kabupaten Mukomuko.*

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif korelasi *product moment* dengan pengujian hipotesis asosiatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu lembar observasi, catatan anekdot dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah rumus *product moment*.

Hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa hasil t_{hitung} sebesar 4,179, selanjutnya dibandingkan dengan $dk = 14 + 14 - 2 = 26$ adalah 1,706. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . $4,179 \geq 1,706$. Angka di atas menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak. Berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak kelas B PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko. Peningkatan hasil skor rata-rata anak pada saat *pre-treatment* yaitu 73,86 meningkat menjadi 98,14 skor rata-rata anak pada saat *post-treatment*.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	40
Gambar 3.1 Desain Paradigma Penelitian	42

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Indikator Kecerdasan Verbal Linguistik	26
Tabel 2.2 Indikator Kecerdasan Visual Spasial	27
Tabel 2.3 Perkembangan Motorik Anak	31
Tabel 2.4 Indikator Kecerdasan Koordinasi Gerak Tubuh dan Motorik	32
Tabel 2.5 Indikator Kecerdasan Interpersonal	33
Tabel 3.1 Instrumen Penilaian Kecerdasan Jamak Anak	46
Tabel 3.2 Pengujian Validitas Soal Tes Nomor 1	49
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Soal Tes secara Keseluruhan	51
Tabel 3.4 Tabulasi Pengelompokan Item Ganjil (X)	52
Tabel 3.5 Tabulasi Pengelompokan Item Genap (Y)	53
Tabel 3.6 Pengujian Reliabilitas Lembar Penilaian	53
Tabel 4.1 Data Anak PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko	56
Tabel 4.2 Data Sarana dan Prasarana SD Negeri 13 Kaur	58
Tabel 4.3 Nilai <i>Pre-Treatment</i> dan <i>Post-Treatment</i> Anak	58
Tabel 4.4 Nilai <i>Pre-Treatment</i> Anak	59
Tabel 4.5 Kategori <i>Pre-Treatment</i> Anak	60
Tabel 4.6 Nilai <i>Post-Treatment</i> Anak	60
Tabel 4.7 Kategori <i>Post-Treatment</i> Anak	61
Tabel 4.8 Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran terhadap <i>Multiple Intelligences</i> Anak Kelas B PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. SK Pembimbing.
2. Surat Pergantian Judul Skripsi.
3. Kartu Bimbingan Skripsi.
4. Surat Izin Penelitian dari Kampus IAIN Bengkulu.
5. Surat Selesai Penelitian dari PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko.
6. RPP Pertemuan 1 sampai pertemuan 6.
7. Lembar Penilaian Daftar Ceklis Anak.
8. Foto-foto Penelitian.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sesuai dengan Undang-Undang SISDIKNAS Bab I Pasal 1 Ayat 14, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu usaha pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.¹ Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk menjadi manusia yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, peserta didik harus melakukan pembelajaran, baik formal, non formal ataupun informal. Seperti yang terdapat dalam surat at-Taubah (9) : 122 yang berbunyi:

¹Tim Redaksi Pustaka Yustisia, *Perundangan tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013* (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2013), h. 3.

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

*Artinya: "Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya."*²

Makna dari ayat di atas adalah Allah SWT memerintahkan umat Islam untuk menuntut ilmu bukan hanya berperang, agar umat Islam tidak dibodohi oleh agama lain.

Usia dini adalah periode anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, dan disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.³ Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, yang diterima anak pada masa usia dini, baik itu makanan, minuman, serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh besar pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.⁴

Hal inilah yang menjadi kewajiban pemerintah untuk melaksanakan pendidikan anak usia dini, karena sangat penting untuk masa depan anak

²Departemen Agama RI, *Mushaf Al-Quran Terjemah* (Jakarta: Al-Huda, 2005), h. 207.

³Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Indeks, 2009), h. 7.

⁴Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 10.

bangsa. Tujuan dari diselenggarakannya PAUD adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Tujuan utama ialah untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa. Tujuan penyerta yakni untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.⁵

Pendidikan anak harus dilakukan melalui tiga lingkungan, yaitu keluarga, sekolah, dan organisasi, dimana keluarga merupakan pusat pendidikan yang pertama dan terpenting.⁶ Anak memang harus diajarkan pendidikan sedini mungkin. Pentingnya mencari ilmu dan mendapatkan ilmu, terdapat dalam hadis di bawah ini:

عَنْ أَبِي دَرْدَاءَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ: سَمِعْتُ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَقُولُ: مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَبْتَغِي فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ إِنَّ الْمَلَائِكَةَ تَضَعُ أَجْنَحَتَهَا لِطَالِبِ رِضَاءًا بِمَا صَنَعَ وَأَنَّ الْعَالِمَ لَيَسْتَعْفِرُ لَهُ مَنْ فِي السَّمَاوَاتِ وَمَنْ فِي الْعَرْضِ حَتَّى الْحَيَّاتِ فِي الْمَاءِ , وَ فَضْلُ الْعَالِمِ عَلَى الْعِبَادِ كَفَضْلِ الْقَمَرِ عَلَى سَائِرِ الْكَوَاكِبِ , وَ أَنَّ الْعُلَمَاءَ وَرَثَةُ الْأَنْبِيَاءِ لَمْ يَرِثُوا دِينَارًا وَلَا دِرْهَمًا , إِنَّمَا وَرِثُوا الْعِلْمَ , فَمَنْ أَخَذَهُ أَخَذَ بِحِطِّ وَ أَفِرَّ (رَوَاهُ أَبُو دَاوُدَ وَ التِّرْمِذِيُّ)

Artinya: "Dari Abu Darda' R.A, beliau berkata: Saya mendengar Rasulullah SAW bersabda: Barang siapa yang menempuh perjalanan untuk mencari ilmu maka Allah memudahkan baginya jalan menuju surga, dan sesungguhnya para malaikat

⁵Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 10.

⁶Maimunah Hasan, *PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Diva Press, 2010), h.18.

meletakkan sayapnya bagi penuntut ilmu yang ridho terhadap apa yang ia kerjakan, dan sesungguhnya orang yang alim dimintakan ampunan oleh orang-orang yang ada di langit dan orang-orang yang ada di bumi hingga ikan-ikan yang ada di air, dan keutamaan yang alim atas orang yang ahli ibadah seperti keutamaan bulan atas seluruh bintang, dan sesungguhnya ulama' adalah pewaris para Nabi, dan sesungguhnya para Nabi tidak mewariskan dinar dan tidak mewariskan dirham, melainkan mewariskan ilmu, maka barang siapa yang mengabilnya maka hendaklah ia mengambil dengan bagian yang sempurna." (H.R At- Tirmidzi, Ahmad, Al-Baihaqi, Abu Daud dan Ad-Darimi)⁷

Hadis di atas mempunyai makna tentang lima keutamaan orang menuntut ilmu, yaitu mendapatkan kemudahan untuk menuju surga; disenangi oleh para malaikat; dimohonkan ampun oleh makhluk Allah yang lain; lebih utama daripada ahli ibadah; dan menjadi pewaris Nabi. Karena pentingnya pendidikan anak usia dini, maka banyak orang tua yang mulai memasukkan anak-anaknya ke pendidikan formal PAUD.

PAUD sebagai upaya pembinaan menunjuk pada usaha atau kegiatan yang dilaksanakan untuk membina anak usia dini, dimana dalam praktik keseharian sering diidentikkan dengan kata pendidikan, yang dilakukan oleh orang dewasa (orang tua atau guru), di sekolah atau di lembaga pendidikan sehingga anak terbina menampilkan perilaku yang baik.⁸ Untuk meningkatkan pendidikan peran seorang guru sangat diperlukan sebagai media pendidik memberikan ilmunya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Peranan guru sebagai pendidik merupakan peran memberi bantuan dan dorongan, serta berupaya agar pelajaran yang diberikan selalu cukup

⁷Bukhari Umar, *Hadis Tarbawi, Pendidikan dalam Perspektif Hadis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 16.

⁸Cyrus T. Lalompok dan Kartini Ester, *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-Nilai Keagamaan bagi Anak Usia Dini* (Jakarta: Grasindo, 2017), h. 2.

untuk menarik minat anak.⁹ Peran guru dalam pembelajaran belum dapat digantikan oleh mesin, robot, TV, radio, ataupun komputer, karena pendidikan bukan hanya mengisi otak peserta didik dengan jutaan ilmu pengetahuan, tetapi lebih dari itu, siswa harus cerdas dalam sikap, emosional, dan spiritual serta memiliki keterampilan yang bisa menopang hidupnya.¹⁰

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.¹¹

Kedudukan guru sebagai tenaga profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Ijazah S1 yang dimiliki oleh pendidik PAUD merepresentasikan atau menjadi legalitas formal bahwa guru PAUD telah memiliki keahlian, kemahiran, dan kecakapan yang memenuhi standar pendidikan anak usia dini. da beberapa dampak negatif jika guru dipaksakan atau memaksakan diri untuk mengajar materi pembelajaran yang tidak sesuai dengan bidangnya, diantaranya adalah rasa kurang puas akan

⁹Suryoboto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2009), h.56.

¹⁰Ramayulis, *Dasar-Dasar Kependidikan* (Jakarta: Kalam Mulia, 2015), h. 137.

¹¹Darda Syahrizal dan Adi Sugiarto, *Undang-Undangan Sistem Pendidikan Nasional & Aplikasinya* (Jakarta: Niaga Swadaya, 2013), h. 110.

muncul dengan sendirinya karena keahliannya tidak akan maksimal; guru cenderung memiliki motivasi yang rendah untuk mengajar; keahlian guru tidak berkembang; kegiatan belajar mengajar akan menjadi kurang menarik karena guru mengalami kesulitan dalam mengajar; jika pembelajaran kurang menarik maka dapat menyebabkan anak kurang termotivasi dalam belajar.¹²

Lembaga pendidikan anak usia dini sebagai ruang publik bagi pengembangan kreativitas sekaligus pembelajaran kritis bagi anak usia dini tidak akan dapat berfungsi secara optimal apabila guru sebagai pendidik tidak memiliki komitmen, dedikasi, serta tanggung jawab untuk mewujudkan proses pembelajaran dalam situasi pendidikan yang tenang, kritis sekaligus kreatif dan demokratis.¹³

Dunia anak adalah dunia bermain, oleh karena itu para ahli menawarkan konsep belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dengan memadukan antara keduanya, maka esensi belajar tetap ada dalam permainan anak, dan anak juga tidak diasingkan dari dunia bermainnya. Bermain bermanfaat bagi perkembangan fisik atau motorik, perkembangan kognitif, perkembangan afektif, serta perkembangan sosial emosional anak.¹⁴

Penulis melakukan observasi awal di PAUD Puti Bungsu yang berdiri sejak 23 April 2004, terletak di desa Talang Arah kecamatan Malin Deman kabupaten Mukomuko. Di PAUD ini, terdapat 4 orang guru dan 2 rombel,

¹²Masykur Arif Rahman, *Kesalahan-Kesalahan Guru Saat Mengajar* (Jakarta: Laksana, 2013), h. 190-195.

¹³Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kali Media, 2017), h. 90-91.

¹⁴Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), h. 97.

dengan jumlah peserta didik pada kelas B yaitu 14 anak dan kelas A yaitu 18 anak. Pada saat observasi, ditemukan permasalahan yaitu anak kurang terkontrol saat belajar, karena situasi kelas dan ruang belajar anak, hanya dipisahkan dengan sekat papan, sehingga masih banyak anak yang berlari-lari dan mengganggu kelas lainnya. Ada anak yang selalu menguasai kelas dan mainan sehingga anak sering berebut mainan di sekolah.

