

BAB IV

DESKRIPSI, ANALISA DATA, INTERPRETASI HASIL, ANALISA DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Pengamatan Efek/ Hasil Interpretasi Tindakan (setiap siklus)

Dari penelitian yang telah dilakukan di TK Tiranus tentang perkembangan kecerdasan interpersonal anak dapat di deskripsikan data hasil pengamatan efek/hasil intervensi tindakan pada setiap siklus sebagai berikut :

1. Deskripsi Data Pra Penelitian

Sebelum peneliti melakukan siklus 1, peneliti melakukan persiapan pra-penelitian yaitu mencari dan mengumpulkan data-data anak yang akan diteliti melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru kelas dalam lima kali pertemuan pada tanggal 18-22 Mei 2015. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menemukan 10 anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang masih kurang. Kecerdasan interpersonal yang diteliti meliputi kemampuan berkomunikasi, kemampuan bersosialisasi, kemampuan berempati, kemampuan mengontrol emosi, dan kemampuan menjadi pemimpin kelompok.

Kelas TK B Tiranus melakukan kegiatan pembelajaran dari pukul 07.00-10.00. adapun kondisi awal yang peneliti temukan sebelum melakukan penelitian yaitu interpersonal beberapa anak sudah mulai berkembang hal ini terlihat dari

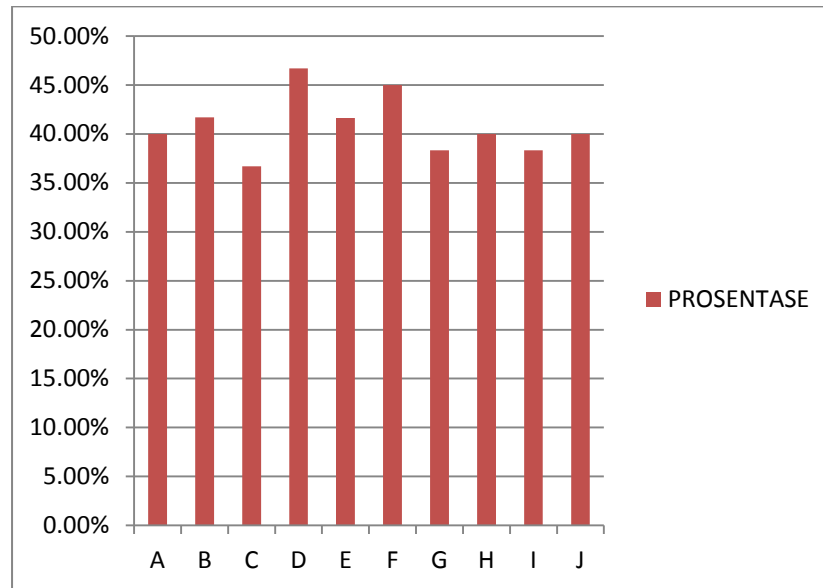
beberapa aktivitas yang dilakukan anak sehari-hari selama berada di sekolah dan pada saat bermain. Beberapa anak sudah bisa bermain dengan temannya tetapi ada juga anak yang lebih banyak diam menunggu diajak bermain oleh temannya lebih dahulu dan beberapa anak juga lebih memilih untuk bermain sendiri.

Tabel.10
Data Pra Penelitian

Nilai	Persentase
A	40,00%
B	41,67%
C	36,67%
D	46,67%
E	41,67%
F	45,00%
G	38,33%
H	40,00%
I	38,33%
J	40,00%
Jumlah	330,00%
Rata-rata	41,25%

Tabel.11

Grafik Pra Penelitian



Pada pra penelitian diperoleh persentase data kecerdasan interpersonal anak bahwa data tertinggi mencapai 46,67% dan data terendah sebesar 38,33%. Dari data tersebut terlihat bahwa kecerdasan interpersonal anak masih rendah. Kecerdasan interpersonal yang dimaksud meliputi kemampuan berkomunikasi, kemampuan bersosialisasi, kemampuan berempati, kemampuan mengontrol emosi, dan kemampuan menjadi pemimpin kelompok masih belum muncul dan masih banyak anak yang membutuhkan bantuan guru.

Setelah dilakukan observasi dan pra penelitian mengenai kecerdasan interpersonal maka peneliti dengan kolaborator menyusun tindakan yang akan

di terapkan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Tindakan tersebut berupa permainan yang akan di mainkan oleh peneliti dan juga akan dimainkan oleh anak , permainan tersebut adalah permainan wayang film.

2. Deskripsi Data Siklus I

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan/pengamatan peneliti dan kolaborator mengadakan refleksi tindakan-tindakan yang akan dilakukan pada siklus I. Pelaksanaan siklus I dilakukan secara bertahap selama 10 kali pertemuan. Setiap kali pertemuan berlangsung selama 60 menit. Adapun peran peneliti pada penelitian ini adalah sebagai *planner leader*, pemberi tindakan, dan sebagai pengamat, sehingga peneliti terlibat langsung bersama anak dalam kegiatan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan wayang film.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti dan kolaborator mendiskusikan program kegiatan yang akan dilakukan. Peneliti juga mempersiapkan instrumen pemantau tindakan dan alat dokumentasi berupa kamera handphone. Berikut adalah deskripsi kegiatan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan wayang film pada setiap pertemuan yang dilakukan mulai dari perencanaan sampai dengan refleksi.

a. Perencanaan (*Planning*)

Peneliti mengadakan penelitian dengan perencanaan sebagai berikut:

- 1) Membuat perencanaan tindakan yang akan diberikan anak yang telah disusun dan terlebih dahulu didiskusikan dengan kolaborator.
- 2) Menyiapkan format catatan lapangan untuk melihat hasil pada setiap tindakan.
- 3) Menyiapkan media permainan yang disesuaikan dengan tindakan yang akan diberikan kepada anak. Media yang akan digunakan ialah permainan wayang film, gambar jenis tanaman, cara menanam tanaman, padi-padian, buah-buahan dan sayur mayur.
- 4) Menyiapkan alat dokumentasi kegiatan yang akan digunakan yaitu kamera handphone.
- 5) Memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih cerita ketika bermain menggunakan permainan wayang film.

b. Tindakan (*acting*) dan Pengamatan (*observing*)

Tindakan siklus I yang akan diberikan kepada anak kelompok B TK Tiranus adalah sebagai berikut:

Tabel 12

Pelaksanaan kegiatan Siklus 1

Waktu Pertemuan	Materi Pokok	Media	Alat pengumpul data
Pertemuan 1	Jenis jenis Pohon	Gambar bermacam macam pohon (pohon mangga, pohon pisang, pohon cemara), wayang pohon, prototype wayang film, headlamp.	1. Kamera handphon e 2. Lembar catatan lapangan 3. Lembar instrumen
Pertemuan 2	Jenis- jenis Bunga	Gambar bermacam macam bunga , wayang bunga, prototype wayang film, headlamp.	
Pertemuan 3	Tanaman Sayur- mayur	Gambar tanaman sayur, wayang sayur, prototype wayang film, headlamp.	
Pertemuan 4	Manfaat menanam Pohon	Gambar bermacam macam pohon, wayang pohon, prototype wayang film, headlamp.	
Pertemuan 5	Menara babel	Wayang menara babel, prototype wayang film, headlamp.	
Pertemuan 6	Buah-buahan	Gambar bermacam macam buah, wayang buah-buahan, prototype wayang film, headlamp.	
Pertemuan 7	Cara Menanam Tanaman	Gambar menanam tanaman, wayang pohon,bunga, prototype wayang film, headlamp.	
Pertemuan 8	Tanaman Padi	Gambar padi, wayang	

		petani, prototype wayang film, headlamp.	
Pertemuan 9	Cara merawat tanaman	Gambar menyiram tanaman, memberi pupuk, wayang pohon, prototype wayang film, headlamp.	
Pertemuan 10	Tanaman juga mahluk hidup	Gambar tanaman, wayang tanaman prototype wayang film, headlamp.	

1) Pertemuan 1

Pertemuan 1 dilaksanakan pada hari jumat 29 mei 2015 pukul 08.00-09.00 di TK Tiranus pada kelas B. Peneliti memperkenalkan diri kepada anak dan bertanya kepada masing-masing anak siapa nama mereka, dan menjelaskan tujuan kehadiran peneliti dan juga mengenalkan permainan wayang film. Saat berkenalan seorang anak membantu untuk memperkenalkan namanya karena beberapa anak saat ditanya namanya menjawab dengan suara yang pelan dan ada yang diam saja dan tidak menjawab.



Gambar 1. setelah pengenalan peneliti bercerita menggunakan permainan wayang film. CD1



Gambar 2. Anak-anak menyimak penjelasan peneliti

Setelah semua anak kembali tenang dan fokus menjalani kegiatan peneliti mengajak anak untuk bercakap-cakap mengenai jenis-jenis pohon yang mereka ketahui. Selanjutnya peneliti menjelaskan jenis-jenis pohon yang menghasilkan buah dan pohon yang tidak menghasilkan buah kepada anak menggunakan permainan wayang film. Peneliti juga menunjukkan gambar jenis-jenis pohon kepada anak-anak untuk memperkuat pemahaman.

Selesai mengenalkan jenis-jenis pohon peneliti kembali melakukan tanya jawab guna mengetahui apakah anak mengerti yang disampaikan peneliti atau tidak. Kegiatan dilanjutkan dengan bercerita tentang “dino mencuri buah”, dan selesai bercerita peneliti kembali melakukan tanya jawab kepada anak dan mengajak anak mengambil moral dari cerita tersebut yaitu jika ingin sesuatu sebaiknya disampaikan atau diberitahu kepada orangnya dan bukannya mencuri. Peneliti memberikan tindakan kepada anak dengan menstimulasi anak agar

semua dapat berkomunikasi dengan baik dengan mengajak anak untuk mencoba permainan wayang film. Terlebih dahulu peneliti bertanya kepada anak siapa yang ingin mencoba permainan wayang terlebih dahulu, dan semua anak mengangkat tangannya. Peneliti menunjuk satu anak agar maju kedepan dan mengatakan kepada anak lain bahwa mereka harus bersabar dan bergantian. Setelah masing-masing anak sudah mencoba permainan wayang film peneliti menutup kegiatan dengan melakukan tanya jawab mengenai perasaan anak-anak saat mencoba permainan wayang film, saat menunggu gilirannya untuk maju kedepan, dan bagaimana perasaan mereka saat melihat temannya sedang bermain wayang film didepan kelas.



