

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A.Acuan Teori Area dan Fokus Penelitian

1. Hakikat Kecerdasan Interpersonal

a. Pengertian Kecerdasan

Kecerdasan yang terdapat pada anak usia dini tidak hanya kecerdasan yang bersifat akademis namun juga terdapat kecerdasan ganda atau yang sering disebut dengan *multiple intelligence*. Gardner mendefinisikan intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan persoalan dan menghasilkan produk dalam suatu seting yang bermacam-macam dan dalam situasi yang nyata¹ Kecerdasan pada diri seseorang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan masalah ataupun menghasilkan suatu produk kreatif dan inovatif.

Kecerdasan menurut Gardner adalah kemampuan komputasi-kemampuan untuk memproses jenis informasi tertentu yang berasal dari faktor biologis dan psikologis manusia ² kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki oleh seorang individu untuk memproses sumber informasi yang diterima.

Definisi lain tentang kecerdasan menurut Bainbridge dalam buku Yaumi ialah kemampuan mental umum untuk belajar dan menerapkan pengetahuan dalam memanipulasi lingkungan serta kemampuan untuk berpikir abstrak³. Dapat diartikan

¹ Paul Suparno, *Teori Intelegensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah* (Yogyakarta: Kanisius, 2004), h 17.

² Howard Gardner, *Multiple Intelligences* (Jakarta : Daras Book, 2013) h 19.

³ Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak* (Kencana: Jakarta, 2013), h 11.

kecerdasan adalah kemampuan mental untuk dapat belajar memanipulasi lingkungan dan mampu berpikir secara abstrak.

Berdasarkan dua pendapat dari tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan ialah kemampuan menyelesaikan masalah dan kecerdasan mencakup kemauan beradaptasi dengan lingkungan baru ataupun perubahan lingkungan, mampu untuk melakukan evaluasi dan penilaian, mampu untuk memahami ide-ide yang ada. Kecerdasan muncul karena ada suatu kebiasaan sederhana ketika memulai kebiasaan baru.

Piaget berpendapat permasalahan, hipotesis, dan control yang merupakan embrio adanya keinginan untuk melakukan trial and error serta karakteristik pengujian empiris dari adaptasi sensorimotorik yang dikembangkan merupakan penanda kuat adanya kecerdasan⁴ kecerdasan terbentuk karena ada suatu proses kebiasaan baru yang didapat dari trial and error. Kecerdasan bukanlah sesuatu yang bersifat tetap, kecerdasan adalah kemampuan atau ketrampilan yang dapat ditumbuhkan dan dikembangkan.

Menurut Weschler kecerdasan Intelegensi adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungan secara efektif⁵ kecerdasan atau intelegensi adalah suatu kemampuan yang melibatkan proses berpikir. Spearman mengemukakan bahwa kecerdasan tidak hanya terdiri dari faktor yang umum saja tetapi juga terdiri dari faktor-faktor yang lebih spesifik⁶ Kecerdasan bukanlah sesuatu yang bersifat tetap tetapi dapat

⁴ *Ibid.*, h 11.

⁵ Sri widayati, Utami Widiyati, *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak* (Luna Publisher: Yogyakarta, 2008) ,h 2.

⁶ *Ibid.*, h 14.

dikembangkan dan ditumbuhkan seiring perkembangan waktu dan pemberian stimulus yang dapat mengembangkan kecerdasan yang dimiliki.

Pendapat dari beberapa tokoh diatas dapat memberikan kesimpulan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan suatu masalah, dan kemampuan untuk menciptakan hal yang bersifat kreatif dan inovatif. Kecerdasan muncul karena adanya trial and error, dan kecerdasan bukan sesuatu yang sifatnya tetap namun bisa dikembangkan. setiap orang diharapkan memiliki kecerdasan untuk kelangsungan hidupnya karena kecerdasan dibutuhkan untuk menghadapi setiap permasalahan yang muncul di lingkungan kehidupannya.

Salah satu cara untuk mengenali kecerdasan yang paling berkembang dari anak adalah dengan mengamati cara mereka menghabiskan waktu luang. Kapasitas kecerdasan anak dimulai sejak dini yaitu pada usia empat tahun, kecerdasan anak mencapai 50 persen, pada usia delapan tahun kapasitas kecerdasan anak sudah mencapai 80 persen ⁷ pada saat jadwal anak tidak diatur secara eksternal oleh orang lain maka anak-anak dapat tampil dengan alamiah , dari situlah kecerdasan anak dapat diamati.