Model dan metode pembelajaran yang digunakan adalah K-13, tetapi belum bervariasi karena guru hanya menggunakan majalah tema sesuai dengan yang telah ditentukan oleh sekolah, hal ini membuat anak menjadi jenuh dan tidak tertarik lagi saat pembelajaran.

Alat permainan edukatif hanya digunakan pada saat anak istirahat, seperti *puzzle*, pletisin, lego dengan jumlah yang terbatas. Juga permainan di halaman yang dimiliki PAUD masih sedikit sehingga anak harus mengantri untuk mendapatkan giliran main.¹⁵ Perkembangan kecerdasan jamak anak, terdapat 7 anak (50%) hanya mencapai tahap belum berkembang (BB), 6 anak (42,86%) mencapai tahap mulai berkembang (MB), dan hanya 1 anak (7,14) yang mencapai tahap berkembang sesuai harapan (BSB), yang membuktikan bahwa kecerdasan jamak anak perlu dikembangkan. Oleh sebab itu, peneliti menerapkan metode pembelajaran bermain peran untuk perkembangan kecerdasan jamak anak.

Kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan

¹⁵Observasi awal, pada tanggal 27 Maret 2018.

kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu.¹⁶ Pendekatan ini merupakan alat untuk melihat bagaimana pikiran manusia mengoperasikan dunia, baik itu benda-benda yang konkret maupun hal-hal yang abstrak. Bagi Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar, yang ada anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan. Sebenarnya kecerdasan anak tidak hanya ditentukan oleh skor tunggal yang diungkap oleh tes inteligensi, yang hanya mengukur kemampuan anak dalam bidang verbal linguistik dan logis matematis, dan hasilnya berupa skor yang tidak memadai untuk menentukan cerdas tidaknya anak, karena pada dasarnya anak memiliki sejumlah kecerdasan (kecerdasan jamak) berupa keterampilan dan kemampuan yang mewakili berbagai cara anak dalam belajar dan berinteraksi dengan diri dan lingkungannya. Pengembangan kecerdasan jamak pada anak usia dini adalah melalui bermain.¹⁷

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan mengambil judul dalam penelitian ini adalah **pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak di Kelas B PAUD Puti Bungsu Kecamatan Malin Deman Kabupaten Mukomuko.**

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan, yaitu:

¹⁶Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, h. 48.

¹⁷Emmi Budiartati, "Pembelajaran melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak pada Anak Usia Dini," *Jurusan Pendidikan Luar Sekolah, FIP Unnes, Lembaran Ilmu Kependidikan* Jilid 36, Np. 2, Desember (2007): h. 96-97.

1. Anak kurang terkontrol saat belajar, masih banyak anak yang berlari-lari dan mengganggu kelas lainnya.
2. Ada anak yang selalu menguasai kelas dan mainan sehingga anak sering berebut mainan di sekolah.
3. Model dan metode pembelajaran yang digunakan adalah K-13, tetapi belum bervariasi karena guru hanya menggunakan majalah tema sesuai dengan yang telah ditentukan oleh sekolah, hal ini membuat anak menjadi jenuh dan tidak tertarik lagi saat pembelajaran.
4. Alat permainan edukatif hanya digunakan pada saat anak istirahat, seperti *puzzle*, pletisin, lego dengan jumlah yang terbatas.
5. Permainan di halaman yang dimiliki PAUD masih sedikit sehingga anak harus mengantri untuk mendapatkan giliran main.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari kesalahan dan tidak keluar dari pokok permasalahan maka penulis membatasi masalah ini, yaitu:

1. Metode pembelajaran yang digunakan ialah bermain peran.
2. Kecerdasan jamak yang dinilai perkembangannya adalah kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan fisik dan motorik, dan kecerdasan interpersonal.
3. Empat kecerdasan jamak yang dinilai perkembangannya oleh penulis telah disesuaikan dengan tujuan dan manfaat metode bermain peran.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka peneliti membuat rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu apakah ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak di kelas B PAUD Puti Bungsu kecamatan Malin Deman kabupaten Mukomuko?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan apakah ada pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak di kelas B PAUD Puti Bungsu kecamatan Malin Deman kabupaten Mukomuko.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan poposal dan penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis: dapat menemukan pengetahuan baru tentang metode bermain peran, cara mengembangkan *multiple intelegences* anak, dan sebagai dasar penelitian selanjutnya.
2. Manfaat Praktis:
 - a. Bagi anak, dapat mengenal metode pembelajaran seperti bermain peran, sehingga anak tidak jenuh dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

- b. Bagi guru, dapat menambah wawasan dalam merancang dan memilih metode dan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan potensi, kompetensi dan kreativitas yang dimiliki oleh anak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Metode Pembelajaran Bermain Peran

Dalam membahas topik penelitian ini digunakan beberapa teori yang relevan.

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode berasal dari kata *method* yang artinya melalui, melewati, jalan atau cara untuk memperoleh sesuatu, yang secara bahasa, metode adalah cara, yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan.¹⁸ Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode secara harfiah berarti cara, dalam kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.¹⁹

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa, dimana secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.²⁰ Pembelajaran secara umum yaitu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik maupun antar peserta didik. Proses interaksi

¹⁸Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 141.

¹⁹Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran* (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2012), h. 9.

²⁰Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 2.

ini bisa dilakukan dengan berbagai media dan sumber belajar yang menunjang keberhasilan belajar peserta didik.²¹

Metode pembelajaran di taman kanak-kanak (TK) pada umumnya disesuaikan dengan tahap perkembangan anak itu sendiri. Oleh karena itu, guru di taman kanak-kanak pada umumnya menggunakan metode pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ada banyak metode yang dapat membantu meningkatkan perkembangan anak, salah satunya yaitu metode bermain.²²

Metode pembelajaran adalah cara-cara melaksanakan dari pada proses pengajaran, atau soal bagaimana teknisnya sesuatu bahan pelajaran diberikan kepada murid-murid di sekolah.²³ Khusus metode mengajar di dalam kelas efektivitas mengajar dipengaruhi oleh faktor tujuan, situasi dan faktor guru itu sendiri. seorang guru akan lebih mudah menetapkan metode manakah yang paling sesuai untuk situasi dan kondisi pengajaran, proses belajar mengajar akan berjalan baik jika siswa lebih aktif dibanding guru, berarti tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila digunakan metode yang tepat, sesuai dengan standar keberhasilan yang telah diterapkan.²⁴

Berdasarkan uraian di atas maka metode pembelajaran merupakan hal yang sangat penting bagi dunia pendidikan terutama bagi seorang guru yang akan mengajar anak didiknya.

²¹M. Fadlillah, *Implementasi Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), h. 173.

²²Riza Syafitri, Dkk, "Pengaruh Metode Pemberian Tugas Terhadap Kemampuan Koordinasi Mata dan Tangan Anak," e-Journal Pendidikan Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 5, No. 2 2017.

²³Suryosubroto. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 140.

²⁴Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, h. 17.

Sesuai penjelasan di atas, bahwa metode penting dalam dalam pembelajaran, sesuai dengan surat An-Nahl (16) : 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِلْهُم بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَن سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk.”²⁵

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah memerintahkan untuk menggunakan cara yang tepat dan benar dalam pembelajaran.

2. Pengertian Bermain

Pendidikan anak memberikan kontribusi pada semua aspek perkembangan anak. Hal di buktikan oleh tokoh-tokoh pendidikan seperti Milan, Frobel, Montessori, dan Hill. Mereka mengembangkan semua komponen aktifitas anak melalui bermain. Selanjutnya Deborah Burnett Strother berpendapat bahwa bermain sebagai alat transpormasi, sebagai pemandu pengalaman dan pemahaman. Bagi semua anak bermain adalah jalan untuk asimilasi pengetahuan dan pemahaman terhadap dunia. Bermain merupakan kebutuhan esensial bagi anak, sebuah aktifitas bawaan yang krusial untuk pertumbuhan.²⁶

NAEYC dalam “*Guidelines for Developmentally Appropriate practise*” menegaskan bahwa peran bermain tidak hanya memberikan

²⁵Departemen Agama Islam RI, *Al-Quran dan Terjemahan*, h. 206.

²⁶Rosma Hartiny, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Teras, 2010), h.38-39.

kontrasi perkembangan kognitif tetapi merupakan mata rantal yang vital dalam mendorong pertumbuhan semua aspek. Bermain bagi anak adalah pemilihan wahana dan indikator pertumbuhan mental mereka. Bermain memungkinkan anak-anak melalui proses perkembangan secara urut. Di mulai dari perkembangan sensori motor pada usia bayi, pra operasional untuk usia pra-sekolah, pemikiran operasional konkrit untuk sekolah dasar. Semua adalah perkembangan kognitif sehingga bermain memiliki fungsi penting dalam perkembangan fisik, emosi, dan sosial. Oleh karena itu inisiatif anak, keterlibatan anak, dorongan guru dalam bermain adalah komponen yang penting dalam bermain dan belajar.

Kegiatan bermain dapat mengembangkan potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas, dan pada akhirnya prestasi akademik. Dalam kegiatan bermain terdapat kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain:

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya;
- b. 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 lain;
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak seringkali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya; serta
- d. 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.²⁷

Dunia anak adalah dunia bermain, oleh karena itu para ahli menawarkan konsep “belajar sambil bermain” dan “bermain sambil belajar. Dengan memadukan antara keduanya, maka esensi belajar tetap ada dalam permainan anak, dan anak juga tidak diasingkan dari dunia bermainnya. Bermain bermanfaat bagi perkembangan fisik atau motorik, perkembangan kognitif, perkembangan afektif, serta perkembangan sosial emosional anak.²⁸

Banyak manfaat bermain bagi perkembangan anak, seperti: anak menguasai berbagai konsep dasar di dalam pembelajaran, mengembangkan kreativitas anak, memberikan pengalaman kepada anak untuk

²⁷Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: Indeks, 2010), h. 36-37.

²⁸Novi Mulyani, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Kalimedia, 2016), h. 97.

berekplorasi, memberi kepuasan kepada anak untuk menciptakan sesuatu.²⁹

Bermain juga dapat memberi kepuasan kepada anak untuk menciptakan sesuatu, sehingga diperoleh hasil karya yang menarik dan sesuai dengan karakter yang dimiliki masing-masing anak. Selain itu, bermain bagi anak merupakan proses kreatif, dapat menggunakan simbol untuk menggambarkan dunianya dan dapat membangun pengertian yang berkaitan dengan pengalamannya. Bermain juga berguna sebagai sarana mengembangkan dan meningkatkan keterampilan serta kemampuan tertentu pada anak. Artinya dengan bermain dapat mengembangkan potensi perkembangan kognitif yang dimiliki siswa.

3. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode bermain peran atau sosiodrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disilihkan.³⁰ Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian.³¹ Anak menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif

²⁹Rosma Hartiny, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Teras, 2010), h.42

³⁰Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 88.

³¹Muhammad Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), h. 94.

dalam pembelajaran.³² Bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan rumah tangga serta kegiatan dilingkungan sekitarnya.³³

Jadi dapat penulis simpulkan, metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa, yang dapat melibatkan seluruh siswa untuk berpartisipasi dan mempunyai kesempatan mengembangkan kemampuannya dalam bekerjasama.