Gambar 3. Peneliti memberi tahu cara menggunakan wayang film kepada JN.CD3



Gambar 4. WL mencoba permainan wayang film.CD4

2) Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 1 Juni 2015 pukul 08.00-09.00 WIB di kelas kelompok B TK Tiranus. Kegiatan yang dilakukan ialah memberikan penjelasan tentang jenis-jenis bunga menggunakan wayang film dan dikuatkan dengan gambar lalu selanjutnya peneliti memberikan tindakan melalui cerita “flora dan vina” setelah itu peneliti melanjutkan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain wayang film.

Kegiatan dimulai dengan meminta anak untuk duduk rapi agar kegiatan dapat dimulai, peneliti melakukan tanya jawab kepada anak mengenai jenis-jenis bunga yang mereka ketahui. Setelah itu peneliti melanjutkan dengan memberi penjelasan jenis-jenis bunga menggunakan wayang film. Sebelum memulai penjelasan peneliti menyiapkan wayang yang akan digunakan dan menyalakan senter kepala anak-anak tampak duduk dan ada juga yang berdiri menunggu persiapan yang dilakukan peneliti dan peneliti juga meminta bantuan kepada anak untuk menolong peneliti mempersiapkan permainan wayang film dan NY menawarkan bantuan.



Gambar 5. Peneliti menyiapkan permainan wayang film. CD5



Gambar 6. Peneliti dibantu NY

Setelah itu dilanjutkan dengan anak yang diberi kesempatan dalam bermain wayang film. Dalam pertemuan kedua ini peneliti memberi peraturan kepada anak-anak bahwa permainan ini dilakukan secara bersama-sama dengan teman yang akan ditunjuk oleh peneliti, permainan ini harus dipimpin oleh seorang ketua yang tugasnya adalah membagi tugas kepada temannya. Tugas-tugas itu adalah bercerita saat wayang sedang bergerak, menarik tali untuk menggerakkan wayang, memilih wayang yang akan digunakan, dan meletakkannya ke tali penggerak.

Peneliti memberikan tindakan melalui kegiatan permainan wayang film dengan menstimulasi anak untuk dapat bekerja sama dengan teman lainnya. KZ masih harus diberikan motivasi agar mau bermain dengan

temannya, sedangkan NY masih harus diingatkan oleh NT untuk bergantian bermain. Beberapa anak lainnya yang belum mendapat giliran ada yang duduk memperhatikan temannya selama bermain wayang didepan, ada yang mengobrol dengan teman sebelah dan ada juga yang langsung maju kedepan karena ingin melihat lebih dekat.



Gambar 7. Peneliti menjelaskan jenis-jenis bunga. CD7



Gambar 8. Anak-anak menunjuk tangan ketika peneliti melakukan tanya jawab. CD8

kegiatan ditutup dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan kepada anak bagaimana perasaan mereka saat menunggu peneliti menyiapkan permainan wayang film, perasaan mereka saat mendengar peneliti bercerita menggunakan wayang film, perasaan mereka saat bermain wayang film, dan saat mereka belum dapat giliran untuk bermain wayang film.

3) Pertemuan 3

Pertemuan ke 3 dilaksanakan pada tanggal 3 juni 2015 pukul 08.00-09.00 di TK Tiranus. Kegiatan di buka dengan melakukan tanya jawab kepada anak mengenai macam-macam sayur yang mereka ketahui dan manfaatnya untuk tubuh mereka, setelah itu peneliti menjelaskan berbagai macam sayur dan vitamin yang dimiliki menggunakan wayang film. Selesai memberi penjelasan peneliti melanjutkan kegiatan dengan bercerita tentang seorang petani yang menanam sayur menggunakan wayang film. Di akhir cerita peneliti memberikan tindakan dengan menstimulasi anak-anak bahwa mereka membutuhkan orang lain dalam hidupnya karena manusia adalah mahluk sosial.

Selesai bercerita dan memberikan stimulus kepada anak, peneliti menunjuk anak yang akan maju kedepan untuk bermain permainan wayang film. Peneliti menunjuk NY, VN, FR dan JN untuk pertama bermain wayang film, VN, JN dan FR menggelengkan kepala tanda bahwa mereka tak ingin maju. Setelah diberi penjelasan oleh peneliti akhirnya JN maju bersama NY sedangkan VN dan FR belum mau maju. Saat sedang bermain JN hanya diam saja dan NY yang lebih aktif, namun akhirnya setelah diberikan motivasi untuk bermain bersama dan berbagi tugas JN mau bergabung dengan NY. VN dan FR tampak duduk mengamati JN dan NY. Peneliti mengingatkan waktu bermain kepada JN dan NY agar bersiap-siap bergantian dengan temannya yang lain.



Gambar 9. JN memberikan wayang pada NY untuk diganti.CD9



Gambar 10.NY tertawa mendengar cerita lucu dari JN . CD10

Setelah grup NY peneliti menunjuk lagi anak yang lain untuk bergantian bermain wayang saat peneliti sedang memilih anak yang akan ditunjuk FR mengangkat tangannya agar ditunjuk oleh peneliti. Peneliti akhirnya menunjuk FB, KR, FR dan NT untuk maju ke depan dan mengarahkan mereka untuk berdiskusi menentukan ketua kelompok yang akan membagi tugas. Selagi grup FB sedang berdiskusi peneliti kembali mengingatkan anak-anak bahwa mereka adalah makhluk sosial yang membutuhkan bantuan orang lain sehingga mereka harus saling tolong menolong. Selesai berdiskusi mereka memulai permainan wayang film mereka dengan cerita yang mereka tentukan sendiri.

kegiatan ditutup dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan kepada anak

bagaimana perasaan mereka saat menunggu peneliti menyiapkan permainan wayang film, perasaan mereka saat mendengar peneliti bercerita menggunakan wayang film, perasaan mereka saat bermain wayang film, dan saat mereka belum dapat giliran untuk bermain wayang film.



Gambar 11. FR, FB, NT dan KR sedang bermain permainan wayang film. CD11



Gambar 12. Anak tampak tersenyum mendengar cerita temannya. CD12

4) Pertemuan 4

Pertemuan ke 4 dilaksanakan pada tanggal 4 juni 2015 di TK Tiranus pukul 08.00-09.00. kegiatan dibuka dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang manfaat menanam pohon dan selesai melakukan tanya jawab peneliti memberikan penjelasan kepada anak menggunakan wayang pohon. Setelah dirasa anak-anak mengerti peneliti melanjutkan kembali kegiatan dengan bercerita “doni yang malas menyiram pohon”. Saat peneliti bercerita

anak-anak tampak mendengarkan namun RF dan JR terlihat beradu pendapat sehingga peneliti menghentikan cerita dan bertanya kepada RF dan JR mengapa mereka ribut saat ada orang lain yang sedang berbicara didepan kelas. RF dan JR berebut untuk menjelaskan dan peneliti meminta RF terlebih dahulu yang menyampaikan alasan setelah itu JR. setelah selesai menasihati. peneliti menjelaskan kepada semua anak untuk berempati kepada orang lain seperti jika ada orang lain yang sedang berbicara kita harus mendengarkan orang itu sampai selesai dan juga mengajarkan kepada anak untuk dapat berkomunikasi dengan baik agar tidak terjadi perkelahian seperti Rafa dan JR.

Selesai bercerita peneliti melakukan tanya jawab seputar cerita doni yang tidak mau membantu ibunya menyiram tanaman sehingga tanaman dirumah doni menjadi mati. Selesai melakukan tanya jawab peneliti menunjuk anak untuk maju bermain wayang film. NT, WL, Tya dan KR maju kedepan dan berbagi tugas dipimpin oleh WL yang ditunjuk sebagai ketua. Mereka bermain sesuai tugas mereka hingga saat peneliti mengingatkan waktu bermain yang sudah mau habis KR berkata kepada TY untuk bergantian.



Gambar 13 peneliti menjelaskan manfaat pohon menggunakan wayang film.

CD13

Setelah grup WL peneliti kembali menunjuk anak yang akan maju untuk bergantian JN, FR, AL, dan VN. Namun VN tidak ingin maju karena tidak suka dan peneliti akhirnya menjelaskan kepada VN bahwa kita tidak boleh pilih-pilih teman, setelah diberi penjelasan akhirnya VN mau maju. Sebelum permainan dimulai peneliti kembali mengingatkan untuk memilih ketua grup nya, dan akhirnya permainan dimulai. Anak-anak yang belum mendapat giliran ada yang duduk mendengarkan temannya bercerita sambil tersenyum, ada yang berdiri untuk lebih jelas melihatnya dan ada pula yang masih mengobrol dengan teman lain.



Gambar 14 WL, KR, TY dan NT memilih wayang yang akan digunakan. CD14



**Gambar 15. AL menarik tali
penggerak. CD15**



**Gambar 16. JN dan FR memilih
wayang. CD16**

Saat grup JN sedang maju bermain wayang film VN tampak pasif dan hanya mengamati temannya saja, VN belum mau bergabung untuk main bersama. Peneliti kembali mengingatkan kepada grup JN bahwa waktu sudah mau habis dan peneliti meminta grup JN untuk merapikan wayang film yang sudah selesai dipakai.

kegiatan ditutup dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan kepada anak bagaimana perasaan mereka saat menunggu peneliti menyiapkan permainan wayang film, perasaan mereka saat mendengar peneliti bercerita

menggunakan wayang film, perasaan mereka saat bermain wayang film, dan saat mereka belum dapat giliran untuk bermain wayang film.

5) Pertemuan 5

Pertemuan ke 5 dilaksanakan pada tanggal 5 juni 2015 di TK Tiranus pada pukul 07.00-08.00. kegiatan dibuka dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang aktivitas mereka sebelum berangkat sekolah kemudian dilanjutkan dengan mengucapkan salam, bernyanyi dan berdoa. Hari jumat di TK Tiranus biasanya melakukan ibadah bersama sehingga tema pada pertemuan kelima sesuai dengan firman Tuhan. Permainan wayang film pun digunakan untuk bercerita tentang “menara babel”. Selesai bernyanyi dan mengumpulkan persembahan. Peneliti memulai bercerita tentang menara babel menggunakan permainan wayang film.