Pada dasarnya kecerdasan telah dimiliki oleh anak-anak sejak berusia dini dan hal itu dapat berkembang melalui proses belajar dan proses berpikir anak, maka untuk mengembangkan kecerdasan yang dimiliki anak orangtua maupun guru dapat memberikan stimulus berupa kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan anak dan diharapkan pemberian stimulasi ini dapat terus berlangsung hingga kecerdasan anak menjadi semakin matang dan anak tersebut mampu untuk mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya menjadi semakin lebih baik.

⁷ *Ibid.*, h. 4.

Pola pikir masyarakat yang ada saat ini ialah kecerdasan hanya berhubungan dalam bidang akademis saja padahal sebenarnya kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memecahkan masalah melalui proses berpikir yang panjang untuk menciptakan ide baru sebagai solusi untuk pemecahan masalahnya. Gardner berpendapat kecerdasan manusia bersifat satuan dan setiap individu dijelaskan sebagai makhluk hidup yang memiliki kecerdasan yang dapat diukur. Dalam studi Gardner dalam Sujiono dan Sujiono tentang kecerdasan manusia ditemukan bahwa hakikatnya

(1)Setiap manusia memiliki delapan spectrum kecerdasan yang berbeda beda dan menggunakannya dengan cara yang sangat individual, (2) setiap orang dapat mengembangkan semua kecerdasan sampai mencapai suatu tingkat yang memadai, serta (3) setiap kecerdasan bekerja sama satu sama lain secara kompleks karena dalam tiap kecerdasan ada berbagai cara untuk menumbuhkan salah satu aspeknya⁸

Dengan demikian menurut Gardner dalam Sujiono dan Sujiono setiap manusia yang memiliki jenis kecerdasan yang berbeda beda atau biasa disebut multiple intelligences. Masing masing kecerdasan yang ada dapat dikembangkan dengan pemberian stimulus yang tepat dan terus berlangsung hingga kecedasan tersebut matang.

kecerdasan jamak atau biasa disebut dengan (Multiple intelligences) adalah berbagai ketrampilan dan bakat yang dimiliki siswa untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam pembelajaran⁹ dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa anak memiliki berbagai macam ketrampilan dan bakat yang digunakan untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam pembelajaran.

⁸ Yuliani Nurani Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta:Indeks, 2010), h 48.

⁹Muhammad Yaumi,*Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak* (Kencana:Jakarta,2013), h 12.

Gardner menemukan delapan kecerdasan jamak yakni kecerdasan verbal linguistic, logis mathematic, visual-spasial, music, kinestetik, interpersonal, intrapersonal dan naturalistic.¹⁰ Setiap anak yang lahir ke dunia memiliki kecerdasan yang berbeda, ada anak yang unggul dalam kecerdasan intelektual namun lemah dalam bersosialisasi, dan juga sebaliknya. Hal ini menjadi tugas orangtua dan guru untuk mengenali kecerdasan yang dimiliki anak agar dapat diberikan stimulasi untuk mengembangkan kecerdasan sehingga dapat berkembang dengan baik.

McKenzie menggunakan roda domain kecerdasan jamak untuk memvisualisasikan hubungan tidak tetap antara berbagai kecerdasan. Pertama kecerdasan dikelompokkan menjadi tiga domain yakni interaktif, analitik, dan introspektif. Tujuan dikelompokkannya tiga domain ini adalah untuk menyelaraskan kecerdasan dengan siswa yang ada dan kemudian dapat diamati oleh guru ¹¹ dengan adanya roda domain kecerdasan guru dapat mengamati tipe kecerdasan anak dan mengelompokkannya melalui tiga domain yaitu interaktif, analitik, dan introspektif.

Berdasarkan teori teori diatas, maka yang dimaksud dengan kecerdasan adalah kemampuan yang dimiliki seseorang yang bukan hanya berhubungan dengan kemampuan kognitif saja tetapi lebih dari satu jenis kecerdasan yang berguna untuk membantu menyelesaikan masalah yang ada dalam kehidupannya dan kecerdasan bukanlah merupakan sesuatu hal yang tetap

¹⁰ *Ibid.*, h 12.