Pembelajaran dengan metode bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Dalam metode ini siswa berkesempatan terlibat secara aktif sehingga akan lebih memahami konsep, lebih lama mengingat namun memerlukan waktu yang lama. Model bermain peran, pertama, dibuat berdasarkan asumsi bahwa sangatlah mungkin menciptakan analogi otentik ke dalam suatu situasi permasalahan kehidupan nyata. Kedua, bahwa bermain peran dapat mendorong siswa mengekspresikan perasaannya dan bahkan melepaskannya. Ketiga, bahwa proses psikologis melibatkan sikap nilai keyakinan (*believe*) kita serta mengarahkan kepada kesadaran melalui keterlibatan spontan yang disertai analisis. Model ini dipelopori oleh George Shaftel. Proses bermain peran

³²E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan* (Bandung: Remaja Rosdakarya 2009), h.220.

³³Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, h. 81.

sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok, artinya melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk menggali perasaannya; memperoleh informasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.³⁴

Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada di sekitar anak. Melalui permainan ini daya imajinasi, kreativitas, empati, serta penghayatan anak dapat berkembang. Anak-anak dapat menjadi apa pun yang diinginkannya dan ia juga dapat melakukan manipulasi terhadap objek, seperti yang diharapkannya. Dalam memahami drama anak-anak Harley mendefinisikan bermain peran sebagai berikut: “Bermain peran adalah bentuk permainan bebas dari anak-anak yang masih muda. Adapun salah satu cara bagi mereka untuk menelusuri

³⁴Afifah Nur Hidayah, “Peningkatan Kecerdasan Spiritual Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Volume 7, Edisi 1 April (2013): h. 91-92.

dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter dari orang-orang yang berada disekitarnya”.³⁵

Dengan demikian dapat penulis simpulkan bahwa metode bermain peran dapat mengembangkan banyak kecerdasan jamak anak usia dini.

4. Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran antara lain:

- a. Agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain.
- b. Dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab.
- c. Dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
- d. Merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.³⁶

Adapun fungsi dari metode bermain peran, yaitu:

- a. Main peran menunjukkan kemampuan berpikir anak yang lebih tinggi, karena anak sudah dapat menahan pengalaman yang didapatnya melalui panca indera dan menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku pura-pura.
- b. Main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial, keterampilan

³⁵Emmy Anggraini dan Ilham Sunaryo, “Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Melalui Metode Bermain Peran di TK Kelompok B Pertiwi Mencil,” Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, *Jurnal Pendidikan Usia Dini* (2015): h. 7-8.

³⁶Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, h. 88.

pengambilan sudut pandang afeksi, keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi.

- c. Main peran sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosional anak usia tiga sampai enam tahun.
- d. Main peran membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu.
- e. Main peran diyakini sebagai terapi bagi anak yang mendapatkan pengalaman traumatik.
- f. Kegiatan main peran merupakan kegiatan dimana anak diberi kesempatan untuk menciptakan kembali kehidupan nyata dan kemudian memerankannya secara simbolik.³⁷

5. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Langkah-langkah dari sentra bermain peran, yaitu:

- a. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengarahan dan aturan-aturan serta tata tertib dalam bermain.
- b. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
- c. Guru membarikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak-anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama sambil menyebutkan warna kelompoknya sesuai dengan usianya yang berdekatan.

³⁷Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, h. 178.

- d. Guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain. Anak diberikan penjelasan mengenai alat-alat bermain yang telah disediakan.
- e. Guru menyiapkan permainan yang akan digunakan anak, guru meletakkan dan menyusun alat permainan sesuai tempatnya. Dalam bermain peran, diusahakan 2 orang anak atau lebih agar anak dapat berkomunikasi dengan temannya.
- f. Anak bermain sesuai dengan perannya, anak dapat berpindah tempat apabila merasa bosan. Anak bebas memilih permainan yang ada sesuai dengan kebutuhan anak.
- g. Guru hanya mengawasi, mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak guru membantunya.
- h. Setelah waktu bermain telah hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita, sementara guru merapihkan permainan dibantu oleh beberapa anak.³⁸

B. *Multiple Intelligences* (Kecerdasan Jamak)

1. Pengertian *Intelligences* (Kecerdasan)

Intelligences (kecerdasan) merupakan kemampuan untuk menyelesaikan suatu masalah atau menciptakan suatu produk berharga dalam suatu atau berbagai latar belakang budaya, sebagaimana dikemukakan oleh Gardner, “*an intelligence is the ability to solve problems,*

³⁸Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, h. 83.

or to create products, that are valued within one or more cultural setting”.³⁹ Hal ini sesuai dengan pernyataan Sternberg yang mengemukakan bahwa kecerdasan atau intelegensi merupakan aktivitas mental yang diarahkan pada kegiatan yang bertujuan untuk menyesuaikan diri, memilih, dan membentuk lingkungan yang sesuai dengan kehidupan individu.⁴⁰ Kecerdasan merupakan kemampuan tertinggi yang dimiliki oleh manusia, juga ungkapan dari cara berpikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas dalam belajar, dan memiliki manfaat yang besar tidak hanya bagi dirinya sendiri juga bagi pergaulannya di masyarakat.⁴¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa kecerdasan adalah kemampuan individu dalam melakukan berbagai hal yang memiliki nilai atau manfaat bagi orang lain, dan merupakan kemampuan juga keterampilan individu berpikir kemudian diwujudkan ke dalam tindakan.

2. Pengertian *Multiple Intelligences* (Kecerdasan Jamak)

Multiple Intelligences (Kecerdasan Jamak) adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu.⁴² Pendekatan ini merupakan alat untuk melihat bagaimana pikiran manusia mengoperasikan dunia, baik itu benda-benda yang konkret maupun hal-hal

³⁹Leli Halimah, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung: Refika Aditama, 2016), h. 109-110.

⁴⁰Martini Jamaris, *Mengukur Kecerdasan Jamak* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2017), h. 1.

⁴¹Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, h. 48.

⁴²Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, h. 48.

yang abstrak. Bagi Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar, yang ada anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan.

Berdasarkan pendapat tersebut, hendaknya orang tua dan guru selayaknya harus jeli dan cermat dalam menilai dan menstimulasi kecerdasan anak dalam sebuah rancang proses pembelajaran bagi anak usia dini.

3. Bentuk *Multiple Intelligences* (Kecerdasan Jamak)

Berdasarkan dari indikator penilaian perkembangan anak yang dapat dikembangkan oleh metode bermain peran, maka bentuk kecerdasan jamak anak usia dini yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah empat kecerdasan yaitu kecerdasan verbal linguistik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan fisik dan motorik, dan kecerdasan interpersonal.⁴³

a. Kecerdasan Verbal Linguistik

Kecerdasan verbal linguistik (*verbal linguistic intelligences*) merupakan salah satu bagian dari *multiple intelligence* yang berkaitan dengan kepekaan terhadap bunyi, struktur, makna, dan fungsi kata serta bahasa yang muncul melalui kegiatan bercakap-cakap, berdiskusi, dan membaca. Selanjutnya, kecerdasan jamak muncul pula dalam bentuk kemampuan menggunakan kata-kata secara efektif, baik lisan atau tulisan, termasuk kemampuan untuk memanipulasi sintaks atau struktur bahasa, fonologi atau bunyi dalam bahasa, semantik atau pemaknaan bahasa, dan dimensi pragmatik atau penggunaan bahasa secara praktis.

⁴³Martini Jamaris, *Mengukur Kecerdasan Jamak*, h. 3-11.

Di antara penggunaannya termasuk retorik (mempengaruhi orang lain untuk bertindak), mnemonik (menggunakan bahasa untuk mengingat informasi), menjelaskan (menggunakan bahasa untuk menjelaskan), dan metabahasa (menggunakan bahasa untuk membahasnya sendiri). Ciri-ciri yang dapat diidentifikasi dari kemunculan kecerdasan ini adalah senang membaca, menulis, bercerita, bermain games kata-kata, dan sebagainya.

Dampak dari kemampuan ini dapat dilihat dari kesukaan anak dalam beberapa hal, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Menulis kreatif.
- 2) Menuturkan dan mengarang lelucon atau cerita.
- 3) Sangat hafal nama, tempat, tanggal atau hal-hal kecil.
- 4) Menikmati membaca buku di waktu senggang.
- 5) Mengeja kata-kata dengan mudah dan tepat.
- 6) Menyukai pantun, puisi yang lucu, dan permainan kata.
- 7) Menikmati dan mendengar kata-kata lisan, cerita, dan radio.
- 8) Unggul dalam pelajaran membaca dan menulis.

Adapun indikator yang dinilai dalam kecerdasan verbal linguistik yang dipengaruhi oleh metode bermain peran, yaitu:⁴⁴

⁴⁴Hasnida, *Panduan Pendidik dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013* (Jakarta: Luxima Metro Media, 2016), h. 55-69.

Tabel 2.1
Indikator Kecerdasan Verbal Linguistik

No.	Indikator yang Dinilai
1.	Anak mengerti dua perintah secara bersamaan.
2.	Anak mengulang kalimat yang lebih kompleks.
3.	Anak berkomunikasi lisan, memiliki pebendaharaan kata.
4.	Anak melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan.
5.	Anak memahami arti kata dalam cerita.

b. Kecerdasan Visual Spasial

Kecerdasan visual spasial (*visual spatial intelligences*) merupakan salah satu bagian dari *multiple intelligences* yang berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi visual dan pikiran serta kemampuan mentransformasikan persepsi visual spasial seperti yang dilakukan dalam kegiatan melukis, mendesain pola, merancang bangunan, dan lain-lain. Visual spasial adalah kemampuan yang berkaitan dengan memadukan ciri-ciri objek atau benda yang ada dilingkungan sekitar dalam bentuk gambaran mental yang dapat diungkapkan kembali dalam bentuk informasi rinci, gambar, lukisan, pahatan, dan lain-lain. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan antara unsur-unsur tertentu.

Bertitik tolak dari uraian tersebut diatas, anak usia 4-6 tahun yang memiliki kecerdasan visual spasial yang tinggi dapat diidentifikasi dari beberapa hal, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Menonjol dalam pelajaran seni.

- 2) Dapat memberikan gambaran jelas tentang hal atau peristiwa.
- 3) Dapat menggambar sosok orang atau hewan dengan baik.
- 4) Dapat menyusun *puzzle* dengan tepat.
- 5) Dapat menyusun balok untuk membangun konstruksi tiga dimensi.
- 6) Mudah memahami suatu gambar dan ilustrasi.

Adapun indikator yang dinilai dalam kecerdasan visual spasial yang dipengaruhi oleh metode bermain peran, yaitu:⁴⁵

Tabel 2.2
Indikator Kecerdasan Visual Spasial

No.	Indikator yang Dinilai
1.	Anak mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan.
2.	Anak dapat menerapkan pengetahuan dan pengalamannya.
3.	Anak mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya.
4.	Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.
5.	Anak dapat mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

c. Kecerdasan Fisik dan Motorik

Kecepatan koordinasi gerakan tubuh dan motorik atau dapat disebut kecerdasan kinestetik atau gerak motorik merupakan salah satu bagian dari *multiple intelligences* yang berkaitan dengan kepekaan dan keterampilan dalam mengontrol koordinasi gerakan tubuh melalui gerakan motorik kasar dan halus, seperti menggunakan alat-alat secara terampil, melompat, berlari, berheenti secara tiba-tiba dengan terampil

⁴⁵Hasnida, *Panduan Pendidik dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*, h. 55-69.

dalam melakukan gerakan senam, menari, silat, dan lain-lain. Kecerdasan ini juga mencakup keterampilan tubuh khusus, seperti koordinasi, keseimbangan, kekuatan, fleksibilitas, kecepatan, taktil, dan haptik. Perkembangan kecerdasan dalam mengkoordinasikan gerakan tubuh dan motorik sejalan dengan perkembangan keterampilan motorik kasar (*gross motor skill*) dan keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) serta memadukan gerakan keduanya dengan koordinasi yang seimbang.