Selesai bercerita peneliti mengajak anak untuk mengambil nilai moral yang terdapat didalam cerita tersebut yaitu bersyukur untuk bahasa yang sekarang digunakan, jika kita terbagi menjadi bermacam-macam bahasa kita tidak akan bisa berkomunikasi dengan teman kita dan sebagai anak yang baik tidak boleh menyombongkan kemampuan yang dimiliki.



Gambar 13. Peneliti bercerita tentang menara babel. CD14

Selesai bercerita peneliti melakukan tanya jawab kepada anak untuk mengetahui pemahaman anak dan melanjutkan dengan bertanya kepada anak siapa yang ingin maju untuk bermain wayang film. Elsys, JN, KR dan NT maju kedepan untuk bermain pertama kali dengan dipimpin JN sebagai ketua kelompok. Peneliti mengingatkan waktu bermain yang sudah hampir habis dan JN berkata kepada KR untuk bergantian setelah diingatkan.

kegiatan ditutup dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan kepada anak bagaimana perasaan mereka saat menunggu peneliti menyiapkan permainan wayang film, perasaan mereka saat mendengar peneliti bercerita menggunakan wayang film, perasaan mereka saat bermain wayang film, dan saat mereka belum dapat giliran untuk bermain wayang film.



**Gambar 17. Anak-anak
memperhatikan peneliti saat
bercerita CD17**



**Gambar 18. JN, KR, elsys dan NT
bermain permainan wayang film
CD.18**

6) Pertemuan 6

Pertemuan 6 dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2015 di TK Tiranus pada pukul 08.00-09.00. kegiatan diawali dengan melakukan tanya jawab kepada anak mengenai aktivitas mereka sebelum berangkat sekolah. Setelah itu peneliti membuka pertanyaan mengenai nama-nama buah yang mereka ketahui selanjutnya peneliti memberikan penjelasan menggunakan permainan wayang film dan melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman mereka. Kegiatan dilanjutkan dengan cerita “pak roni pedagang buah”. Selesai bercerita peneliti mengajak anak untuk mengambil nilai moral yang terdapat dalam cerita tersebut yaitu jika melakukan

kesalahan harus meminta maaf dan bukannya diam saja. Peneliti memberikan stimulasi kepada anak bahwa jika berbuat salah kita harus meminta maaf dan harus juga memaafkan orang yang bersalah kepada kita.



**Gambar 19. Selesai bercerita
peneliti menunjuk anak
untuk maju bermain wayang
film.CD 19**



**Gambar 20. KZ, WL, JR dan FB
bermain Wayang Film. CD20**

Selesai bercerita peneliti kembali menunjuk anak untuk maju bermain permainan wayang film, kali ini peneliti menunjuk gaga, FB, JR, WL dan KZ mengajukan diri untuk bermain permainan wayang film. Peneliti mengarahkan grup ini untuk menentukan ketua kelompok dan membagi bagikan tugas. Selesai berdiskusi mereka memulai permainan wayang film.

Saat permainan wayang film sedang berlangsung tali yang terpasang terlepas dari tempatnya KZ meminta tolong kepada peneliti untuk membantu membetulkan namun JR mengajukan diri untuk menolong KZ membetulkan tali yang lepas.

Peneliti mengingatkan waktu bermain yang sudah habis dan meminta anak untuk duduk kembali karena peneliti akan menunjuk anak lain untuk bergantian yaitu FR, KR, VN, dan JN. peneliti meminta grup FR untuk berdiskusi menentukan ketua kelompok dan berbagi tugas. dan permainan wayang film grup FR dimulai. Saat sedang bermain JN berkata bahwa ia kegerahan dan meminta VN untuk menggantikan tempatnya, saat JN dan VN berganti tempat FR langsung mengelap keringat JN menggunakan tangannya dan JN mengucapkan terimakasih kepada FR. Dan permainan kembali dimulai setelah JN dan VN berganti tempat. Saat permainan berlangsung peneliti selalu mengingatkan kepada anak bahwa mereka harus bekerja sama dengan temannya.



**Gambar 21. FR mengelap keringat
JN karena kegerahan. CD21**



**Gambar 22. VN bekerjasama
dengan KR menyiapkan Wayang
Film. CD.22**



Gambar 23. VN menarik tali penggerak sambil bercerita. CD23

kegiatan ditutup dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan kepada anak bagaimana perasaan mereka saat menunggu peneliti menyiapkan permainan wayang film, perasaan mereka saat mendengar peneliti bercerita

menggunakan wayang film, perasaan mereka saat bermain wayang film, dan saat mereka belum dapat giliran untuk bermain wayang film.

7) Pertemuan 7

Pertemuan ke 7 dilaksanakan pada 9 juni 2015 pukul 08.00-09.00 di TK Tiranus. Kegiatan dibuka dengan melakukan tanya jawab kepada anak mengenai aktivitas sebelum berangkat ke sekolah dan bertanya tentang sub tema tersebut yaitu cara menanam tanaman. Peneliti bertanya kepada anak siapa yang pernah membantu orangtua menanam tanaman dan apakah mereka tahu cara-caranya.

Setelah melakukan tanya jawab peneliti menjelaskan cara menanam tanaman kepada anak menggunakan permainan wayang film dibantu dengan gambar dan setelah itu peneliti melakukan tanya jawab kepada anak untuk mengetahui pemahaman mereka. Kegiatan dilanjutkan dengan bercerita tentang “ibu Rachel yang sakit” setelah kegiatan bercerita peneliti kembali mengajak anak untuk mengambil pesan moral dari cerita tersebut yaitu sikap empati disaat melihat orang yang membutuhkan bantuan yang harus dilakukan adalah menolong. Peneliti memberikan stimulus kepada anak dengan memberikan pemahaman bahwa sikap empati harus dikembangkan, anak-anak harus membantu orang yang membutuhkan bantuan, dan juga harus menghargai orang lain.



**Gambar 24. Peneliti bercerita
menggunakan permainan wayang
film. CD24**



**Gambar 25. Anak-anak menunjuk
tangannya saat peneliti bertanya
siapa yang ingin bermain
permainan wayang film. CD25**

Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan kepada kesempatan kepada anak untuk bermain permainan wayang film. KR, JN, NY, dan NT maju kedepan untuk bermain pertama kali dan seperti sebelumnya peneliti selalu meminta grup yang maju untuk menentukan ketua kelompoknya. Ketika permainan dimulai NT memberikan instruksi kepada NY untuk bercerita dengan bagus, dan mereka memulai bermain sesuai dengan tugas yang telah ditentukan.



**Gambar 26. NT, JN, KR, NY
sedang bermain permainan
wayang film. CD26**



**Gambar 27. Mendengar Cerita JN,
KR dan NY tersenyum. CD27**

Peneliti mengingatkan waktu bermain yang sudah habis, dan meminta grup JN untuk bergantian. sambil menunggu anak yang akan maju selanjutnya KR mengingatkan temannya untuk mengumpulkan wayang-wayang yang sudah selesai dipakai. Hanie, AL, FB dan JR maju kedepan dan berdiskusi untuk menentukan ketua kelompok, dan permainan wayang film grup hanie dimulai. JR memberikan instruksi kepada FB untuk mengganti wayang jika JR sudah selesai bercerita.



Gambar 28. Hanie, JR, FB dan AL bermain permainan wayang film.CD28

kegiatan ditutup dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan kepada anak bagaimana perasaan mereka saat menunggu peneliti menyiapkan permainan wayang film, perasaan mereka saat mendengar peneliti bercerita menggunakan wayang film, perasaan mereka saat bermain wayang film, dan saat mereka belum dapat giliran untuk bermain wayang film.

8) Pertemuan 8

Pertemuan ke 8 dilaksanakan pada tanggal 10 juni 2015 di TK Tiranus pada pukul 08.00-09.00. kegiatan dibuka dengan melakukan tanya jawab tentang aktivitas anak sebelum berangkat sekolah dan dilanjutkan dengan pertanyaan mengenai tanaman padi dan peneliti menjelaskan tentang tanaman padi menggunakan gambar sebagai penguatan pemahaman anak. Setelah selesai bercerita peneliti melanjutkan dengan bercerita tentang “roni

anak pak petani” menggunakan permainan wayang film. Selesai bercerita peneliti mengajak anak untuk mengambil pesan moral dari cerita tersebut yaitu meminta maaf jika melakukan kesalahan dan tidak perlu merasa sedih jika diejek.

Kegiatan dilanjutkan dengan WL, JR, dan FB yang memainkan permainan wayang film. Saat JR ingin memindahkan wayang ke tali penggerak tak sengaja JR menyikut kepala WL, JR menyadarinya ketika WL kesakitan sambil berkata “aduh” JR meminta maaf kepada WL dan mengatakan kalau ia tidak sengaja melakukan hal itu. Permainan pun dilanjutkan dengan bergantian dan melakukan tugas masing-masing.



Gambar 29. Peneliti bercerita menggunakan wayang film.CD 29



Gambar 30. FB, JR dan WL bermain permainan wayang film.

CD30

Peneliti mengingatkan bahwa waktu bermain untuk grup FB telah habis dan akan berganti dengan KZ, FR, AL dan VN. JR mengingatkan temannya untuk merapikan wayang terlebih dahulu sebelum kembali duduk. Grup KZ memulai permainan wayang film, KZ tampak diam memperhatikan temannya untuk menunggu temannya melakukan persiapan.



**Gambar 31. FR, AL dan VN
melakukan persiapan CD.31**



**Gambar 32. KZ memperhatikan VN,
FR dan AL CD32**



**Gambar 33. FR lebih dahulu
bermain permainan wayang film,
AL memastikan dari depan bahwa
wayangnya bergerak. CD33**



**Gambar 34. KZ berganti posisi
dengan FR. CD34**

Kegiatan ditutup dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan kepada anak bagaimana perasaan mereka saat menunggu peneliti menyiapkan permainan wayang film, perasaan mereka saat mendengar peneliti bercerita menggunakan wayang film, perasaan mereka saat bermain wayang film, dan saat mereka belum dapat giliran untuk bermain wayang film.