¹¹ *Ibid.*, h 12.

namun harus tetap dikembangkan jika didukung dengan lingkungan yang kondusif dan terus diberikan stimulasi.

Tokoh lain yang membahas tentang multiple intelligences adalah Amstrong. Ia menyebut kecerdasan jamak sebagai *the Eight Intelligences described*, antara lain (1) *linguistic*; (2) *logical mathematical*; (3) *spatial*; (4) *bodily kinestetik* (5) *musical* (6) *interpersonal* (7) *intrapersonal* (8) *naturalist* ¹² berbagai jenis kecerdasan yang disebutkan oleh Amstrong diatas dimiliki setiap manusia yang ada setidaknya satu kecerdasan sebagai bekal untuk menghadapi kehidupannya, dan jika dapat dikembangkan kecerdasan lainnya akan muncul dengan seiring waktu.

Kesimpulan dari beberapa pendapat tokoh diatas mengenai kecerdasan jamak (multiple intelligences) ialah berbagai macam kecerdasan yang pada umumnya dimiliki setiap manusia setidaknya satu kecerdasan sesuai dengan bakat dan minat yang mereka miliki, kecerdasan tidak dapat dilihat dengan kasat mata namun dapat diamati melalui kegiatan sehari-hari seperti menemukan masalah dan mencari cara memecahkan masalah tersebut, dan dapat terlihat juga bagaimana hubungan dengan orang sekitar. Dan kecerdasan bukanlah sesuatu yang sifatnya tetap namun harus tetap dikembangkan.

b. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal menurut Gardner adalah kemampuan berempati pada orang lain, kemampuan mengorganisasi kelompok orang menuju tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca orang lain, kemampuan

¹² Thomas Amstrong, *Multiple Intelligences in the Classroom* 3 Edition (California: ASCD, 2009), h 7.

berteman atau menjalin kontak¹³ kecerdasan ini adalah kecerdasan dengan indikator-indikator yang menyenangkan orang lain. kecerdasan interpersonal memiliki indikator yang menyenangkan orang lain karena komponen kecerdasan ini berhubungan dengan interaksi orang lain seperti menanggapi suasana hati maksud dan motivasi orang lain. Komponen inti dalam kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan dan keinginan orang lain disamping kemampuan untuk melakukan kerjasama. Komponen lainnya adalah kepekaan, dan kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap maksud, motivasi, dan gagasan orang lain.

Kecerdasan interpersonal yang dimiliki seseorang mampu menjalin hubungan dengan orang lain, mampu mengerti apa yang diinginkan oleh orang lain. Amstrong mengungkapkan bahwa:

*“Interpersonal intelligence the ability to perceive and make distinctions in the moods, intentions, motivations, and feelings of other people. This can include sensitivity to facial expressions, voice, and gestures, the capacity for discriminating among many different kinds of interpersonal cues; and the ability to respond effectively to the cues in some pragmatic way”*¹⁴

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mempersepsikan dan membedakan suasana hati, maksud dan motivasi serta perasaan orang lain. Kecerdasan ini meliputi kepekaan pada ekspresi wajah, suara, gerak, isyarat. berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan untuk memahami dan

¹³ Tadkiroatun, Musfiroh. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* (Jakarta, DepDikNas, 2005) h 67.

¹⁴ Thomas Amstrong, *Multiple Intelligence in the Classroom* (Alexandria, VA: Association for supervision and curriculum development, 1995) , h 3.

memperkirakan perasaan orang lain yang ada disekitarnya dan dapat menentukan respon yang tepat atas hal tersebut.

Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk memahami orang dan membina hubungan¹⁵ kecerdasan ini disebut juga dengan *people smart* karena kecerdasan ini melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerja sama dengan orang lain, juga kemampuan dalam hal berteman dan memahami orang lain¹⁶ kecerdasan interpersonal selalu berhubungan dengan orang lain sehingga dibutuhkan kemampuan untuk dapat membina hubungan dengan orang lain.

Anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal yang tinggi mempunyai kepekaan untuk dapat memahami orang lain. Memahami orang lain dalam hal ini adalah mampu menilai orang lain dengan singkat dengan melihat ekspresi wajah, suara, dan gerak isyarat. Kecerdasan interpersonal dapat diberikan stimulus melalui bermain, pertemanan, bekerja sama menyelesaikan konflik. Kecerdasan interpersonal yang menonjol dapat dilihat berdasarkan ciri-ciri atau karakteristik kecerdasan interpersonal anak tersebut. Dryben dan Vos mengatakan bahwa orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang menonjol adalah sebagai berikut:

*“kemampuan negosiasi yang tinggi, mahir berhubungan dengan orang lain, mampu membaca maksud orang lain, menikmati berada ditengah-tengah orang banyak, memiliki banyak teman, mampu berkomunikasi dengan baik, menikmati kegiatan bersama, suka menengahi pertengkar, suka bekerja sama”*¹⁷

¹⁵ Thomas R.Hoerr, *Buku Kerja Multiple Intelligence* (Jakarta:Kaifa, 2007), h 15.

¹⁶ Sri Joko Yunanto, *Sumber belajar anak cerdas* (Jakarta:Grasindo, 2004) h 12.

¹⁷ Gordon Dryden dan jennete vos, *Revolusi Cara Belajar* (Bandung:Kaifa, 2002) h 352.

Berdasarkan ciri diatas dapat dideskripsikan bahwa orang yang memiliki kemampuan interpersonal yang menonjol pada umumnya mempunyai banyak teman, dan sering dijadikan pemimpin dalam kelompok karena biasanya orang yang unggul kecerdasan interpersonalnya mampu mempengaruhi kelompok untuk melakukan tindakan tertentu.

Perlunya mengembangkan kecerdasan interpersonal sejak usia dini didasari pada pendapat yang dikemukakan oleh Bolton bahwa 80 persen orang yang gagal ditempat kerja disebabkan mereka tidak mempunyai hubungan yang baik dengan orang lain ¹⁸ kecerdasan interpersonal perlu ditanamkan sejak anak usia dini sehingga ketika anak dewasa nanti anak memiliki bekal di dunia kerja.

Kecerdasan interpersonal memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena kecerdasan interpersonal memudahkan anak untuk menyesuaikan diri dan bersosialisasi dengan orang lain. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal mudah memahami perasaan orang lain sehingga anak mudah untuk bergaul dengan orang lain. Anak juga mampu bekerja dalam kelompok seperti pendapat Amstrong dalam Musfiroh:

Anak-anak yang cerdas dalam interpersonal akan mempunyai banyak teman. Mereka akan mudah bersosialisasi serta senang atau terlibat dalam kegiatan atau kerja kelompok. Mereka suka memberikan apa yang dimiliki dan diketahui kepada orang lain . termasuk masalah ilmu dan informasi ¹⁹

Seseorang yang memiliki kecerdasan interpersonal akan cenderung efektif dalam kegiatan berkelompok karena orang dengan kecerdasan ini efektif

¹⁸ Nurlaila,dkk. *Pendidikan Anak Dini Usia untuk Mengembangkan Multiple Intelegensi* (Dharma Graha, 2004).

¹⁹ Tadkiroatun, Musfiroh. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* (Jakarta, DepDikNas, 2005) h 55.

dalam hal memimpin dan berkomunikasi. Selain itu anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik sering dijadikan pemimpin diantara teman-teman. Kecerdasan sosial merupakan salah satu kecerdasan yang masuk kedalam interpersonal. Hal ini diperkuat dengan pernyataan seorang psikologis inggris Humprey yang menyatakan kecerdasan interpersonal merupakan bagian dari kemampuan sosial yang memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia²⁰ manusia adalah mahluk sosial yang memerlukan orang lain dalam kehidupannya. Seseorang yang memiliki kemampuan interpersonal yang baik akan memiliki kemampuan sosial yang tinggi.