Perkembangan kemampuan mengkoordinasikan gerakan tubuh dan motorik terdiri dari tiga dimensi berikut:

- 1) *Posture*, yaitu kemampuan mengkoordinasikan persepsi visual dan persepsi motorik secara tepat sehingga individu dapat memposisikan tubuhnya di antara objek-objek di sekitarnya.
- 2) *Laterality*, yaitu kemampuan dalam menggerakkan otot dasar dan halus sesuai dengan arah yang dituju.
- 3) Perpaduan *posture* dan *laterality* merupakan prasyarat dalam melakukan koordinasi gerakan tubuh dan otot atau motorik, baik gerakan tubuh yang melibatkan otot kasar, seperti berjalan, melompat, berlari, menarik, mendorong dan lain-lain, maupun gerakan tangan dan jari-jari tangan yang melibatkan koordinasi otot halus, seperti menulis, meronce, memahat, melukis, dan lain-lain.

Anak usia 4-6 tahun telah mampu melakukan koordinasi gerakan tubuh dan motorik kasar dan halus secara seimbang. Di bidang gerakan

tubuh yang melibatkan otot kasar, kecerdasan dalam koordinasi gerakan tubuh dan motorik yang tinggi pada usia 4-6 tahun ini dapat diidentifikasi dari kemampuan anak dalam beberapa hal, di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Mengendarai sepeda motor roda tiga atau roda dua.
- 2) Berlari dan berhenti dengan sempurna.
- 3) Memanjat dan menaiki tangga.
- 4) Melompat dengan satu kaki atau dua kaki.
- 5) Meloncat jauh.
- 6) Berdiri secara seimbang dengan satu kaki.
- 7) Dapat meniti jembatan atau berjalan di atas balok secara seimbang.

Sementara itu, di bidang gerakan tubuh yang melibatkan otot halus, hal-hal yang dapat dilakukan anak usia 4-6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Menggunakan gunting untuk memotong kertas.
- 2) Memasang dan membuka tali sepatu, kancing, ataupun resleting baju.
- 3) Menahan kertas dengan satu tangan sementara tangan yang lain digunakan untuk menulis, atau melakukan kegiatan lain.
- 4) Meronce manik-manik.
- 5) Melipat kertas untuk dijadikan suatu bentuk.
- 6) Memasukkan benang ke dalam jarum, dan lain-lain.

Pada tahap yang lebih jauh kemampuan ini terwujud, baik dalam kemampuan menggunakan keseluruhan potensi tubuh untuk mengekspresikan ide-ide dan perasaan (misalnya, sebagai aktor, pantomim, atlet, penari, dan lain-lain), maupun kemampuan menggunakan tangan untuk memproduksi atau mentransformasi suatu benda (misalnya, sebagai pemahat, pelukis, mekanik, ahli bedah, dan lain-lain).

Jhon W. Santrock menjelaskan bahwa keterampilan motorik kasar merupakan keterampilan yang meliputi aktivitas otot yang besar, seperti menggerakkan lengan dan berjalan, sedangkan keterampilan motorik halus melibatkan gerakan yang diatur secara halus, seperti mengancing baju, memegang mainan, ataupun keterampilan tangan.⁴⁶

Kemampuan fisik motorik kasar mendeskripsikan gerakan tubuh yang menggunakan otot-otot besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Pada kemampuan motorik kasar, anak usia dini dapat melakukan gerakan badan secara kasar atau keras seperti merangkak, berjalan, berlari, melompat, melempar, dan berjongkok. Kemampuan fisik motorik halus mendeskripsikan gerakan yang menggunakan otot-otot halus atau sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar berlatih. Pada kemampuan motorik halus, anak usia dini dapat melakukan pengkoordinasian gerak tubuh yang melibatkan mata

⁴⁶John W. Santrock, *Perkembangan Anak, Penerjemah: Mila Rachmawati* (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 210-216.

dan tangan untuk dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan gerakan tangan. Kemampuan motorik halus ini seperti menggenggam, memegang, merobek, menggunting, melipat, mewarnai, menggambar, menulis, menumpuk mainan, dan lainnya.⁴⁷

Berikut ini adalah gambaran mengenai tingkat pencapaian perkembangan motorik anak usia dini:

Tabel 2.3
Perkembangan Motorik Anak

Usia	Motorik Kasar	Motorik Halus
4-5 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menari mengikuti gerakan-gerakan binatang, pohon tertiuip angin, pesawat terbang, dan sebagainya. 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengkoordinasikan jari-jari tangan dengan mata dalam melakukan gerakan yang lebih rumit dengan baik. 2. Memasang dan melepas kancing baju. 3. Mengekspresikan diri melalui kegiatan seni (menggambar, melukis, menari, dan lainnya). 4. Membuat suatu bentuk dengan lilin atau tanah liat.
5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan koordinasi gerakan kaki-tangan-kepala dalam meniru tarian atau senam. 2. Meniti balok titian. 3. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar dan menulis. 2. Menggunting. 3. Menempel gambar dengan tepat. 4. Menyimpulkan tali sepatu. 5. Menyikat gigi tanpa bantuan.

⁴⁷Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD* (Yogyakarta: Gava Media, 2016), h. 111.

Pembelajaran motorik kasar di sekolah merupakan pembelajaran gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar, seperti berlari, berjalan, melompat, memukul, menendang, berlari, dan lain-lain. Sedangkan pembelajaran motorik halus di sekolah ialah pembelajaran yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil serta koordinasi antara mata dan tangan.

Adapun indikator yang dinilai dalam kecerdasan koordinasi gerak tubuh dan motorik yang dipengaruhi oleh metode bermain peran, yaitu:⁴⁸

Tabel 2.4
Indikator Kecerdasan Koordinasi Gerak Tubuh dan Motorik

No.	Indikator yang Dinilai
1.	Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terorganisasi.
2.	Anak dapat melakukan permainan fisik dengan aturan.
3.	Anak terampil menggunakan tangan kanan dan kiri.
4.	Anak dapat melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala.
5.	Anak dapat meniru bentuk.
6.	Anak dapat melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.
7.	Anak dapat menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar.
8.	Anak dapat menggunting sesuai pola.

⁴⁸Hasnida, *Panduan Pendidik dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*, h. 55-69.

d. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal merupakan bagian dari *multiple intelligences* yang berkaitan dengan kepekaan dalam membedakan dan merespon perilaku yang ditampilkan orang lain. Kemunculan kecerdasan ini dapat dilihat dari kemampuan menggerakkan dan berkomunikasi dengan orang lain, bekerja sama dalam tim, serta disenangi oleh orang lain di sekitarnya. Selanjutnya, kecerdasan ini juga menyangkut kemampuan mempersepsikan dan membedakan berbagai modus, maksud tertentu, motivasi, dan perasaan dari orang lain. Di dalam kecerdasan ini termasuk kepekaan ekspresi muka, suara, dan gerak-gerik; kemampuan untuk bereaksi secara efektif terhadap tanda-tanda secara pragmatik (misalnya mempengaruhi sekelompok orang untuk ikut dengannya dalam suatu tindakan).

Berdasarkan hal tersebut di atas, kecerdasan interpersonal anak usia 4-6 tahun yang tinggi dapat diidentifikasi dari beberapa hal, di antaranya sebagai berikut:

- 1) Mempunyai teman atau banyak teman.
- 2) Banyak bersosialisasi di sekolah dan lingkungannya.
- 3) Tampak sangat mengenali lingkungannya.
- 4) Melibatkan diri dalam kegiatan kelompok dalam dan luar sekolah.
- 5) Mampu berperan sebagai penengah pada teman-teman atau keluarga jika ada konflik.
- 6) Menikmati permainan kelompok.

- 7) Menunjukkan empati terhadap perasaan orang lain.
- 8) Dapat menjadi penasehat atau pemecah masalah di antara teman-temannya.
- 9) Menikmati kegiatan mengajar orang lain.
- 10) Menunjukkan bakat untuk menjadi pemimpin.

Adapun indikator yang dinilai dalam kecerdasan interpersonal yang dipengaruhi oleh metode bermain peran, yaitu:⁴⁹

Tabel 2.5
Indikator Kecerdasan Interpersonal

No.	Indikator yang Dinilai
1.	Anak menghargai hak, pendapat, karya temannya.
2.	Anak berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat dan sportif.
3.	Anak menikmati permainan kelompok.
4.	Anak mau bermain dengan teman sebaya.
5.	Anak dapat berbagi dengan temannya.
6.	Anak dapat merasakan perasaan temannya dan merespon secara wajar.
7.	Anak memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi.
8.	Anak dapat mengatur diri sendiri.

4. Cara Mengembangkan *Multiple Intelligences* (Kecerdasan Jamak)

Kiat untuk mengembangkan kecerdasan jamak anak sejak usia dini, antara lain dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Kecerdasan verbal atau linguistik:
 - 1) Membacakan cerita atau dongeng sebelum tidur.
 - 2) Bermain mengenal huruf abjad, seperti huruf *sandpaper* (amplas).

⁴⁹Hasnida, *Panduan Pendidik dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*, h. 55-69.

- 3) Merangkai cerita, karena umumnya anak gemar membaca gambar.
 - 4) Berdiskusi tentang berbagai hal yang ada di sekitar anak.
 - 5) Bermain peran, ajaklah anak melakukan suatu adegan seperti yang ia pernah alami.
 - 6) Memperdengarkan dan perkenalkan lagu anak-anak, ajak anak ikut bernyanyi.
- b. Kecerdasan visual spasial:
- 1) Mencorat-coret.
 - 2) Menggambar dan melukis.
 - 3) Kegiatan membuat prakarya atau kerajinan tangan.
 - 4) Mengunjungi berbagai tempat.
 - 5) Melakukan permainan konstruktif dan kreatif.
 - 6) Mengatur dan merancang.
- c. Kecerdasan fisik dan motorik:
- 1) Menari.
 - 2) Bermain peran/drama.
 - 3) Latihan keterampilan fisik.
 - 4) Olahraga.
- d. Kecerdasan interpersonal:
- 1) Mengembangkan dukungan kelompok.
 - 2) Menetapkan aturan tingkah laku.
 - 3) Memberi kesempatan bertanggung jawab di rumah.
 - 4) Bersama-sama menyelesaikan konflik.

- 5) Melakukan kegiatan sosial di lingkungan.
- 6) Menghargai perbedaan pendapat.
- 7) Menumbuhkan sikap saling ramah dan memahami keragaman budaya lingkungan sosial.
- 8) Melatih kesabaran menunggu giliran.
- 9) Berbicara serta mendengarkan pembicaraan orang lain lebih dahulu.

C. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Emmy Anggraini, (Skripsi, 2015). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak melalui Metode Bermain Peran di TK Kelompok B Pertiwi Mencil Tahun Ajaran 2014-2015*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan linguistik anak di TK Pertiwi Mencil Nogosari Boyolali. Adapun peningkatan rata-rata presentase kecerdasan linguistik anak dari sebelum tindakan sampai dengan Siklus II, yakni Pra Siklus 52,96%, Siklus I mencapai 66,25%, Siklus II mencapai 84,21%. Kesimpulan penelitian ini adalah adanya peningkatan terhadap kecerdasan linguistik anak dengan metode bermain peran di TK Pertiwi Mencil tahun ajaran 2014-2015.