9) Pertemuan 9

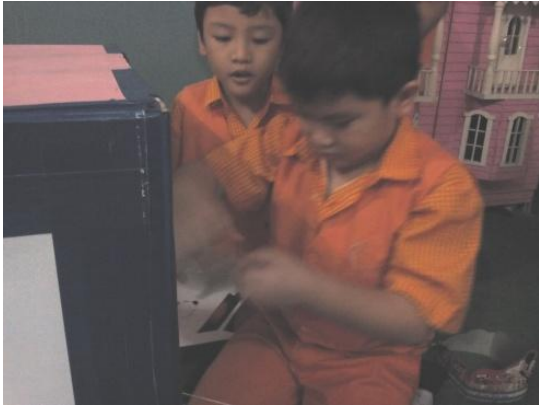
Pertemuan ke 9 dilaksanakan pada tanggal 11 juni 2015 di TK Tiranus pada pukul 08.00-09.00. kegiatan diawali dengan melakukan tanya jawab

mengenai aktivitas anak sebelum berangkat sekolah dan bertanya kepada anak apakah mereka merawat tanaman yang ada dirumah mereka, dan dengan cara apa. Setelah melakukan tanya jawab peneliti menjelaskan berbagai cara merawat tanaman dengan menggunakan bantuan gambar. Selesai memberikan penjelasan peneliti melakukan tanya jawab kepada anak untuk mengetahui pemahaman anak.

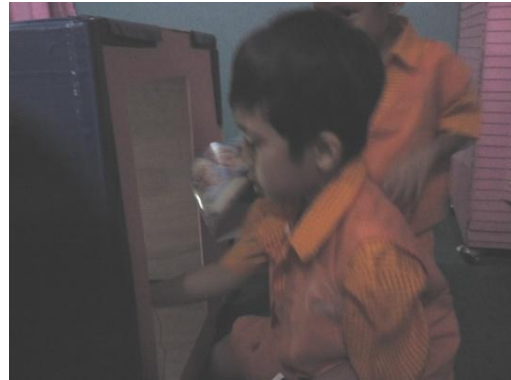
Kegiatan bercerita dilanjutkan dengan bercerita mengenai “vina memetik bunga” kegiatan bercerita diakhiri dengan mengajak anak-anak mengambil pesan moral dari cerita tersebut yaitu menghargai orang lain. Peneliti memberikan stimulasi kepada anak bahwa sebagai anak baik harus menghargai orang lain dengan tidak menyombongkan diri. Selanjutnya peneliti menunjuk JR, WL, FB, NT untuk bermain permainan wayang film didepan, terlebih dahulu peneliti meminta mereka untuk menentukan ketua kelompok.



Gambar 35. JR memilih wayang yang akan digunakan bercerita CD35



**Gambar 36. WL membantu
FB membetulkan wayang CD.36**



**Gambar 37. JR bertugas menarik
tali penggerak CD37**

Setelah grup JR peneliti menunjuk anak perempuan untuk maju kedepan bergantian bermain wayang film, sebelum grup AL, KR dan elsys maju JR mengingatkan anggota grupnya untuk merapikan wayang kembali ketempatnya.



Gambar 38. AL, KR dan Elsys bermain permainan wayang film. CD38

kegiatan ditutup dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan kepada anak bagaimana perasaan mereka saat menunggu peneliti menyiapkan permainan wayang film, perasaan mereka saat mendengar peneliti bercerita menggunakan wayang film, perasaan mereka saat bermain wayang film, dan saat mereka belum dapat giliran untuk bermain wayang film.

10) Pertemuan 10

Pertemuan ke 10 dilaksanakan pada tanggal 12 juni 2015 di TK Tiranus pada pukul 08.00-09.00. kegiatan diawali dengan melakukan tanya jawab mengenai apa saja yang sudah dipelajari dari awal pertemuan dengan peneliti jenis jenis pohon, bunga, buah dan sayur mayur, cara menanam tanaman, cara menyiram tanaman, cara merawat tanaman. Peneliti memberikan penjelasan kepada anak bahwa tanaman juga merupakan makhluk hidup ciptaan Tuhan yang harus dijaga, dirawat dan diberi pupuk agar bertumbuh.

Selesai memberikan penjelasan peneliti melanjutkan kegiatan dengan bercerita menggunakan wayang film tentang “tanaman juga bertumbuh”. Selesai bercerita peneliti mengajak anak untuk menarik pesan moral yang terdapat didalam cerita yaitu harus menghargai sesama makhluk ciptaan Tuhan.



**Gambar 39. NT, JR dan NY
bermain permainan wayang film.**

CD 39

**Gambar 40. Peneliti bercerita
menggunakan permainan wayang**

film CD40



Peneliti kembali memberi kesempatan kepada anak untuk bermain permainan wayang film. Kali ini peneliti menunjuk NY, JR, NT untuk bermain terlebih dahulu lalu selanjutnya diganti oleh KR, VN dan FB.



Gambar 41. FB, KR dan VN bermain permainan wayang film. CD 41

kegiatan ditutup dengan melakukan tanya jawab kepada anak tentang kegiatan yang telah dilakukan dan menanyakan kepada anak bagaimana perasaan mereka saat menunggu peneliti menyiapkan permainan wayang film, perasaan mereka saat mendengar peneliti bercerita menggunakan wayang film, perasaan mereka saat bermain wayang film, dan saat mereka belum dapat giliran untuk bermain wayang film.

c. Refleksi

Peneliti bersama kolaborator mengadakan refleksi setiap selesai melaksanakan kegiatan. Refleksi ini bertujuan untuk melihat tindakan yang diberikan pada hari itu, dan dampak dari kegiatan menggunakan permainan wayang film terhadap kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Tiranus, Jakarta Timur.

Peneliti dan kolaborator melakukan analisis proses sejauh mana kecerdasan interpersonal anak meningkat dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Berdasarkan data hasil dan pengamatan yang telah dilakukan terhadap 10 orang responden pada akhir siklus I, dapat diketahui bahwa kecerdasan interpersonal anak mengalami pengembangan persentase hasil akhir kenaikan minimal 71 % dari pra penelitian ke akhir siklus I. hal ini didapatkan dengan membandingkan persentase hasil pra penelitian ke akhir siklus I dapat dilihat terjadinya pengembangan kecerdasan interpersonal anak.

Berikut ini adalah hasil pengamatan peneliti dan kolaborator dari instrumen pemantau tindakan, dilihat dari aktivitas anak dan aktivitas guru dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 13
Hasil Temuan Observasi Instrumen Pemantau Tindakan

No	Aktivitas yang Diamati	Data dari Pengamatan
1	Aktivitas Peneliti	a. Peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan sebelum kegiatan dimulai serta mengkondisikan kelas agar kegiatan belajar mengajar berjalan secara lancar dan nyaman b. Peneliti memberikan penjelasan cara bermain dan menggunakan permainan yang dipakai sebelum kegiatan dimulai. c. Peneliti mengajak anak untuk mematuhi peraturan yang telah dibuat. d. Peneliti selalu memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan, dari judul cerita, tokoh cerita e. Peneliti bercerita menggunakan permainan wayang film dan

		berinteraksi dengan anak f. Peneliti memberikan kesempatan untuk memegang dan menggunakan permainan wayang film dalam kegiatan bercerita g. Sebagai penutup peneliti membimbing anak untuk mengingat kegiatan yang telah dilakukan dan mereview kegiatan.
2	Aktivitas Anak	a. Anak berdoa sebelum memulai kegiatan b. Anak duduk dan bersiap mengikuti kegiatan pembelajaran c. Anak memperhatikan cerita yang dilakukan oleh peneliti d. Anak berinteraksi secara lisan melalui permainan wayang film yang digunakan e. Anak menanggapi pertanyaan dari guru kemudian menjawab pertanyaan f. anak memainkan permainan wayang film.

Refleksi tindakan yang dilakukan peneliti terhadap anak berupa tindakan bermain permainan wayang film memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuannya untuk bekerja sama dengan orang lain, tindakan menentukan tugas masing-masing saat sedang bermain wayang film dapat menstimulasi kemampuan berkomunikasi anak dan juga kemampuan memimpin anak. Saat diberi tugas oleh ketua kelompok juga membantu anak untuk menghargai pendapat orang lain, melalui permainan wayang film secara berkelompok juga membantu anak untuk tidak memilih-milih teman. Tanpa disadari oleh anak kegiatan bermain permainan wayang film dengan tema dan cerita yang berbeda dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak yaitu berkomunikasi, bersosialisasi, menunjukkan sikap empati, mengontrol emosi dengan baik dan juga kemampua anak dalam memimpin.

Berdasarkan perbandingan persentase hasil penilaian kecerdasan interpersonal pada pra penelitian dengan data akhir siklus I terjadi pengembangan kecerdasan interpersonal anak menjadi 73,54% setelah tindakan kegiatan bermain permainan wayang film. Kenaikan ini sudah signifikan dari standar hasil akhir minimal yang ditetapkan yaitu 71%. Berdasarkan hasil penelitian yang didapat maka peneliti bersama kolaborator memutuskan untuk menghentikan penelitian karena persentase kenaikan yang diharapkan pada akhir siklus I sudah tercapai.

B. Analisis Data Penelitian

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif dilakukan secara terus menerus setiap siklus dengan presentase kenaikan. Analisis data kualitatif dilakukan dengan menganalisis data dari catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi. Penyusunan berdasarkan Miles dan Huberman, yakni melalui tahapan (1) reduksi data, (2) display data, dan (3) verifikasi data.