2. Indikator Kecerdasan Interpersonal

Amstrong mendeskripsikan beberapa indikator yang dapat menggambarkan kecerdasan interpersonal seseorang indikator tersebut ialah: (1) kemampuan memahami dan merangkul (2) kemampuan memahami orang lain berdasarkan menolong dan membantu sesama (3) kemampuan memimpin²¹ berdasarkan indikator tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut pertama adalah kemampuan memahami dan merangkul orang lain kemampuan ini meliputi kesenangan seseorang dalam bersosialisasi, mampu mencari teman sebanyak banyaknya dan merupakan pendengar yang sangat baik aplikasi kemampuan ini terlihat saat anak mendengarkan temannya yang sedang bercerita.

²⁰ Ayah Bunda, *Multiple Intelegensi : Mengenal dan Merangsang Potensi Kecerdasan Anak* (Jakarta,PT.Aspirasi Pemuda 2003) , h 86.

²¹ Thomas Amstrong, *Kamu Itu Lebih Cerdas Daripada Yang Kamu Duga* (Batam: Interaksa 2004) h 63.

Kedua ialah kemampuan menunjukkan rasa empati kepada orang lain, rasa ingin membantu orang yang membutuhkan dalam bentuk apapun. Aplikasi dari hal ini adalah anak menjadi penengah dalam suatu konflik. Anak yang kemampuan empati nya sudah muncul akan mudah untuk memahami situasi dan perasaan orang lain dan tidak akan segan untuk turun tangan menolong orang yang membutuhkan pertolongannya. Melalui empati anak dapat membangun hubungan dengan sesamanya, dan dapat memahami orang lain. Empati dapat diajarkan kepada anak melalui keteladanan dan keterlibatan anak dalam kebersamaan.

Ketiga ialah kemampuan memimpin. Anak mampu memimpin teman nya untuk menuju satu tujuan. Aplikasi dalam hal ini adalah anak mengatur temannya dalam melakukan kegiatan serta mampu menjaga kekompakan kelompoknya. Anak yang kemampuan bernegoiasinya sudah keluar akan mampu mempengaruhi anak lain untuk mau mengikuti kemauannya, maka tidak jarang anak yang sering dijadikan pemimpin kelompok biasanya adalah anak yang memiliki kemampuan mempengaruhi anak lain.

Indikator kecerdasan interpersonal dapat muncul jika orang tua atau guru dapat memberikan stimulasi kepada anak melalui kegiatan yang dapat mengasah kecerdasan interpersonalnya. Seperti kegiatan berkelompok yang secara tidak langsung memaksa anak untuk dapat berinteraksi dengan orang lain dalam hal ini teman sebayanya. Kecerdasan interpersonal dapat dipengaruhi beberapa hal yaitu potensi anak yang dibentuk dari lingkungan nya seperti lingkungan rumah, sekolah dan budaya adat istiadat yang dibawa dari

keluarganya. Jika anak mendapatkan stimulasi yang tepat maka anak akan memiliki kemampuan untuk dapat berhubungan dan berinteraksi dengan orang lain.

3. Karakteristik Kecerdasan Interpersonal anak usia 5-6 tahun

Anak usia dini memiliki sifat egosentris pada tahap ini anak sulit menerima pendapat orang lain, anak-anak saling berbicara tanpa peduli dengan pendapat orang lain, tanpa mengharapkan saling mendengar dan menjawab. Disinilah pentingnya pemberian stimulus dengan tepat dan benar dan hal ini merupakan tugas orangtua dan guru. Mork menekankan pada empat elemen penting dari kecerdasan interpersonal yang perlu digunakan dalam membangun komunikasi. Keempat elemen tersebut mencakup membaca isyarat sosial, memberikan empati, mengontrol emosi, dan mengekspresikan emosi pada tempatnya²² dalam lingkungan sekolah keempat elemen ini sangat diperlukan dan harusnya dapat dikembangkan. Kecerdasan interpersonal dapat dikatakan juga sebagai kecerdasan sosial dan kecerdasan emosional karena saling berhubungan dengan relasi dengan orang lain.

Brewer dalam Musfiroh mengatakan bahwa anak usia 5-6 tahun mencapai perkembangan interpersonal antara lain mengekspresikan ide-ide tentang peran laki-laki dan perempuan secara kaku, mempunyai teman karib dalam waktu singkat, sering bertengkar tapi kemarahan hanya berlangsung sesaat, belajar berbagi dan senang berpartisipasi dalam tugas sekolah²³ berdasarkan ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun telah

²² Muhammad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak* (Kencana: Jakarta, 2013), h 131.