2. Afifah Nur Hidayah, (Jurnal, 2011). *Peningkatan Kecerdasan Spiritual melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini: Penelitian Tindakan pada Kelas 3 Mi Darul Hikmah Purwokerto*. PAUD PPS Universitas Negeri Jakarta.

Analisis dan interpretasi data menunjukkan bahwa metode *role play* dapat digunakan untuk meningkatkan kecerdasan spiritual siswa SD kelas III. *Role Play* yang telah digunakan dalam penelitian ini memiliki tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. diskusi temuan mengarah pada rekomendasi bagi guru untuk menggunakan metode *role play* dalam tujuan untuk meningkatkan kecerdasan spiritual di kelas III sekolah dasar.

3. Ana Mulia, (Skripsi, 2017). *Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Gerak dan Lagu di RA An-Nida Bandar Setia Kecamatan Percut Sei Tuan*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Hasil penelitian yang ditemukan setelah melakukan penelitian ini dari Pratindakan sampai Siklus II, yang terungkap dalam Pratindakan sebesar 48,60%, pada Siklus I sebesar 53,23%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 82,40%. Perbaikan-perbaikan yang dilakukan selama proses penelitian telah menunjukkan peningkatan kecerdasan kinestetik anak, dalam hal ini melatih gerak tubuh agar terkoordinasi seperti mata, tangan dan kaki agar lebih optimal, menjadikan gerakan lebih luwes dan lentur, dapat meniru gerakan, harus percaya diri atau berani tampil, dengan penampilan berdasarkan latihan yang optimal agar gerakannya hafal dan bisa lebih tertib. Dari hasil penelitian ini direkomendasikan kepada guru-guru di RA/TK untuk memilih metode bermain gerak dan lagu untuk

menjadi salah satu cara yang dapat meningkatkan kecerdasan kinestetik pada anak.

Dapat digaris bawahi, penelitian tentang tema ini difokuskan pada pengaruh metode bermain peran terhadap kecerdasan jamak anak.

D. Kerangka Berpikir

Berdasarkan tinjauan secara psikologi dan ilmu pendidikan, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau fondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, baik itu makanan, minuman, serta stimulasi dari lingkungannya memberikan kontribusi yang sangat besar pada pertumbuhan dan perkembangan anak pada masa itu dan berpengaruh besar pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

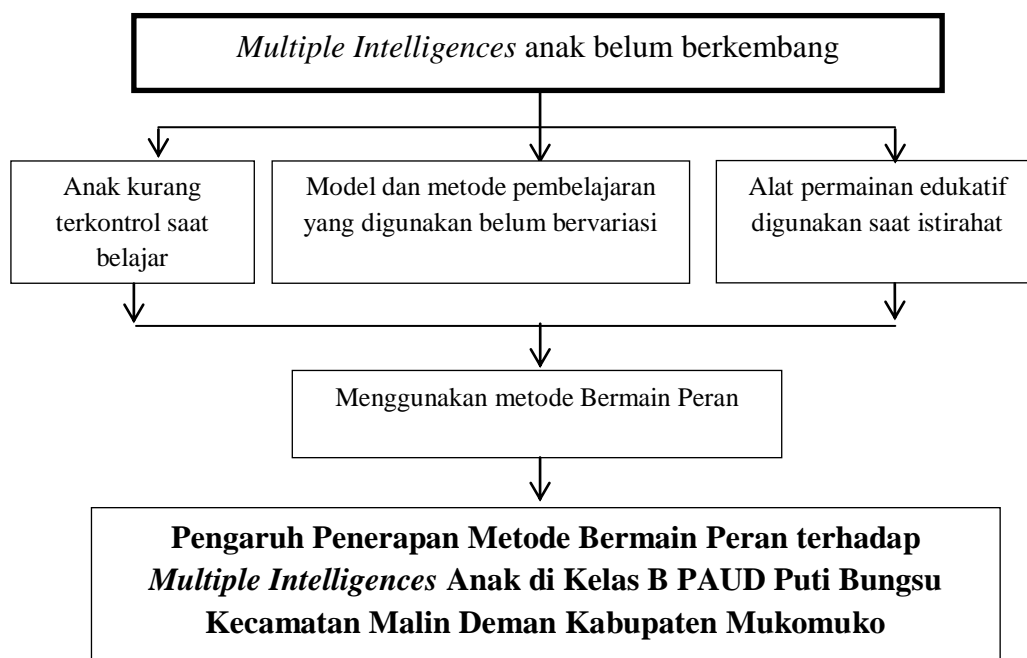
Lembaga pendidikan anak usia dini sebagai ruang publik bagi pengembangan kreativitas sekaligus pembelajaran kritis bagi anak usia dini tidak akan dapat berfungsi secara optimal apabila guru sebagai pendidik tidak memiliki komitmen, dedikasi, serta tanggung jawab untuk mewujudkan proses pembelajaran dalam situasi pendidikan yang tenang, kritis sekaligus kreatif dan demokratis.

Pembinaan dan pengembangan potensi anak bangsa dapat diupayakan sejak dini. Anak usia dini sebagai tunas bangsa dan penerus cita-cita perjuangan bangsa perlu mendapatkan perhatian baik dari segi pendidikan atau pengasuhan. Pada hakikatnya seorang anak tidak dapat lepas dari dunia bermain karena bermain merupakan suatu kesenangan tersendiri bagi anak. Kebanyakan orang tua (yang kurang paham dunia anak) berpendapat bahwa

bermain hanya buang-buang waktu dan membuat anak tidak belajar sehabis pulang sekolah. Oleh karena itu orang tua jangan melarangnya karena anak mempunyai hak untuk bermain. Dunia anak adalah dunia bermain, dengan memadukan antara keduanya, maka esensi belajar tetap ada dalam permainan anak, dan anak juga tidak diasingkan dari dunia bermainnya.

Permasalahan dari penelitian ini yaitu anak kurang terkontrol saat belajar, karena situasi kelas dan ruang belajar anak, hanya dipisahkan dengan sekat papan, sehingga masih banyak anak yang berlari-lari dan mengganggu kelas lainnya. Ada anak yang selalu menguasai kelas dan mainan sehingga anak sering berebut mainan di sekolah. Model dan metode pembelajaran yang digunakan adalah K-13, tetapi belum bervariasi karena guru hanya menggunakan majalah tema sesuai dengan yang telah ditentukan oleh sekolah, hal ini membuat anak menjadi jenuh dan tidak tertarik lagi saat pembelajaran. Alat permainan edukatif hanya digunakan pada saat anak istirahat, seperti *puzzle*, pletisin, lego dengan jumlah yang terbatas. Juga permainan di halaman yang dimiliki PAUD masih sedikit sehingga anak harus mengantri untuk mendapatkan giliran main. Oleh sebab itu peneliti menggunakan metode bermain peran untuk perkembangan *multiple intelligences* (kecerdasan jamak) anak.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini, digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1
Bagan Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Penelitian

Adapun penelitian ini difokuskan pada metode bermain peran dan *multiple intelligences* anak, maka penulis melakukan hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- Ha : Terdapat pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak kelas B PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko.
- Ho : Tidak terdapat pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak kelas B PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian *quasi eksperimen*, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode eksperimen (*eksperimental reaserch*) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.⁵⁰ Penelitian eksperimen terbagi menjadi penelitian eksperimen murni (*true eksperimen*) dan eksperimen tidak murni atau pura-pura (*quasi eksperimen*)⁵¹ Dalam penelitian eksperimen, peneliti memanipulasi sedikitnya satu variabel bebas (*independen*), mengontrol variabel-variabel lain yang relevan dan mengamati dampaknya terhadap satu variable terikat (*dependen*) atau lebih.⁵² Bila dilakukan dengan baik, penelitian eksperimen menghasilkan bukti yang terpercaya sehubungan dengan hubungan hipotesis sebab akibat.

Bentuk desain *quasi eksperimen* merupakan pengembangan dari *true experimental design*, yang mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak sepenuhnya berfungsi untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.⁵³

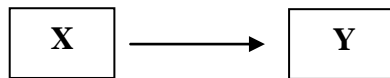
⁵⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 72.

⁵¹Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 390.

⁵²Susanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (Jakarta: Erlangga, 2013), h.99.

⁵³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 77.

Gambar 3.1
Desain Paradigma Penelitian



X = Metode Bermain Peran.

Y = Perkembangan *Multiple Intelligences* (Kecerdasan Jamak).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko. Adapun penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2018-2019 selama 1 bulan dari tanggal 27 September sampai dengan 7 November 2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁴ Populasi bukan hanya orang tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain, dan juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang diteliti itu.⁵⁵

Populasi adalah kelompok yang dipilih dan digunakan oleh peneliti karena

⁵⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 80.

⁵⁵Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, h. 61.

kelompok itu akan memberikan hasil penelitian yang dapat digeneralisasikan.⁵⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa populasi adalah kelompok yang dipilih yang terdiri dari obyek/subyek dan digunakan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dari penelitian ini yaitu anak kelas B PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁵⁷ Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁵⁸ Dalam penelitian kuantitatif, sampel dilakukan oleh sejumlah individu dengan cara sedemikian rupa agar setiap individu mewakili kelompok besar yang dipilih.⁵⁹

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa sampel adalah sumber data yang diambil dari sebagian populasi dan kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Adapun sampel dari penelitian ini, yaitu 14 anak kelas B.

⁵⁶Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi* (Jakarta: Erlangga, 2013), h.102.

⁵⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, h. 81.

⁵⁸Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, h. 62.

⁵⁹Sutanto Leo, *Kiat Jitu Menulis Skripsi, Tesis, dan Desertasi*, h. 102-103.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data dikumpulkan dengan cara:

1. Lembar Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang bertujuan mengamati langsung objek penelitian dan teknik ini untuk menjelaskan dan merinci gejala yang terjadi dilapangan. Adapun hal yang diobservasi dilapangan adalah tentang penerapan metode bermain peran. Untuk penilaian perkembangan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak, peneliti juga melakukan pengamatan dengan menggunakan daftar ceklis, penilai (guru dan peneliti) memberikan tanda pada pilihan yang tersedia untuk masing-masing indikator aspek yang diamati.

Faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih instrumen pengumpulan data adalah hal-hal yang berhubungan dengan keinginan peneliti serta kendala-kendala yang ada pada diri peneliti sendiri, yaitu faktor kedalaman penelitian yang dapat diketahui melalui pengamatan atau observasi.⁶⁰

Pada saat pengumpulan data dengan melakukan observasi jaringan data yang peneliti lakukan yaitu: melihat kondisi sekolah, sarana dan prasarana sekolah, proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru di sekolah tersebut, metode yang dipakai, media yang sering digunakan pada saat proses pembelajaran dan mengambil data jumlah seluruh anak.

⁶⁰Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h.115.

2. Catatan Anekdote

Catatan anekdot digunakan untuk mencatat seluruh fakta, menceritakan situasi yang terjadi, apa yang dilakukan dan dikatakan oleh anak.⁶¹ Catatan anekdot sebagai jurnal kegiatan harian mencatat kegiatan anak selama peneliti melakukan penelitian.

Catatan anekdot ini berfungsi untuk mengetahui perkembangan anak yang indikatornya tercantum maupun tidak tercantum pada RPPH.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data yang diperlukan untuk merekam kegiatan siswa dan guru dalam proses pembelajaran berupa foto dan gambar hidup.⁶² Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Foto-foto tersebut digunakan sebagai bukti jika penelitian telah dilaksanakan.

E. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian digunakan untuk mendapatkan data penelitian dengan tingkat ketercakupan data sesuai dengan fokus penelitian. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen yaitu instrumen untuk metode bermain peran dan instrument mengenai kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak kelas B di PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko.