1. Analisis Data Kuantitatif

Secara kuantitatif rata rata anak mengalami pengembangan kecerdasan interpersonal hal tersebut dapat terlihat dari sikap yang ditunjukkan anak selama pemberian tindakan yang sesuai dengan indikator kecerdasan yaitu memulai percakapan dengan teman, bermain dengan teman tanpa pilih-pilih, menyampaikan maksud dan tujuan dengan bahasa yang tepat, menunggu giliran bermain dalam berkelompok, menghargai pendapat orang lain, membantu teman yang

membutuhkan, menyampaikan perasaan marah dan senang dengan kata-kata, mampu membujuk dan mengarahkan teman, dan tidak memilih-milih teman.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, diperoleh presentase kecerdasan interpersonal anak di kelompok B TK Tiranus sebagai berikut

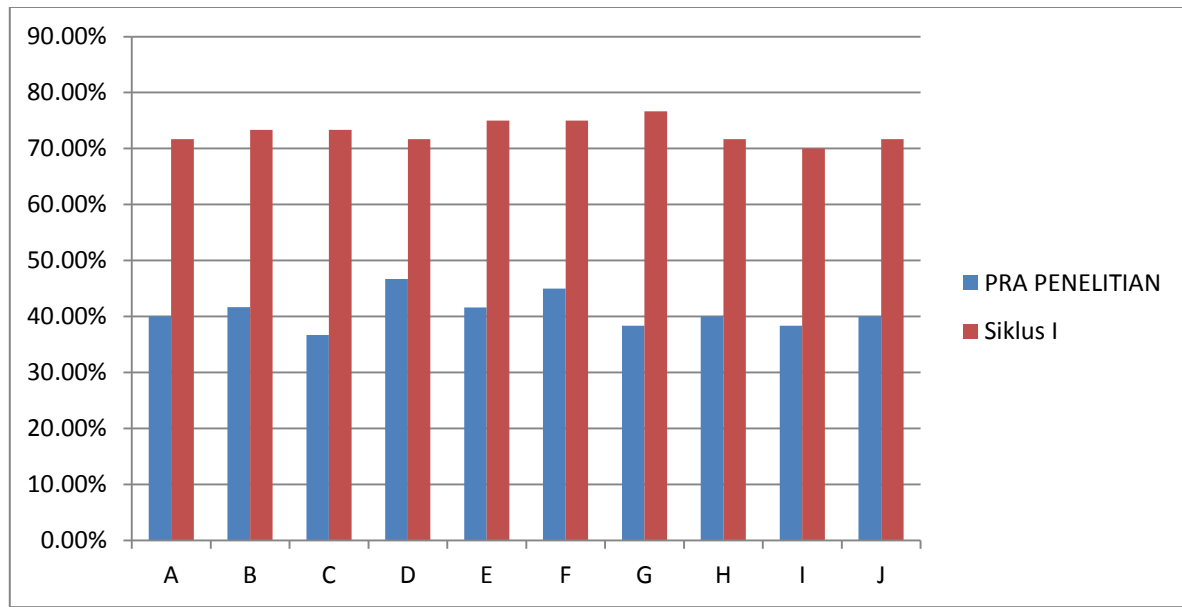
Tabel 14

Data Pengembangan Hasil Penelitian

Subjek	Pra.Penelitian	Siklus I	Keterangan
A	40,00%	71,67%	Meningkat
B	41,67%	73,33%	Meningkat
C	36,67%	73,33%	Meningkat
D	46,67%	71,67%	Meningkat
E	41,67%	75,00%	Meningkat
F	45,00%	75,00%	Meningkat
G	38,33%	76,67%	Meningkat
H	40,00%	71,67%	Meningkat
I	38,33%	70,00%	Meningkat
J	40,00%	71,67%	Meningkat
Rata-rata	41,25%	73,54%	Meningkat

Tabel 15

Grafik pengembangan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun



Kecerdasan interpersonal anak rata-rata mengalami peningkatan. Dari grafik diatas terlihat perbandingan skor dari pra peneltian ke siklus I. Batang grafik pra peneltian ditunjukkan dengan warna biru, dan siklus I dengan warna merah. Tinggi batang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan antara pra penelitian ke siklus I. Peningkatan yang terjadi dari pra penelitian ke siklus I sebesar 32,29%. Dengan ini disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal anak meningkat di siklus I dengan prosentase sebesar 73,54% dan telah mencapai skor target pencapaian berdasarkan teori Miles and Huberman yang digunakan yaitu sebesar 71%. Maka berdasarkan pengamatan yang dilakukan dari pra penelitian sampai siklus I menunjukkan bahwa permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

2. Analisis data kualitatif

Analisis data kualitatif dilakukan berdasarkan catatan lapangan, catatan dokumentasi dan catatan wawancara. Penyusunan data berdasarkan Miles dan

Huberman, yakni melalui tahapan reduksi data, display data dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Reduksi data merupakan penjabaran data yang telah dipilih dan berkaitan dengan penelitian yang diambil dari catatan lapangan pada pertemuan 1 sampai 10, catatan dokumentasi dari pertemuan 1 sampai 10 dan catatan wawancara. Display data merupakan penggambaran data-data yang terkait dengan indikator kecerdasan interpersonal dan tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Verifikasi/penarikan kesimpulan merupakan hasil dari proses kegiatan pembelajaran menggunakan permainan wayang film untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak 5-6 tahun.

a. Reduksi Data memaparkan semua data yang digunakan

1. Kecerdasan Interpersonal

1) Berkomunikasi secara terampil dan percaya diri kepada orang lain

a) Reduksi Data

Berkomunikasi secara terampil dengan teman ditunjukan anak saat peneliti mengajukan pertanyaan seputar aktivitas anak sebelum berangkat sekolah. Ketika peneliti melakukan tanya jawab anak mulai terpancing untuk melakukan percakapan dengan temannya, “Gavra merespon kezia “aku juga ada pohon tapi ga ada buahnya padahal sering disiram, ga tau deh kenapa banyak cacingnya kali” (CL1 p.2 kl.12). memulai percakapan dengan teman juga sudah mulai terlihat ketika FR selesai bermain wayang. temannya menanyakan bagaimana caranya bermain wayang. “Ketika fiorent kembali ketempat duduk willy bertanya “susah tidak mainnya?” (CL1 p.4 kl.26) . selain anak mulai mau memulai percakapan dengan teman kemampuan menyampaikan maksud dan

tujuan secara jelas juga sudah mulai terlihat ketika anak berbagi tugas ketika bermain wayang film. Anak sudah mulai mampu menyampaikan maksud dan tujuannya dengan kata kata yang dapat dipahami. “siapa yang disini bicara sama orangtua cepat-cepat sambil marah bahkan sampai menangis atau malah ada yang ditanya sama mau beli apa, eh anak-anak diam tidak jawab?” jeni menjawab “aku engga bu” Karen menjawab “aku juga engga bu” gege menjawab “iya jadi tidak ada yang menang bu karena tidak mau bantuin” (CL2 p.2 kl.16). peneliti memberikan arahan apa yang harus mereka lakukan yaitu berbagi tugas. naya memberikan instruksi kepada temannya “aku duluan ya yang pegang tali nanti gantian” aline merespon naya “1 menit aja ya abis itu aku,abis itu vania, abis itu kevin” (CL2 p.3 kl.23). “siapa diantara anak-anak disini yang sombong seperti orang-orang yang mau membangun menara babel tadi?” semua anak menjawab “tidak ada bu” lalu jeni menambahkan “aku ga pernah sombong bu” (CL5 p.1 kl.10).

b) Display Data

Pada saat anak berkomunikasi dengan temannya perilaku yang terlihat adalah anak berbicara dengan temannya untuk berbagi tugas ketika mendapat giliran bermain wayang film. Anak melakukan percakapan dengan temannya membahas sesuatu yang ditanyakan oleh peneliti dan anak menyampaikan maksudnya dengan kata kata yang dapat dipahami oleh teman lainnya.

Bagan I Kecerdasan Interpersonal

Berkomunikasi secara terampil dan percaya diri kepada orang lain



CL1 p2 kl12, CL1 p1 kl13, CL1 p3 kl19, CL1 p4 kl26, CL1 p5 kl29, CL1 p1 kl4, CL4 p2 kl9, CL4 p2 kl11, CL4 p3 kl30, CL4 p3 kl25, CL5 p1 kl6, CL5 p2 kl12, CL6 p2 kl19, CL7 p3 kl21, CL8 p1 kl7, CL 8 p1 kl9, CL3 p3 kl23, CL5 p1 kl10, CD7CL1 p4 kl26, CL2 p2 kl16, CL2 p2 kl18, CL 6 p2 kl13, CD27, CD19, CW 2 p. 1 kl 1 , CL1 p1 kl8, CL2 p3 kl24, CL2 p1 kl14, CL1 p2 kl10, CL1 p2 kl12, CL1 p2 kl13, CL1 p3 kl17, CL1 p3 kl19, CL12 p2 kl18, CL2 p3 kl23, CL3 p1 kl5, CL3 p1 kl6, CL3 p2 kl12, CL3 p3 kl18, CL4 p1 kl4, CL4 p2 kl10, CL4 p3 kl25, CL4 p3 kl27, CL4 p3 kl28, CL5 p1 kl3, CL5 p1 kl6, CL5 p1 kl10, CL5 p2 kl12, CL5 p2 kl13, CL5 p2 kl16, CL5 p2 kl17, CL5 p2 kl8, CL6 p1 kl3, CL6 p1 kl3, CL6 p1 kl4, CL6 p1 kl5, CL6 p1 kl6 , CL 5 p1 kl10, CL5 p2 kl12, CL5 p2 kl13, CL5 p2 kl16, CL5 p2 kl17, CL5 p2 kl17, CL5 p2 kl18, CL6 p1 kl3, CL6 p1 kl4, CL6 p1 kl5, CL6 p1 kl16, CL6 p1 kl11, CL6 p2 kl19, CL6 p2 kl25, CL6 p2 kl26, CL7 p2 kl11, CL7 p3 kl18, CL7 p3 kl21, CL7 p3 kl22, CL 8 p3 kl17, CL18 p3 kl18, CL9 p2 kl14, CL9 p2 kl12, CL9 p2 kl17, CL10 p2 kl20, CL10 p2 kl21

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan melalui reduksi data dan *display* data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak dalam aspek berkomunikasi dengan terampil dan percaya diri kepada orang lain . Hal ini terlihat dari pengamatan yang berlangsung selama pra penelitian ke siklus I. dengan stimulus yang diberikan oleh peneliti anak mulai mampu memulai percakapan dengan temannya dan anak juga sudah mulai mampu menyampaikan maksudnya dengan kata kata yang dapat dipahami.