²³ Tadkiroatun, *Cerdas Melalui Bermain* (Jakarta, Grasindo: 2008), h 85.

memiliki kecerdasan interpersonal yaitu kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain.

Pada usia ini anak sudah mulai menjalin kelompok kecil dan ikut terlibat aktif dengan anak lain pada saat bermain. Hurlock mendeskripsikan karakteristik anak usia 5-6 tahun diantaranya (1) masa pra kelompok (2) masa penjajakan (3) masa meniru (4) masa kreatif²⁴ masa pra kelompok ditandai dengan anak mulai mempelajari tingkah laku sosial, untuk menghadapi kehidupan sosial yang lebih kompleks sebagai persiapan memasuki jenjang pendidikan formal, masa penjajakan ditandai dengan rasa ingin tahu anak yang besar mengenai hal-hal disekitar. Bagaimana suatu hal dapat bekerja, pada masa ini anak banyak mengajukan pertanyaan untuk memperoleh pengetahuan yang baru. Masa meniru ditandai dengan kebiasaan anak yang suka meniru gaya bicara atau tingkah laku orang yang dilihatnya. Masa kreatif dapat dilihat ketika anak bermain. Melalui bermain kreativitas anak akan berkembang.

Kecerdasan interpersonal pada anak berhubungan dengan kecerdasan sosio-emosional nya hal ini berdasarkan indikator kecerdasan interpersonal dimana anak mampu berempati, dan merasakan perasaan orang lain dan memberi respon, mendukung orang lain dan membantu orang lain memecahkan masalahnya²⁵ aspek perkembangan sosio-emosional anak yang berkembang pada usia 5-6 tahun diantaranya bermain bersama dan bergantian menggunakan alat mainan, menjadi pendengar dan pembicara yang baik, sabar

²⁴ Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta, Erlangga 2002), h 109.

²⁵ Kamus Kompetensi pengertian antar pribadi/ interpersonal understanding , (<http://indosdm.com/kamus-kompetensi-pengertian-antar-pribadi-interpersonal-understanding>,2008). Diunduh tanggal 10 oktober 2014.

menunggu giliran dan terbiasa mengantri, mengerti aturan bermain dalam bermain bersama dapat memimpin kelompok dan dapat memecahkan masalah sederhana²⁶ karakter yang terdapat dalam kecerdasan interpersonal tidak dapat dipisahkan dari perkembangan sosio-emosional.

Kemampuan bekerja sama pada anak telah terlihat pada anak usia 5 tahun 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 sosial²⁷ pada usia ini anak sudah mampu bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain sehingga anak mampu bekerja sama dengan orang lain.

Kecerdasan interpersonal anak dapat terlihat pada usia pra sekolah yaitu usia 5-6 tahun. kecerdasan interpersonal anak dapat terlihat ketika anak sedang bersosialisasi dengan teman sebaya maupun orang dewasa. Seorang anak yang memiliki kemampuan interpersonal yang tinggi dapat membaca perasaan melalui raut wajah teman sebayanya, dapat bergaul dengan mudah dengan teman sebayanya dan tidak mengalami kesulitan dalam berhubungan dengan orang lain Kecerdasan interpersonal pada anak dapat di kembangkan dengan cara diberikan stimulus melalui berbagai macam kegiatan seperti melalui permainan dengan teman sebaya dan membiarkan anak untuk berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya.

²⁶ Direktorat PAUD, *Acuan Menu Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini* (Menu Pembelajaran Generik) (Jakarta, DepDikNas 2002), h 30-32.

²⁷ Carrol seefeldt dan Barbara A Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah*, (Jakarta, Indeks 2008), h 85.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia 5-6 tahun yang kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang ialah anak mampu bermain bersama temannya dan mau bergantian menggunakan mainan, anak mampu menjadi pendengar disaat teman lain sedang berbicara dan anak juga sudah mempunyai kesadaran untuk bersabar dengan melakukan antri. Anak yang kecerdasan interpersonalnya sudah berkembang juga mampu memecahkan masalah yang dia temui dan anak ini biasanya dijadikan pemimpin karena mampu mempengaruhi temannya untuk melakukan suatu tujuan.