⁶¹Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, h. 213.

⁶²Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, h. 93.

Adapun instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi anak:

Tabel 3.1
Instrumen Penilaian Kecerdasan Jamak (*Multiple Intelligences*) Anak

No	Indikator yang Dinilai	Kriteria Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
		1	2	3	4
1.	Kecerdasan Verbal Linguistik:				
	a. Anak mengerti dua perintah secara bersamaan.				
	b. Anak mengulang kalimat yang lebih kompleks.				
	c. Anak berkomunikasi lisan, memiliki pebahasaan kata.				
	d. Anak melanjutkan sebagian cerita yang telah diperdengarkan.				
	e. Anak memahami arti kata dalam cerita.				
2.	Kecerdasan Visual Spasial:				
	f. Anak mengenal berbagai macam huruf vokal dan konsonan.				
	g. Anak dapat menerapkan pengetahuan dan pengalamannya.				
	h. Anak mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya.				
	i. Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran.				
	j. Anak dapat mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.				
3.	Kecerdasan Koordinasi Gerak Tubuh dan Motorik:				
	k. Anak dapat melakukan gerakan tubuh secara terorganisasi.				
	l. Anak dapat melakukan permainan fisik dengan aturan.				
	m. Anak terampil menggunakan tangan				

	kanan dan kiri.				
	n. Anak dapat melakukan koordinasi gerakan mata kaki tangan kepala.				
	o. Anak dapat meniru bentuk.				
	p. Anak dapat melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan.				
	q. Anak dapat menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar.				
	r. Anak dapat menggunting sesuai pola.				
4.	Kecerdasan Interpersonal:				
	s. Anak menghargai hak, pendapat, karya temannya.				
	t. Anak berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat dan sportif.				
	u. Anak menikmati permainan kelompok.				
	v. Anak mau bermain dengan teman sebaya.				
	w. Anak dapat berbagi dengan temannya.				
	x. Anak dapat merasakan perasaan temannya dan merespon secara wajar.				
	y. Anak memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi.				
	z. Anak dapat mengatur diri sendiri.				
Jumlah					

Keterangan:

BB = belum berkembang, skor 1.

MB = mulai berkembang, skor 2.

BSH = berkembang sesuai harapan, skor 3.

BSB = berkembang sangat baik, skor 4.

2. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Validitas/kesahihan adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur.⁶³ Validitas ini menyangkut akurasi instrument yaitu daftar ceklis. Untuk mengetahui apakah tes yang disusun tersebut itu valid/shahih, maka perlu diuji dengan korelasi antara skor (nilai) tiap-tiap butir pertanyaan dalam daftar ceklis tersebut. Teknik korelasi yang dipakai adalah teknik korelasi *product moment* untuk mengetahui apakah nilai korelasi tiap-tiap item signifikan.

Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Angka indeks korelasi *r product moment*.

N = Jumlah anak.

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y.

$\sum X$ = Jumlah seluruh skor X.

$\sum Y$ = Jumlah seluruh skor Y.

Uji coba instrumen pada penelitian ini adalah daftar cheklis, dilakukan di PAUD Kesayangan Bunda kabupaten Mukomuko kelas B dengan jumlah anak 14 orang. Uji coba dengan 30 item indikator kecerdasan jamak anak.

⁶³Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 167.

Berikut ini penyajian data tabel skor penilaian uji coba dengan hasil penilaian seluruh responden, pada lembar observasi nomor 1:

Tabel 3.2
Pengujian Validitas Lembar Observasi Item Nomor 1

X	Y	X²	Y²	XY
4	176	16	30976	704
4	193	16	37249	772
4	189	16	35721	756
2	157	4	24649	314
3	176	9	30976	528
3	173	9	29929	519
3	141	9	19881	423
3	175	9	30625	525
4	174	16	30276	696
2	168	4	28224	336
2	158	4	24964	316
4	178	16	31684	712
1	161	1	25921	161
2	158	4	24964	316
41	2377	133	406039	7078

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil dari:

$$\sum X = 41$$

$$\sum Y = 2377$$

$$\sum X^2 = 133$$

$$\sum Y^2 = 406039$$

$$\sum XY = 7078$$

$$N = 14$$

Kemudian untuk mencari validitas penilaian tersebut, maka dianalisis menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
&= \frac{(14) \cdot (7078) - (41) \cdot (2377)}{\sqrt{\{(14) \cdot (133) - (41)^2\} \cdot \{(14) \cdot 406039 - (2377)^2\}}} \\
&= \frac{99092 - 97457}{\sqrt{(1862 - 1681) \cdot (5684546 - 5650129)}} \\
&= \frac{1635}{\sqrt{(181) \cdot (34417)}} = \frac{1635}{\sqrt{6229477}} \\
&= \frac{1635}{2495} = 0,655
\end{aligned}$$

Dengan hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil r_{xy} sebesar 0,655. Kemudian untuk mengetahui apakah lembar penilaian di atas dapat dikatakan valid, maka dapat dilanjutkan dengan melihat tabel nilai koefisien r *product moment* dengan terlebih dahulu melihat “df” dengan rumus berikut:

Dengan melihat nilai r_{tabel} *product moment* ternyata df-nya adalah 12 pada taraf signifikansi 5% adalah 0,576 sedangkan hasil dari r_{xy} adalah 0,655, ternyata lebih besar dibandingkan dengan r_{tabel} . Maka dari itu, item penilaian nomor 1 dinyatakan valid. Untuk mengetahui item penilaian nomor 2 sampai nomor 30 dianalisa menggunakan SPSS 16.⁶⁴

Adapun uji validitas lembar penilaian secara keseluruhan yang valid adalah sebagai berikut:

⁶⁴Singgih Santoso, *Aplikasi SPSS pada Statistik Parametrik* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012), h. 155-159.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Lembar Penilaian secara Keseluruhan

Item Nomor	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,992	0,576	Valid
2	0,992	0,576	Valid
3	0,817	0,576	Valid
4	0,470	0,576	TidakValid
5	0,992	0,576	Valid
6	0,992	0,576	Valid
7	0,582	0,576	Valid
8	0,582	0,576	Valid
9	0,992	0,576	Valid
10	0,992	0,576	Valid
11	0,817	0,576	Valid
12	-,284	0,576	TidakValid
13	0,817	0,576	Valid
14	0,992	0,576	Valid
15	0,992	0,576	Valid
16	0,992	0,576	Valid
17	0-,171	0,576	TidakValid
18	0,817	0,576	Valid
19	0,817	0,576	Valid
20	0,992	0,576	Valid
21	0,992	0,576	Valid
22	0,992	0,576	Valid
23	0,817	0,576	Valid
24	0,634	0,576	Valid
25	0,817	0,576	Valid
26	0,817	0,576	Valid
27	0,817	0,576	Valid
28	0,634	0,576	Valid
29	0,634	0,576	Valid
30	0,182	0,576	TidakValid

b. Uji Reliabilitas

Sudah diterangkan dalam persyaratan instrumen, bahwa reliabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Reabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau diandalkan. Reabilitas menunjukkan kemantapan/konsistensi hasil pengukuran.⁶⁵

Uji reabilitas dilakukan dengan *internal consistency* dengan teknik belah dua (*split half*) yang dianalisis dengan rumus *Spearman Brown*. Untuk keperluan itu maka butir-butir instrumen dibelah menjadi dua kelompok yaitu instrumen kelompok ganjil dan genap.

Tabel 3.4
Tabulasi Pengelompokan Item Ganjil (X)

1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	Total
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	51
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	28
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	41
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	41
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	40
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	41
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	51
2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	2	4	2	30
2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	29
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	1	4	1	18
2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	29
41	41	41	41	41	41	41	48	41	41	41	56	41	555

⁶⁵Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), h. 100.

Tabel 3.5
Tabulasi Pengelompokan Item Genap (Y)

2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	Total
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	51
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	51
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	51
2	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	3	31
3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	41
3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	43
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	41
3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	41
4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	50
2	2	2	2	4	2	2	3	2	2	4	2	4	33
2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	2	29
4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	51
1	1	1	1	3	1	1	4	1	1	4	1	4	24
2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	2	4	31
41	41	41	41	48	41	41	46	41	41	56	41	49	568

Pengujian reliabilitas lembar observasi X dan Y, yaitu:

Tabel 3.6
Pengujian Reliabilitas Lembar Penilaian

X	Y	X ²	Y ²	XY
52	51	2704	2601	2652
52	51	2704	2601	2652
51	51	2601	2601	2601
28	31	784	961	868
41	41	1681	1681	1681
41	43	1681	1849	1763
40	41	1600	1681	1640
41	41	1681	1681	1681
51	50	2601	2500	2550
30	33	900	1089	990
29	29	841	841	841
52	51	2704	2601	2652
18	24	324	576	432
29	31	841	961	899
555	568	23647	24224	23902

Untuk mencari reliabilitas instrumen, terlebih dahulu kita mencari koefisien korelasi antara item kelompok ganjil (X) dengan item kelompok genap (Y) yaitu dengan menggunakan rumus korelasi *product momen* sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\
 &= \frac{(14).(23902) - (555).(568)}{\sqrt{\{(14).(23647) - (555)^2\}.\{(14).(24224) - (568)^2\}}} \\
 &= \frac{334628 - 315240}{\sqrt{(331058 - 308025).(339136 - 322624)}} \\
 &= \frac{19388}{\sqrt{(23033).(16512)}} = \frac{19388}{\sqrt{380320896}} \\
 &= \frac{19388}{19501,817} = 0,994
 \end{aligned}$$

Jadi, dapat disimpulkan bahwa nilai dari r_{xy} (koefisien korelasi) antara kelompok ganji (X) dan kelompok genap (Y) sebesar 0,994. Lalu dilanjutkan dengan mencari reliabilitas lembar penilaian secara keseluruhan digunakan rumus *Spearman Brown* yaitu:

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \frac{2 \times r_{1/2/2}}{(1 + r_{1/2/2})} \\
 r_{11} &= \frac{2 \times (0,994)}{(1 + 0,994)} \\
 r_{11} &= \frac{1,988}{1,994} \\
 r_{11} &= 0,997
 \end{aligned}$$

Dengan hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil dari r_{11} sebesar 0,997. Kemudian untuk mengetahui reliabilitasnya

maka dilanjutkan dengan mengkonsultasikan r_{11} (reliabilitas instrumen) dengan nilai r_{tabel} *product moment* dengan melihat derajat *degrees of freedom* $df = 12$, maka dapat kita lanjutkan dengan melihat nilai r_{tabel} pada taraf signifikan 5% adalah 0,576. Maka dapat dikatakan bahwa nilai r_{11} sebesar 0,997 sedangkan nilai dari r_{tabel} sebesar 0,576 dinyatakan bahwa lembar observasi penelitian ini reliabel.

F. Teknik Analisis Data

Model analisis yang digunakan untuk menganalisis pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) anak yaitu nilai *pre-treatment* dan nilai *post-treatment*, dengan menggunakan rumus interpretasi terhadap “uji t”, yaitu:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{N_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{N_2}}\right)}}$$

Keterangan:

t = nilai t yang dihitung

\bar{X} = nilai rata-rata

S = Simpangan baku sampel

S^2 = Varians sampel

R = Korelasi antar dua sample

N = Jumlah anggota sampel.⁶⁶

⁶⁶Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, cetakan ke-24, h. 122.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Wilayah Penelitian

1. Riwayat Singkat PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko

Penulis melakukan penelitian di PAUD Puti Bungsu yang berdiri sejak 23 April 2004, terletak di desa Talang Arah kecamatan Malin Deman kabupaten Mukomuko. Di PAUD ini, terdapat 2 orang guru yaitu ibu Hayatunnisak dan Nita Gita Sari, dan 2 rombel, dengan jumlah peserta didik pada kelas B yaitu 14 anak dan kelas A yaitu 18 anak. PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko saat ini di kepalai oleh ibu Helmi Wati A.Ma.