2) Menjalin hubungan tanpa memilih-milih teman

a) Reduksi Data

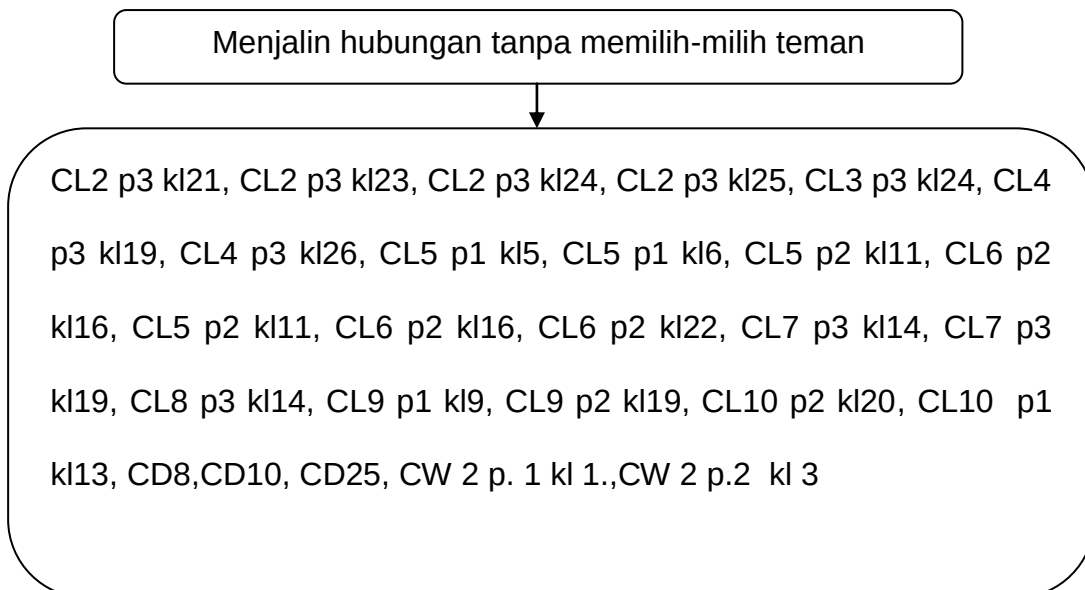
Menjalin hubungan tanpa memilih-milih teman terlihat setelah peneliti memberikan tindakan dengan membuat anak untuk bermain wayang film secara berkelompok sehingga anak dapat merasakan bermain dengan teman-temannya yang lain. aspek ini mulai terlihat pada pertemuan kelima anak mulai dapat bergabung dengan temannya tanpa pilih-pilih. nathan “bu kalau kurang gimana?” moses merespon “sini aja Nathan sama aku” willy menjawab “kamu udah 5 orang moses” vania “bu aku ga dapat” Nathan “yaudah vania ayo sama aku” (CL5 p.1 kl.6). ketika peneliti melakukan tanya jawab kepada anak tentang apa yang harus dilakukan terhadap teman pun anak sudah mampu menjawab bahwa tidak boleh memilih milih teman. fabian menjawab “tidak boleh pilih-pilih teman bu” (CL10 p.1 kl.13)

b) Display Data

Pada aspek ini perilaku yang terlihat adalah anak laki-laki dapat bermain dengan anak perempuan dan sebaliknya, anak dapat melakukan permainan wayang film dengan teman yang berganti ganti.

Bagan 2

Kecerdasan Interpersonal



c) Verifikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan melalui reduksi data dan *display* data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak dalam aspek Menjalin hubungan tanpa memilih-milih teman. Hal ini terlihat dari pengamatan yang berlangsung selama pra penelitian ke siklus I. dengan stimulus yang diberikan oleh peneliti anak mulai mampu bermain dengan temannya tanpa pilih-pilih dan anak juga sudah mulai mampu menjalin hubungan kerjasama dengan temannya ketika sedang bermain wayang film.

3) Respek dan berempati secara langsung kepada orang lain yang membutuhkan

a) Reduksi Data

Respek dan berempati secara langsung kepada orang lain yang membutuhkan adalah kemampuan anak dalam menunjukkan sikap empati terhadap orang lain yang membutuhkan dalam hal ini terhadap temannya yaitu bagaimana anak dapat menghargai pendapat orang lain dan bagaimana anak mampu membantu temannya yang membutuhkan pertolongan. Hal ini dapat dilihat dari sikap anak ketika peneliti sedang melakukan tanya jawab anak sudah mengetahui bahwa ia harus menolong teman yang membutuhkan pertolongan. Kemudian terlihat juga ketika anak sedang bermain wayang film ketika melihat temannya sedang mengalami kesulitan anak sudah mulai mampu dengan reflek untuk menolong. Peneliti melanjutkan pertanyaan “siapa disini, kalau ada yang

minta tolong lalu ditolong?” “saya bu mau nolongin kalau ada yang minta tolong” jeni merespon pertanyaan peneliti (CL4 p.2 kl.9). kemudian peneliti kembali bertanya lagi “kalau teman yang minta tolong, ada yang pernah tolongin?” gaga menjawab “aku pernah bu tolongin jeremia waktu itu dia belum dijemput opungnya terus aku ajak pulang samaan sama mama aku” “iya waktu itu ya ga” jeremia merespon gaga (CL4 p.2 kl.11). kezia memanggil peneliti “bu, itu talinya rusak” Jeremia memberikan respon “coba sini liat” (CL6 p.2 kl.20). “siapa disini yang mau seperti nina membantu ibunya?” “saya bu” anak-anak serentak menjawab. “siapa disini yang mau seperti teman nina, mau menolong nina menanam cabai?” “saya bu” anak-anak serentak menjawab. (CL7 p.2 kl.12).

b) Display Data

Respek dan berempati secara langsung kepada orang lain yang membutuhkan terlihat saat anak sedang tersenyum atau mengucapkan terimakasih ketika mendapatkan pujian atau ketika sudah ditolong, dan ketika anak dapat membantu temannya yang sedang membutuhkan bantuan.

Bagan 3

Kecerdasan Interpersonal

Respek dan berempati secara langsung kepada orang lain yang membutuhkan



CL2 p1 kl4, CL2 p3 kl23, CL3 p2 kl13, CL3 p2 kl14, CL3 p2 kl27, CL5 p2 kl15, CL5 p2 kl18, CL4 p3 kl22, CL4 p3 kl29, CL6 p2 kl26, CL7 p3 kl22, CL8 p3 KL18, CL9 p1 kl8, CL9 p2 kl13, CL9 p2 kl16, CL9 p2 kl17, CL10 p2 kl24, CL3 p3 kl28, CL4 p2 kl11, CL4 p2 kl12, CL4 p2 kl13, CL6 p2 kl20, CL6 p2 kl25, CL7 p2 kl9, CL7 p2 kl12, CL7 p3 kl22, CL8 p3 kl18, CL9 p2 kl14, CL9 p2 kl15, CL9 p2 kl18, CD33, CD18, CD12

c) Verifikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan melalui reduksi data dan *display* data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak dalam aspek Respek dan berempati secara langsung kepada orang lain yang membutuhkan. Hal ini terlihat dari pengamatan yang berlangsung selama pra penelitian ke siklus I. dengan stimulus yang diberikan oleh peneliti anak mulai mampu menunjukkan sikap empati tanpa harus mendapatkan arahan dari guru. Anak sudah mulai mengucapkan terimakasih tanpa harus diingatkan oleh guru, dan anak juga sudah mulai mampu menolong temannya tanpa diingatkan guru baik saat bermain wayang film maupun kegiatan lainnya.

4) Cerdas dalam mengontrol emosi

a) Reduksi Data

Cerdas dalam mengontrol emosi adalah kemampuan yang dimiliki anak dalam hal menunggu giliran, dan juga kemampuan yang dimiliki anak dalam hal menyampaikan perasaan nya baik marah ataupun senang dengan kata kata ataupun sikap. Hal ini dapat terlihat ketika anak mampu bersabar menunggu giliran untuk bergantian bermain wayang film. dan kemampuan anak dalam menyampaikan perasaan marah ataupun senang dengan kata-kata. aline, vania dan Kevin menunggu naya dan kemudian setelah 1 menit berlalu Kevin mengingatkan naya untuk bergantian “naya udah 1 menit gantian dong” naya merespon Kevin “iya tunggu sebentar” vania menambahkan “udah naya,udah

lewat waktunya” akhirnya naya mau bergantian (CL2 p.3 kl.24). anak-anak yang belum mendapat giliran bermain wayang film tampak duduk tersenyum mendengarkan cerita temannya. (CL3 p.3 kl.27). peneliti menjelaskan “iya biarpun begitu dia anak yang baik, dia mau mengakui salahnya dan minta maaf, anak-anak disini kalau berbuat salah mau minta maaf tidak?” “mau bu” anak-anak menjawab secara serentak (CL6 p.1 kl.15). Karen, udah tuh gantian kamu sekarang” jeni menyudahi gilirannya dengan memanggil Karen. “terimakasih” Karen merespon jeni (CL5 p.2 kl.15).

b) Display Data

Cerdas dalam mengontrol emosi terlihat dari perilaku anak yang bersabar menunggu gilirannya untuk bermain wayang film, saat anak duduk mendengarkan temannya ketika sedang bercerita menggunakan permainan wayang film, dan ketika anak-anak dapat menyampaikan perasaan yang dialami baik marah ataupun senang dengan kata kata atau sikap.

Bagan 4

Kecerdasan Interpersonal

Cerdas dalam mengontrol emosi

CL1 p4 kl20, CL2 p3 kl21, CL2 p3 kl23, CL2 p3 kl25, CL2 p4 kl27, CL3 p3 kl19, CL3 p3 kl27, CL5 p2 kl11, CL5 p2 kl15, CL7 p3 kl14, CL8 p3 kl17, CL8 kl18, CL10 p2 kl20, CL2 p4 kl30, CL3 p3 kl27, CL3 p4 kl31, CL4 p4 kl32, CL5 p2 kl13, CL5 p2 kl17, CL5 p3 kl19, CL6 p3 kl28, CL7 p3 kl18, CL7 p4 kl26, CL8 p1 kl7, CL8 p1 kl9, CL8 p3 kl18, CL7 p4 kl20, CL9 p2 kl21, CL10 p1 kl16, CL10 p1 kl24, CD25

c) Verifikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan melalui reduksi data dan *display* data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak dalam aspek cerdas dalam mengontrol emosi. Hal ini terlihat dari pengamatan yang berlangsung selama pra penelitian ke siklus I. dengan stimulus yang diberikan oleh peneliti anak mulai mampu bersabar dalam menunggu gilirannya, anak juga mampu menyampaikan perasaannya baik sedang marah maupun senang dengan kata-kata.