B. Acuan Teori Rancangan-rancangan atau Desain-desain Alternatif Tindakan yang Dipilih

1. Kegiatan bercerita

1) Pengertian kegiatan bercerita

Kegiatan belajar didalam kelas biasanya dilakukan dengan berbagai macam kegiatan salah satunya ialah bercerita. Bercerita adalah bertutur dengan intonasi yang jelas, menceritakan sesuatu hal yang berkesan, menarik, dan memiliki nilai-nilai khusus dan tujuan khusus²⁸ bercerita adalah kegiatan menyampaikan pesan kepada orang lain dan harus dilakukan dengan intonasi yang jelas agar penerima pesan dapat menangkap maksud dari cerita tersebut. Kegiatan bercerita melibatkan beberapa alat panca indra seperti mata untuk membaca, telinga untuk mendengar dan mulut untuk berbicara. Dalam kegiatan bercerita dibutuhkan interaksi yang baik antara pencerita dengan pendengar.

²⁸ Muhammad Abdul Latif, *The Miracle Of Story Telling* (Jakarta: Zikhrul Hakim.2012), h 14.

Kegiatan bercerita biasanya dapat didasari oleh pengalaman nyata yang dialami oleh anak ataupun guru, melalui bercerita anak lebih mengenal pengalaman-pengalaman yang pernah dilaluinya. Bercerita harus dilakukan dengan intonasi yang tepat agar dapat menarik dan menahan perhatian anak untuk terus mendengarkan cerita tersebut. Bercerita adalah kegiatan berbagi cerita atau pengalaman kepada orang yang mendengarkan dan biasanya bercerita dilakukan dengan tatap muka.

Kegiatan bercerita merupakan kegiatan yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada anak. Kegiatan bercerita juga dapat disampaikan dari waktu yang tidak ditentukan . *Jennings menjelaskan “ Storytelling is an art form wich not only crosses the boundaries of time and culture, but has always been a vehicle for conveying knowledge, feelings thoughts and ideas.*²⁹ Dapat diartikan bahwa cerita adalah sebuah seni yang tidak hanya melintasi waktu dan budaya, tetapi cerita selalu menjadi cara untuk menyampaikan pengetahuan perasaan dan ide.

Setiap kegiatan bercerita yang di bawakan haruslah memberikan informasi baru dan bagi yang mendengarkan diharapkan akan merasakan pesan yang disampaikan. Snowat dan Francis menyatakan “ story telling is an activity that helps the child to listen and have an experience in speaking while talking

²⁹ Claire Jennings, *Children as Story-Tellers* (Melbourne : Oxford University Press, 1992), h.10.

about the story or telling the original stories.³⁰ dari pendapat diatas dapat diartikan melalui cerita anak akan mendapatkan pengalaman baru.

Dapat ditarik kesimpulan dari beberapa pendapat tokoh di atas maka kegiatan bercerita merupakan metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada anak. Melalui kegiatan bercerita anak akan mendapatkan pengalaman secara langsung. untuk membuat anak menyukainya dan juga menarik. alur yang disampaikan juga harus singkat dan jelas agar anak dapat mencernanya dengan baik dan Cerita yang disampaikan juga harus memiliki ketertarikan sendiri.

2) Tehnik dan langkah-langkah kegiatan bercerita

Tehnik yang baik dalam melakukan kegiatan bercerita sangat dibutuhkan agar cerita yang ingin disampaikan kepada anak dapat tersalurkan dengan baik, banyak hal yang harus dipersiapkan sebelum bercerita seperti posisi saat melakukan kegiatan bercerita, intonasi suara, penguasaan materi bercerita dan kata kata yang digunakan saat bercerita, jangan sampai anak-anak tidak dapat mengerti apa yang akan diceritakan karena anak belum mampu mencerna kata-kata sulit.