2. Data Anak PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko

Tabel 4.1
Data Anak PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko
Tahun Ajaran 2018-2019

No.	Nama	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir	Kelas
1	Nayla Askana	P	17/06/2013	B
2	Ghinaa Nur Faizah	P	12/07/2013	B
3	Rizky Fiaiz	L	22/03/2013	B
4	M Fawwas Alfareza	L	18/07/2013	B
5	Fahrah Cantika	P	21/09/2012	B
6	Zelviona Twezca	P	28/04/2013	B
7	Zelva Lufiana	P	25/05/2013	B
8	Ghessya Zhelvia Latifha	P	03/05/2013	B
9	Reza Kurnia	L	17/06/2013	B

10	Fatih Dahniyal Hansany	L	23/04/2013	B
11	Marcella Dhefa Putri	P	09/03/2013	B
12	Pernando Cesar	L	01/06/2013	B
13	Maicel Lafario Arasyi'i	P	27/02/2013	B
14	Serly Apri Yani	P	15/04/2013	B
15	Shania Salsabila	P	25/08/2013	A
16	M. Zhafran Asri	L	16/08/2013	A
17	Calsytha Revinda	P	15/02/2013	A
18	Kemisya Desilta	P	20/10/2013	A
19	Anisa Nadia Hasni	P	26/01/2013	A
20	Alex Saputra	L	25/10/2013	A
21	Khanaa Azzura	P	16/08/2013	A
22	Farendra	L	12/01/2013	A
23	Hiwa Qonita	P	01/06/2013	A
24	Haizel Dwindra	L	03/05/2013	A
25	Zalja Ikram Kaswara	L	02/07/2013	A
26	Nora Zakia	P	12/11/2012	A
27	Aqilla Khanza Putri	P	17/05/2014	A
28	Aneska Fitri Artanti	P	22/06/2014	A
29	Leysta Leopel	L	28/09/14	A
30	Marsel Elton	L	26/03/2014	A
31	Nayla Syakiri	P	12/06/2014	A
32	Dimas Pratama	L	23/05/2014	A

(Sumber data: Arsip PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko Tahun 2018)

3. Sarana dan Prasarana PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko

Sarana dan prasarana merupakan hal yang sangat penting untuk membantu dalam proses pembelajaran dalam suatu lembaga pendidikan. Berdasarkan observasi, kondisi fisik bangunan secara keseluruhan diketahui dalam keadaan yang baik serta dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Bangunan-bangunan yang terdapat di PAUD Puti Bungsu

Kabupaten Mukomuko ini tertata dengan rapi dan baik. Adapun sarana dan prasarana yang terdapat di PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Data Sarana dan Prasarana PAUD Puti Bungsu

No	Sarana	Prasarana
1	Meja	Ruang kantor
2	Kursi	Ruang TU
3	Lemari	Ruang kelas TK A
4	Kipas angin	Ruang Kelas TK B
5	Papan tulis	Ruang kelas KOBER
6	Tempat sampah	Aula
7	APE indoor	Kamar mandi
8	APE outdoor	Lapangan bermain

(Sumber data: Arsip PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko Tahun 2018)

B. Deskripsi Data

1. Hasil *Pre-Treatment* dan *Post-Treatment*

Berikut ini disajikan hasil penelitian yang dilakukan yaitu *Pre-Treatment* dan *Post-Treatment* anak, yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.3
Tabulasi Skor *Pre-Treatment* dan *Post-Treatment* Anak

No.	Nama Anak	Nilai <i>Pre-Treatment</i>	Nilai <i>Post-Treatment</i>
1	Fahrah Cantika	54	98
2	Fatih Dahniel Hansany	90	104
3	Ghessya Zhelvia L.	81	100
4	Ghinaa Nur Faizah	98	104
5	Maicel Lafario A.	82	98
6	Marcella Dhefa Putri	66	94

7	M Fawwas Alfareza	63	96
8	Nayla Askana	100	104
9	Pernando Cesar	88	104
10	Reza Kurnia	70	98
11	Rizky Fiaiz	78	100
12	Serly Apri Yani	52	88
13	Zelva Lufiana	50	86
14	Zelviona Twezca	62	100
	Jumlah Skor Anak	1034	1374

$$\text{Mean Pre-Treatment: } \bar{X} = \frac{\sum \text{Skor}}{N} = \frac{1034}{14} = 73,86$$

$$\text{Mean Post-Treatment: } \bar{X} = \frac{\sum \text{Skor}}{N} = \frac{1374}{14} = 98,14$$

2. Standar Deviasi Skor *Pre-Treatment* dan *Post-Treatment*

a. Skor *Pre-Treatment*

Tabel 4.4
Tabulasi Skor *Pre-Treatment* Anak

X	X²	x	x²
54	2916	-19,86	394,42
90	8100	16,14	260,5
81	6561	7,14	50,9796
98	9604	24,14	582,74
82	6724	8,14	66,2596
66	4356	-7,86	61,7796
63	3969	-10,86	117,94
100	10000	26,14	683,3
88	7744	14,14	199,94
70	4900	-3,86	14,8996
78	6084	4,14	17,1396
52	2704	-21,86	477,86
50	2500	-23,86	569,3
62	3844	-11,86	140,66
1034	80006	-0,04	3637,71

Selanjutnya dimasukkan ke dalam tabulasi frekuensi, dengan mean rata-rata 73,86. Adapun standar deviasi perhitungannya sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{3637,71}{14}} = \sqrt{259,84} = 16,12$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} \xrightarrow{\hspace{10em}} \text{Tinggi} \\ M + 1.SD = 73,86 + 16,12 = 89,98 \\ \xrightarrow{\hspace{10em}} \text{Sedang} \\ M - 1.SD = 73,86 - 16,12 = 57,74 \\ \xrightarrow{\hspace{10em}} \text{Rendah} \end{array}$$

Tabel 4.5
Kategori Skor *Pre-Treatment* Anak

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	89,98 ke atas	Tinggi	3	21,43%
2	57,74 – 89,98	Sedang	8	57,14%
3	57,74 ke bawah	Rendah	3	21,43%
Jumlah			14	100%

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pada *pre-treatment* anak, terdapat 3 anak di kelompok tinggi (21,43%), 8 anak di kelompok sedang (57,14%), dan 3 siswa di kelompok rendah (21,43%).

b. Skor *Post-Treatment*

Tabel 4.6
Skor *Post-Treatment* Anak

X	X ²	x	x ²
98	9604	-0,14	0,0196
104	10816	5,86	34,3396

100	10000	1,86	3,4596
104	10816	5,86	34,3396
98	9604	-0,14	0,0196
94	8836	-4,14	17,1396
96	9216	-2,14	4,5796
104	10816	5,86	34,3396
104	10816	5,86	34,3396
98	9604	-0,14	0,0196
100	10000	1,86	3,4596
88	7744	-10,14	102,82
86	7396	-12,14	147,38
100	10000	1,86	3,4596
1374	135268	0,04	419,714

Selanjutnya dimasukan ke dalam tabulasi frekuensi, dengan mean rata-rata 98,14. Adapun standar deviasi perhitungannya:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N}} = \sqrt{\frac{419,714}{14}} = \sqrt{29,97} = 5,47$$

Selanjutnya menetapkan kelompok atas, tengah, dan bawah dengan memasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$\begin{array}{l} \longrightarrow \text{Tinggi} \\ M + 1.SD = 98,14 + 5,47 = 103,61 \\ \longrightarrow \text{Sedang} \\ M - 1.SD = 98,14 - 5,47 = 92,67 \\ \longrightarrow \text{Rendah} \end{array}$$

Tabel 4.7
Kategori Skor *Post-Treatment* Anak

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	103,61 ke atas	Tinggi	4	28,57%
2	92,67 – 103,61	Sedang	8	57,14%
3	92,67 ke bawah	Rendah	2	14,29%
Jumlah			14	100%

Dari analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pada *post-treatment* anak, terdapat 4 anak di kelompok tinggi (28,57%), 8 anak di kelompok sedang (57,14%), dan 2 siswa di kelompok rendah (14,29%).

C. Analisis Data

Adapun hasil peneitian yang telah peneliti lakukan di PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko, dimana X adalah skor *Pre-treatment* dan Y adalah skor *Post-treatment*. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran terhadap Kecerdasan Jamak
(*Multiple Intelligences*) Anak Kelas B PAUD Puti Bungsu
Kabupaten Mukomuko

X	Y	X²	Y²	XY
54	98	2916	9604	5292
90	104	8100	10816	9360
81	100	6561	10000	8100
98	104	9604	10816	10192
82	98	6724	9604	8036
66	94	4356	8836	6204
63	96	3969	9216	6048
100	104	10000	10816	10400
88	104	7744	10816	9152
70	98	4900	9604	6860
78	100	6084	10000	7800
52	88	2704	7744	4576
50	86	2500	7396	4300
62	100	3844	10000	6200
1034	1374	80006	135268	102520

Berdasarkan tabel di atas, maka langkah selanjutnya ialah data tersebut dimasukan ke dalam rumus *korelasi product moment*. Adapun hasil perhitungannya adalah sebagai berikut:

1. Mean X dan Y

$$\text{a. Mean variabel X, } X_1 = \frac{\sum \text{Skor}}{N} = \frac{1034}{14} = 73,86$$

$$\text{b. Mean variabel Y, } X_2 = \frac{\sum \text{Skor}}{N} = \frac{1374}{14} = 98,14$$

2. Varian variabel $S1^2$ dan $S2^2$

a. Mencari varians $S1^2$ yaitu simpangan baku nilai *Pre-Treatment*:

$$\begin{aligned} S1^2 &= S1 \times S1 \\ &= 16,12 \times 16,12 \\ &= 259,8544 \end{aligned}$$

b. Mencari varians $S2^2$ yaitu simpangan baku nilai *Post-Treatment*:

$$\begin{aligned} S2^2 &= S2 \times S2 \\ &= 5,47 \times 5,47 \\ &= 29,9209 \end{aligned}$$

3. Mencari Interpretasi terhadap “r”

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{N \cdot \sum XY - (\sum X) \cdot (\sum Y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum X^2 - (\sum X)^2\} \cdot \{N \cdot \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \\ &= \frac{(14) \cdot (102520) - (1034) \cdot (1374)}{\sqrt{\{(14) \cdot (80006) - (1034)^2\} \cdot \{(14) \cdot (135268) - (1374)^2\}}} \\ &= \frac{1435280 - 1420716}{\sqrt{(1120084 - 1069156) \cdot (1893752 - 1887876)}} \\ &= \frac{14564}{\sqrt{50928,5876}} &= \frac{14564}{\sqrt{299252928}} \\ &= \frac{14564}{17298,93} &= 0,842 \end{aligned}$$

4. Mencari Interpretasi terhadap “t”

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{N_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{N_2}}\right)}} \\
 &= \frac{73,86 - 98,14}{\sqrt{\frac{259,8544}{14} + \frac{29,9209}{14} - 2,0,842\left(\frac{16,12}{\sqrt{14}}\right)\left(\frac{5,47}{\sqrt{14}}\right)}} \\
 &= \frac{-24,28}{\sqrt{18,56 + 2,14 - 1,648 \cdot (4,31) \cdot (1,46)}} \\
 &= \frac{-24,28}{\sqrt{20,7} - 1,648 \cdot 6,29} \\
 &= \frac{-24,28}{4,55 - 10,36} = \frac{-24,28}{-5,81} = 4,179
 \end{aligned}$$

Hasil analisis di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil t_{hitung} sebesar 4,179, selanjutnya dibandingkan dengan $dk = 14 + 14 - 2 = 26$ adalah 1,706. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . $4,179 \geq 1,706$. Angka di atas menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak.

Berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak kelas B PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko.

D. Pembahasan

Penulis melakukan observasi awal di PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko, ditemukan permasalahan yaitu anak kurang terkontrol saat belajar, karena situasi kelas dan ruang belajar anak, hanya dipisahkan dengan sekat papan, sehingga masih banyak anak yang berlari-lari dan mengganggu

kelas lainnya. Ada anak yang selalu menguasai kelas dan mainan sehingga anak sering berebut mainan di sekolah. Model dan metode pembelajaran yang digunakan adalah K-13, tetapi belum bervariasi karena guru hanya menggunakan majalah tema sesuai dengan yang telah ditentukan oleh sekolah, hal ini membuat anak menjadi jenuh dan tidak tertarik lagi saat pembelajaran. Alat permainan edukatif hanya digunakan pada saat anak istirahat, seperti *puzzle*, pletisin, lego dengan jumlah yang terbatas. Juga permainan di halaman yang dimiliki PAUD masih sedikit sehingga anak harus mengantri untuk mendapatkan giliran main. Oleh sebab itu, peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran bermain peran untuk perkembangan kecerdasan jamak anak.

Multiple intelligences adalah sebuah penilaian yang melihat secara deskriptif bagaimana individu menggunakan kecerdasannya untuk memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu.⁶⁷ Pendekatan ini merupakan alat untuk melihat bagaimana pikiran manusia mengoperasikan dunia, baik itu benda-benda yang konkret maupun hal-hal yang abstrak. Bagi Gardner tidak ada anak yang bodoh atau pintar, yang ada anak yang menonjol dalam salah satu atau beberapa jenis kecerdasan. Sebenarnya kecerdasan anak tidak hanya ditentukan oleh skor tunggal yang diungkap oleh tes inteligensi, yang hanya mengukur kemampuan anak dalam bidang verbal linguistik dan logis matematis, dan hasilnya berupa skor yang tidak memadai untuk menentukan cerdas tidaknya anak, karena pada dasarnya anak memiliki sejumlah

⁶⁷Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, h. 48.

kecerdasan (kecerdasan jamak) berupa keterampilan dan kemampuan yang mewakili berbagai cara anak dalam belajar dan berinteraksi dengan diri dan lingkungannya. Pengembangan kecerdasan jamak pada anak usia dini adalah melalui bermain.⁶⁸

Metode bermain peran atau sosiodrama dan *role playing* dapat dikatakan sama artinya dan dalam pemakaiannya sering disilihgantikan.⁶⁹ Bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian. Anak menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus. Hasil penelitian dan percobaan yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa bermain peran merupakan salah satu metode yang dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran.⁷⁰

Tujuan yang diharapkan dengan penggunaan metode bermain peran antara lain: agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, merangsang kelas untuk berpikir dan memecahkan masalah.⁷¹

Langkah-langkah dari metode bermain peran yang diterapkan oleh penulis dalam penelitian ini, yaitu: pada kegiatan inti tahap eksplorasi guru menjelaskan aturan metode pembelajaran Bermain Peran; guru membagi anak

⁶⁸Martini Jamaris, *Mengukur Kecerdasan Jamak*, h. 1.

⁶⁹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, h. 88.

⁷⁰E. Mulyasa, *Kurikulum yang Disempurnakan*, h.220.

⁷¹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, h. 88.

menjadi empat kelompok dengan nama Bunga; guru menata kelas menjadi seperti Rumah Sakit; guru menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan dalam bermain peran; guru membimbing kelompok anak untuk membagi peran yang telah ditetapkan; guru membantu anak memasang properti kelas dan membagi alat-alat permainan sesuai dengan perannya; guru menjelaskan masing-masing tugas dari peran anak.

Pada kegiatan inti tahap elaborasi, penerapan metode bermain peran guru meminta anak menjelaskan kembali tugas dari perannya, anak diberikan waktu untuk melaksanakan perannya; guru menyimak dan membimbing anak agar tertib sesuai aturan dalam bermain; guru mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak. Pada kegiatan ini tahap konfirmasi guru memberikan tepuk tangan atas kerja keras anak dalam bermain peran; guru meminta anak menceritakan kembali pengalamannya dalam bermain peran dan bertanya tentang perasaan yang dialami oleh anak; guru meminta anak untuk membantu membereskan alat-alat permainan dan menata kelas kembali seperti semula.⁷²

Situasi saat penulis menerapkan metode bermain peran di Kelas B PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko, anak-anak sangat bersemangat dalam melakukan perannya, anak juga menghayati peran yang dimainkannya karena pernah melihat langsung praktek dokter sesuai dengan tema yang ada. Hal ini terbukti dari peningkatan skor anak saat belum melaksanakan metode

⁷²Langkah-langkah pembelajaran yang penulis lakukan pada saat penelitian (terdapat di RPP), pada tanggal 27 September sampai dengan 7 November 2018 di Kelas B PAUD Puti Bungsu Kabupaten Mukomuko.

bermain peran dan saat telah melakukan *treatment* dengan metode bermain peran.

Saat bermain peran, anak sangat menngghayati perannya sebagai dokter, perawat, dan pasien demi pembelajaran yang menyenangkan agar siswa dapat menghayati dan menghargai perasaan orang lain; anak dapat belajar bagaimana membagi tanggung jawab, dan dapat belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan, sehingga perkembangan *multiple intelligences* anak dapat optimal dengan adanya metode bermain peran.

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu penelitian *quasi eksperimen*, metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, sebab dalam penelitian ini mengetahui tingkat pengaruh metode bermain peran untuk mengembangkan *multiple intelligensi* anak.

Dari hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa hasil t_{hitung} sebesar 4,179, selanjutnya dibandingkan dengan $dk = 14 + 14 - 2 = 26$ adalah 1,706. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . $4,179 \geq 1,706$. Angka di atas menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak. Berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak kelas B PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko. Peningkatan hasil skor rata-rata anak pada saat *pre-treatment* yaitu 73,86 meningkat menjadi 98,14 skor rata-rata anak pada saat *post-treatment*.

Berkembangnya *multiple intelligences* anak ini sesuai dengan fungsi dari metode bermain peran, yaitu: main peran menunjukkan kemampuan berpikir anak yang lebih tinggi, karena anak sudah dapat menahan pengalaman yang didapatnya melalui panca indera dan menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku pura-pura; main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial, keterampilan pengambilan sudut pandang afeksi, keterampilan pengambilan sudut pandang kognisi; main peran sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosional anak usia tiga sampai enam tahun; main peran membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masa lalu; main peran diyakini sebagai terapi bagi anak yang mendapatkan pengalaman traumatik; kegiatan main peran merupakan kegiatan dimana anak diberi kesempatan untuk menciptakan kembali kehidupan nyata dan kemudian memerankannya secara simbolik.⁷³

Oleh karena itu, penulis menyimpulkan bahwa metode bermain peran dapat mengembangkan *multiple intelligences* (kecerdasan jamak) anak PAUD, yaitu kecerdasan verbal linguistic, kecerdasan visual spasial, kecerdasan fisik dan motoric, dan kecerdasan interpersonal.

⁷³Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, h. 178.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, maka dapat diketahui bahwa hasil t_{hitung} sebesar 4,179, selanjutnya dibandingkan dengan $dk = 14 + 14 - 2 = 26$ adalah 1,706. Dengan demikian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , $4,179 \geq 1,706$. Angka di atas menunjukkan adanya pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak. Berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap *multiple intelligences* anak kelas B PAUD Puti Bungsu kabupaten Mukomuko. Peningkatan hasil skor rata-rata anak pada saat *pre-treatment* yaitu 73,86 meningkat menjadi 98,14 skor rata-rata anak pada saat *post-treatment*.

B. Saran-saran

Ada beberapa saran yang diajukan setelah dilakukan penelitian ini diantaranya:

1. Kepala Sekolah

Motivasi dari kepala sekolah sangat diharapkan supaya dapat memberi inisiatif kepada guru, juga melengkapi sarana dan prasarana agar guru dapat menggunakan metode dan media pembelajaran dalam pembelajaran.

2. Guru

Guru agar dapat menggunakan metode bermain peran karena berdasarkan hasil penelitian mampu meningkatkan kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) menjadi lebih baik.

3. Anak Usia Dini

Hendaknya mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan aktif, sehingga dapat mengembangkan potensi dan kecerdasan yang dimilikinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Emmy dan Ilham Sunaryo. 2015. *Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Melalui Metode Bermain Peran di TK Kelompok B Pertiwi Mencil*. Jurnal. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____. 2013. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz, Safrudin. 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kali Media.
- Budiartati, Emmi. 2007. *Pembelajaran melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak pada Anak Usia Dini*. Jurnal FIP Unnes, Lembaran Ilmu Kependidikan Jilid 36, Np. 2, Desember 2007.
- Decaprio, Richard. 2017. *Panduan Mengembangkan Kecerdasan Motorik Siswa*. Yogyakarta: Diva Press.
- Departemen Agama Islam RI. *Al-Quran dan Terjemahan*. Jakarta: Wisma Haji Tugu Bogor.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M.. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Halimah, Leli. 2016. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Hartiny Sam's, Rosma. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Teras.
- Hasan, Maimunah. 2010. *PAUD: Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hasnida. 2016. *Panduan Pendidik dalam Mengimplementasikan Kurikulum PAUD 2013*. Jakarta: Luxima Metro Media.

- Hidayah, Afifah Nur. 2013. *Peningkatan Kecerdasan Spiritual melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini*. Jurnal. Pendidikan Usia Dini, Volume 7, Edisi 1 April.
- Jamaris, Martini. 2017. *Mengukur Kecerdasan Jamak*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lalompok, Cyrus T. dan Kartini | *ode Pengembangan Moral dan*
Nilai-Nilai Keagamaan b *dini*. Jakarta: Grasindo.
- Mulyani, Novi. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mulyasa, E. 2009. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Rahman, Masykur Arif. 2013. *Kesalahan-Kesalahan Guru saat Mengajar*. Jakarta: Laksana.
- Ramayulis. 2015. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak, Penerjemah: Mila Rachmawati*. Jakarta: Erlangga.
- Santoso, Singgih. 2012. *Aplikasi SPSS pada Statistik Parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Suryosubroto. 2014. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syafitri, Riza Dkk. 2017. *Pengaruh Metode Pemberian Tugas Terhadap Kemampuan Koordinasi Mata dan Tangan Anak*. e-Journal Pendidikan Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 5 No. 2.
- Syahrizal, Darda dan Adi Sugiarto. 2013. *Undang-Undangan Sistem Pendidikan Nasional & Aplikasinya*. Jakarta: Niaga Swadaya.

Tim Redaksi Pustaka Yustisia. 2013. *Perundangan Tentang Kurikulum Sistem Pendidikan Nasional 2013*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.

Uno, Hamzah B. 2012. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Umar, Bukhari. 2012. *Hadis Tarbawi, Pendidikan dalam Perspektif Hadis*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wiyani, Novan Ardy. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.