5) Menjadi pemimpin dan pengarah dalam kelompok

a) Reduksi Data

Menjadi pemimpin dan pengarah dalam kelompok adalah kemampuan anak mengarahkan temannya untuk melakukan sesuatu dalam hal ini ialah kemampuan anak untuk menjadi ketua kelompok dan membagi tugas bermain wayang film kepada teman-temannya. Anak sudah mulai mampu menjadi pemimpin kelompok dengan melakukan diskusi dengan teman-temannya. peneliti memberikan arahan apa yang harus mereka lakukan yaitu berbagi tugas. naya memberikan instruksi kepada temannya “aku duluan ya yang pegang tali nanti gantian” aline merespon naya “1 menit aja ya abis itu aku, abis itu vania, abis itu kevin” (CL2 p.3 kl.23). anak sudah mulai sadar dengan waktu

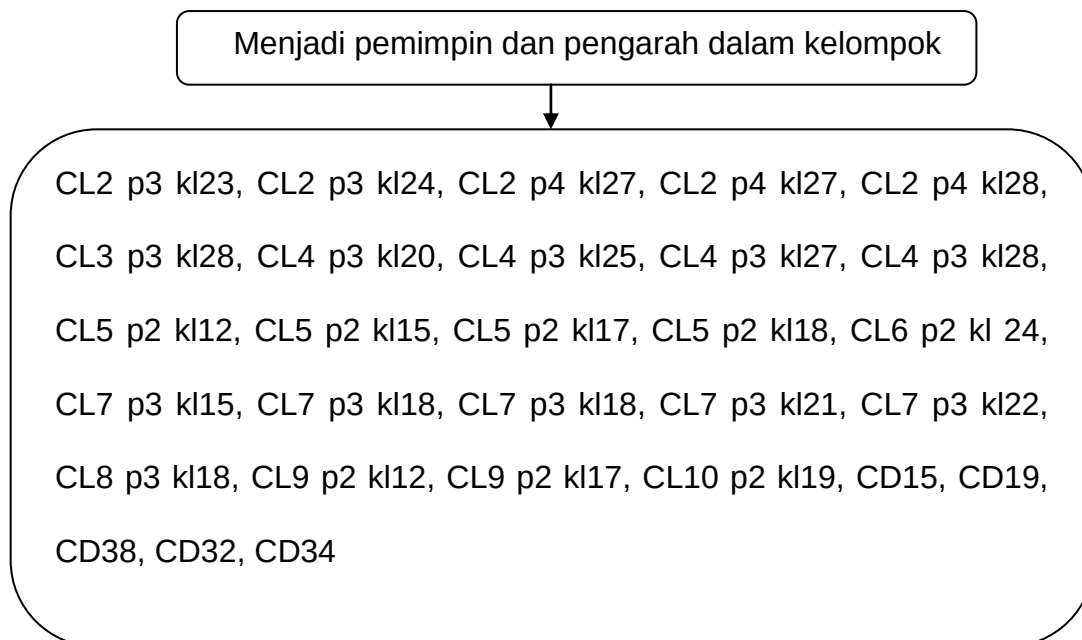
dan meminta temannya untuk bergantian. selesai Kevin dan Karen bermain wayang film, Karen berkata kepada tia “ya, ini udah gantian kamu sama willy” (CL4 p.3 kl.25). saat sedang bermain kezia mengingatkan fiorent untuk bergantian “fi gantian dong” fiorent merespon kezia “iya sebentar aku rapiin ini dulu” (CL8 p.3 kl.18).

b) Display Data

Menjadi pengarah dan pemimpin kelompok terlihat dari perilaku anak yang sedang melakukan diskusi dengan temannya untuk berbagi tugas, dan juga terlihat dari perilaku anak yang sedang melakukan tugasnya.

Bagan 5

Kecerdasan Interpersonal



c) Verifikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan melalui reduksi data dan *display* data, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pada kecerdasan interpersonal anak dalam aspek menjadi pemimpin dan pengarah dalam kelompok. Hal ini terlihat dari pengamatan yang berlangsung selama pra penelitian ke siklus I. dengan stimulus yang diberikan oleh peneliti anak mulai mampu menjadi pemimpin kelompok baik dalam kegiatan permainan wayang film maupun kegiatan diluar.

2. Permainan Wayang Film

a) Reduksi Data

Sebelum kegiatan bercerita dimulai untuk pertama kalinya peneliti mengenalkan permainan wayang film kepada anak-anak. Peneliti mulai menyiapkan media lain untuk mendukung kegiatan yang berlangsung untuk memperkuat pemahaman anak. Setelah mengenalkan media permainan wayang film kepada anak peneliti peneliti juga mengenalkan bentuk-bentuk wayang yang akan digunakan Selanjutnya setelah menjelaskan cerita peneliti akan memulai kegiatan dengan menjelaskan inti cerita. Sebelum kegiatan bercerita dimulai peneliti mengenakan tokoh yang akan diperankan dalam media permainan wayang film. Peneliti menjelaskan tentang pohon yang menghasilkan buah dan pohon yang tidak menghasilkan buah menggunakan permainan wayang film. Ada pohon yang menghasilkan buah contohnya mangga, kelapa, pisang, jambu, tapi ada juga

pohon yang tidak menghasilkan buah contohnya pohon cemara yang dijadikan pohon natal, dan ada juga pohon palem. (CL1 p.3 kl.15).

Peneliti kemudian menyiapkan wayang bentuk bunga dan menjelaskan kepada anak-anak jenis-jenis bunga (CL2 p.2 kl.6). Kegiatan selanjutnya ialah peneliti menjelaskan macam-macam sayur dan manfaatnya untuk tubuh menggunakan permainan wayang film. Wortel yang anak-anak makan akan membuat mata anak-anak menjadi sehat jadi tidak perlu memakai kaca mata. buncis, sawi putih, bayam, membuat anak-anak menjadi anak yang sehat dan pintar (CL3 p.2 kl.8). Setelah memberi penjelasan tentang manfaat pohon peneliti melanjutkan bercerita menggunakan wayang film tentang “doni yang malas menyiram pohon” (CL4 p.1 kl.6). Selesai kebaktian peneliti memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain wayang film. Peneliti menunjuk elsys, Karen, jeni dan Kevin untuk maju kedepan dan seperti biasa peneliti menanyakan siapa yang ingin menjadi ketua (CL5 p.2 kl.11). Kegiatan dilanjutkan dengan bercerita tentang pak roni pedagang buah menggunakan permainan wayang film (CL6 p.1 kl.13). Selesai menjelaskan cara menanam tanaman, peneliti bercerita menggunakan permainan wayang film tentang seorang teman yang membantu temannya, (CL7 p.2 kl.7). Selesai memberi penjelasan peneliti melanjutkan kegiatan dengan bercerita tentang (CL9 p.1 kl.5). Kegiatan dilanjutkan dengan bermain permainan wayang film (CL10 p.2 kl.17).

b) Display Data

Permainan wayang film dimulai dengan pembukaan dengan melakukan tanya jawab seputar tema kemudian dilanjutkan dengan penjelasan tema yang

dilakukan oleh peneliti menggunakan wayang film kemudian dilanjutkan dengan cerita sebagai pemberian tindakan. Setelah diberikan cerita anak diberikan kesempatan untuk bermain wayang film secara berkelompok,

Bagan 6

Permainan Wayang Film

CL1 p4 kl19, CL1 p4 kl21, CL2 p2 kl6, CL2 p2 kl7, CL2 p2 kl13, CL2 p3 kl20, CL2 p3 kl21, CL2 p4 kl26, CL2 p4 kl31, CL3 p2 kl18, CL3 p3 kl15, CL3 p3 kl21, CL3 p3 kl23, CL3 p3 kl25, CL3 p3 kl26, CL3 p4 kl29, CL4 p1 kl6, CL4 p3 kl18, CL4 p3 kl20, CL5 p2 kl11, CL5 p3 kl18, CL5 p3 kl19, CL6 p1 kl13, CL6 p2 kl16, CL7 p2 kl17, CL7 p3 kl13, cl7 p4 kl24, CL8 p2 kl10, CL8 p3 kl14, CL9 p2 kl12, CL10 p2 kl17, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CD6,CD7, CD8,CD9, CD10, CD11, CD12, CD15, CD16, CD17, CD18, CD19, CD20, CD21, CD22, CD23, CD24, CD25, CD26, CD27, CD28, CD30, CD31, CD32, CD33, CD34, CD35, CD36, CD37, CD38, CW 2 p. 4 kl 5, CW1 p1 kl 1, CW 1 p. 1 kl 2, CW 1 p. 2 kl 4, CW 1 p. 2 kl 3

c) Verifikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan dalam reduksi dan display data maka disimpulkan bahwa kegiatan bercerita menggunakan permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. melihat fungsi

pada penelitian ini permainan wayang film merupakan alat yang tepat untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak terutama pada kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi, berempati, mengontrol emosi dan menjadi pemimpin kelompok.

Pembuatan media dirancang sedemikian rupa agar nyaman dan dapat digunakan kapan dan dimana saja sangat sesuai kebutuhan peneliti. Dalam pembuatan media bahan yang digunakan haruslah aman sehingga dapat digunakan untuk strategi para guru untuk digunakan bersama anak. Gambar wayang juga dibuat semenarik mungkin agar anak dapat menyukai isi dari cerita.

Evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana peningkatan kecerdasan interpersonal anak. Evaluasi terdapat pada lembar observasi catatan lapangan peneliti. Peneliti juga melakukan tanya jawab dengan anak mengenai kecerdasan interpersonal mereka.

C. Interpretasi Hasil Analisis

Interpretasi hasil analisis dipaparkan dalam 2 jenis analisis data, yaitu analisis kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh data-data dari hasil observasi penilaian kecerdasan interpersonal anak. Hasil observasi tersebut kemudian dilakukan analisis data secara kuantitatif sebagai bentuk pengujian hipotesis tindakan dengan menggunakan presentase kenaikan mencapai 71%. Berikut paparan analisis peningkatan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan wayang film di TK Tiranus

Tabel 16
Analisis Peningkatan Kecerdasan interpersonal Anak Melalui Permainan
Wayang Film antara Pra Penelitian dan Siklus I

Pra Penelitian	Siklus I	Pengembangan
41,25%	73,54%	32,29%

Sebagaimana disampaikan pada hasil intepritasi hasil analisis bahwa penelitian ini dikatakan berhasil jika persentase mencapai 71%, berdasarkan hasil analisis data pada pra intervensi didapatkan hasil 41,25%, kemudian pada siklus I persentase data penelitian yang diperoleh sebesar 73,54% dengan perolehan data tersebut terjadi peningkatan cukup signifikan dari kecerdasan interpersonal anak pada pra penelitian ke siklus I. Dengan demikian hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak, diterima.

Selanjutnya untuk hasil intepritasi secara kualitatif membuktikan bahwa melalui permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Aspek tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, bersosialisasi, berempati, mengontrol emosi dan menjadi pemimpin kelompok. Permainan wayang film yang dilakukan mencakup tujuan, materi, metode, media dan evaluasi untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Indikator pencapaian anak dalam berkomunikasi seperti dapat memulai percakapan dengan temannya. Sebelum diberi tindakan anak hanya diam saja dan belum mau memulai percakapan, namun setelah diberi tindakan anak-anak sudah dapat memulai percakapan dengan temannya.

Indikator dalam bersosialisasi adalah tidak memilih milih teman. Indikator tersebut dapat tercapai setelah diberikan tindakan melalui permainan wayang film yang membuat anak bermain bersama dengan teman yang lain tanpa pilih-pilih. Indikator dari berempati adalah menolong teman yang membutuhkan pertolongan sebelum diberi tindakan anak belum mampu menunjukkan sikap empatinya sehingga harus distimulus oleh guru, setelah diberi tindakan anak mulai mampu menunjukkan sikap empati seperti misalnya menolong teman, dan menghargai teman yang sedang berbicara.

Indikator dari mengontrol emosi adalah anak mampu menunggu giliran, kemampuan ini mulai tercapai ketika diberikan stimulus melalui permainan wayang film. Anak mulai mampu bersabar menunggu gilirannya. Indikator dari menjadi pemimpin kelompok adalah anak mampu mengarahkan temannya untuk melakukan sesuatu. Kemampuan ini sudah mulai terlihat dan berkembang sejak kegiatan bermain wayang film karena setiap permainan wayang film harus dipimpin oleh seorang ketua kelompok yang akan membagikan tugas kepada temannya saat bermain wayang film.

D. Temuan Teoritis

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif diperoleh hasil akhir kenaikan persentasi setelah diberikan tindakan naik menjadi 73,54% dengan persentase pengembangan kecerdasan interpersonal anak pada siklus I yaitu 32,29%. Hasil tersebut menunjukkan kesesuaian dengan hipotesis tindakan terjadi kenaikan dari pra penelitian ke siklus I melebihi 71% maka hipotesis diterima. Dengan

demikian dapat dinyatakan bahwa permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Tiranus, Jakarta Timur.

Hasil analisis data membuktikan pemberian tindakan melalui kegiatan bermain wayang film dapat membantu mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Hal ini dikarenakan terdapat beragam konsep kecerdasan interpersonal seperti berkomunikasi, bersosialisasi, berempati, mengontrol emosi, memimpin kelompok. Selain itu bermain wayang film juga merupakan kegiatan yang menyenangkan dan baru untuk anak-anak sehingga anak-anak merasa antusias saat melakukan kegiatan ini dan dengan sendirinya dapat menemukan pemahaman mengenai konsep-konsep kecerdasan interpersonal tersebut.

Hasil data kualitatif membuktikan bahwa pemberian kegiatan bermain wayang film dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia 5 -6 Tahun. Melalui kegiatan bermain wayang anak mampu mengembangkan kecerdasan interpersonalnya dalam berkomunikasi dengan orang lain. kesediaan anak untuk bermain dengan teman tanpa pilih-pilih sudah mulai berkembang. Melalui permainan wayang film anak distimulasi untuk bisa bermain dengan semua temannya. Menurut Hurlock pada usia 5-6 tahun anak berada dalam masa transisi dari masa bermain secara individu menjadi bermain secara kelompok. Kegiatan permainan wayang film dapat mengembangkan kemampuan anak dalam bermain secara bersama-sama. seefeldt dan wasik mengatakan bahwa diusia 5 tahun anak telah mengembangkan ketrampilan bekerja sama

yang efektif dan bagaimana menjalin hubungan dengan orang lain serta mulai menghayati peraturan sosial.

Melalui kegiatan permainan wayang film kecerdasan interpersonal anak dapat lebih distimulasi dan dikembangkan dengan baik agar anak menjadi terbiasa dan menjadikan kebiasaan tersebut tidak hanya pada saat bermain wayang film namun juga dalam kehidupan sehari-hari. Melalui permainan wayang film anak diharapkan dapat mengikuti dan menaati peraturan yang telah disepakati bersama.

Kemampuan anak dalam menolong teman yang membutuhkan terlihat cukup baik perkembangannya. Seperti yang dikemukakan oleh Amstrong bahwa kecerdasan interpersonal erat kaitannya dengan memahami orang lain atau berempati dan dilanjutkan dengan keinginan untuk menolong orang lain yang membutuhkan. Aplikasi dari hal ini adalah anak menolong teman yang kesulitan ataupun anak menjadi penengah di antara temannya yang sedang berkonflik. Seperti pendapat Mork bahwa ada empat elemen kecerdasan interpersonal. keempat elemen kecerdasan interpersonal itu adalah membaca isyarat sosial, memberikan empati, mengontrol emosi, dan mengekspresikan emosi pada tempatnya.

Kemampuan mengarahkan temannya untuk melakukan sesuatu juga sudah mulai terlihat berkat diberikan stimulus kepada anak untuk menjadi ketua kelompok. Menurut *Partern* pada kategori *Associative play* saat anak bermain mereka melibatkan interaksi sosial dengan sedikit organisasi atau tanpa organisasi. Bermain dalam kelompok membutuhkan kerjasama yang baik antar

anak. Kerjasama yang terjalin tidak hanya saat kegiatan tetapi juga saat mereka bersama-sama merapikan wayang yang sudah digunakan. Hal ini dijelaskan oleh Hurlock bahwa pada usia ini anak mulai mengembangkan kegiatan berkelompok dan meningkat baik dalam frekuensi lamanya kegiatan berlangsung bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak yang lain.

Anak juga sudah dapat menghargai orang lain seperti mendengarkan orang lain yang sedang berbicara dan meminta maaf jika melakukan kesalahan. Menurut *Amstrong* kecerdasan interpersonal meliputi kesenangan seseorang dalam bersosialisasi, mencari teman sebanyak-banyaknya. Kecerdasan ini juga termasuk kemampuan menjadi pendengar aktif pada saat anak lain memainkan permainan wayang film.

Kegiatan permainan wayang film berlangsung dengan baik dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan. Pada kegiatan pembukaan peneliti menceritakan cerita atau tema sesuai dengan kegiatan dan membuat peraturan untuk disepakati bersama-sama. Agar proses kegiatan dapat berjalan secara efektif dan efisien maka diperlukan langkah-langkah dalam bermain permainan wayang film. Pada kegiatan penutup peneliti selalu mengingatkan sisa waktu dan selalu mengajak anak untuk merapikan wayang yang sudah selesai digunakan. Selain itu peneliti juga selalu melakukan tanya jawab untuk melakukan evaluasi dan untuk mengetahui perasaan anak.

Permasalahan yang timbul selama kegiatan yaitu adanya anak yang masih harus diberikan motivasi lebih dulu, anak-anak yang belum mau tertib menggunakan wayang sehingga banyak wayang yang rusak dan juga media

yang terbuat dari kain kulit mudah robek sehingga perlu pengawasan dari guru. Permasalahan lain adalah selama kegiatan berlangsung masih ada anak yang masih belum bisa berkonsentrasi untuk mengikuti kegiatan. Kelebihan penelitian ini adalah adanya kemauan dari diri anak untuk berusaha terlibat aktif dan melakukan kegiatan yang diberikan walaupun awalnya mereka belum mengerti dan masih harus dibimbing oleh peneliti.

Dari hasil pengamatan peneliti setelah melakukan siklus I, terlihat bahwa tindakan berupa kegiatan permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak. Kecerdasan interpersonal anak terus berkembang tidak hanya saat kegiatan namun juga diluar kegiatan. Kecerdasan interpersonal cenderung akan terus menetap dan berkembang seiring bertambahnya usia dan pengalaman yang didapat anak dalam kehidupan sehari-hari baik di rumah maupun di sekolah dan di lingkungan masyarakat. Dengan demikian pengembangan kecerdasan interpersonal melalui permainan wayang film anak usia 5-6 tahun secara keseluruhan berhasil dan anak mampu mengembangkan kemampuan mereka dengan baik.

E. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak sepenuhnya mencapai kebenaran mutlak sehingga tidak menutup kemungkinan dilakukannya penelitian lanjutan. Hal ini disebabkan masih banyak keterbatasan dalam kegiatan penelitian antara lain : (1) Penelitian dilakukan dalam waktu yang singkat sehingga memungkinkan adanya keterbatasan informasi dan hasil penelitian yang diharapkan, (2) Instrumen pengumpul data memungkinkan belum dapat

mencakup seluruh aspek kecerdasan yang lain karena peneliti hanya mengobservasi kecerdasan interpersonal anak saja, (3) Keterbatasan peneliti dalam mendokumentasikan kegiatan pembelajaran sehingga ada beberapa moment yang tidak dapat didokumentasikan.