Kegiatan bercerita biasanya dilakukan dengan menggunakan alat peraga agar anak dapat melihat secara nyata dan bukan memperkirakan. Musfiroh mengatakan tehnik dalam bercerita adalah (a) memilih dan mempersiapkan tempat (b) bercerita menggunakan alat peraga (c) berecitra tanpa alat peraga (d) mengekspresikan tokoh (e) meniru bunyi dan karakter suara (f) menghidupkan

³⁰ Reet Sonawat dan Jasmine Maria Francis. Language Development for Presschool Children (Mumbai : Multi- Tech Publishing , 2007) h. 64.

suasana cerita (g) memilih diksi dan struktur kalimat³¹ bercerita harus memepersiapkan banyak hal seperti yang disebutkan Musfiroh agar maksud dari cerita yang ingin disampaikan kepada anak dapat diterima dan dimengerti oleh anak.

Sebelum melakukan kegiatan bercerita, hal yang perlu diperhatikan adalah langkah langkah yang berkaitan dengan penggunaan alat peraga. Orang yang ingin bercerita harus memperhatikan banyak hal seperti posisi duduk yang akan memudahkan untuk diperhatikan oleh anak-anak, penguasaan materi cerita agar saat kegiatan bercerita sedang berlangsung tidak akan berhenti di pertengahan cerita karena penguasaan materi yang kurang, pelafalan intonasi dalam kegiatan bercerita juga harus diperhatikan agar cerita menjadi lebih hidup, selanjutnya langkah yang harus diperhatikan adalah pemilihan cerita, jangan sampai salah menempatkan tema cerita seperti misalnya saat suasana anak sedang bahagia, pencerita justru menceritakan cerita sedih. Yang terakhir adalah alat peraga. Saat bercerita, alat peraga sangat dibutuhkan karena ini akan membantu anak mengembangkan imajinasi nya saat mendengarkan cerita.

2. Permainan Wayang Film

1) Pengertian Permainan

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain anak belajar banyak hal artinya anak yang bermain adalah anak yang belajar. Bermain dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Melalui bermain perkembangan anak akan tercapai seperti perkembangan kognitif, psikomotorik, emosi, bahasa, dan sosial. Bermain dilakukan anak saat sedang melakukan aktivitasnya seperti anak

³¹ Latif, *Op. Cit.*, h 101-104.

bermain ketika sedang berjalan, mandi, bernyanyi dan belajar. Secara bahasa, bermain diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda disekitarnya dan dilakukan dengan senang dan atas inisiatif sendiri³² bermain adalah aktivitas langsung dan dilakukan secara spontan dan berlangsung karena adanya inisiatif dari anak yang ingin bermain.

Permainan adalah kegiatan atau aktifitas yang dilakukan saat bermain Wright,dkk mengatakan permainan adalah salah satu kegiatan yang dapat mendorong dan membantu anak untuk mempertahankan ketertarikan akan kegiatan³³ Anak akan tertarik untuk mengikuti kegiatan bila dijadikan bentuk permainan karena anak usia ini adalah anak-anak yang membutuhkan media nyata untuk dapat mengembangkan imajinasinya, jadi jika kita mengajar anak usia ini hanya melalui kata kata dan bukan dibuat sedemikian rupa sehingga menarik anak akan sulit memahaminya.

Schwartzman dalam Jahja menyebutkan permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain.³⁴ Schwartzman juga menyebutkan permainan adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya diluar rumah bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat

³² Mukhtar Latif, dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana 2013), h 77.

³³ Andrew Wright,dkk, *Games For Language Learning* (UK:University Press,2006), h 1.

³⁴ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta : Kencana 2011), h 192.

dalam aktivitas lain.³⁵ Bermain merupakan dunia anak-anak karena melalui bermain anak akan belajar mengenal dunianya dan melalui bermain juga anak belajar banyak seperti anak belajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dan juga banyak pelajaran yang bisa didapat anak dari bermain.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai permainan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain atau permainan adalah kebutuhan anak, karena lewat bermain anak juga belajar tentang banyak hal yang mungkin tidak disadari misalnya ketika anak sedang bermain pura-pura dengan temannya, secara tidak langsung anak belajar tentang bahasa dan anak juga belajar bagaimana berinteraksi dengan orang lain. Bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak oleh sebab itu orang dewasa disekitar anak harus memberikan kebebasan anak untuk dapat bermain. Permainan juga dapat dilakukan oleh orang dewasa untuk dapat menarik perhatian anak untuk belajar. Maka sebaiknya orang dewasa disekitar anak dapat mengemas kegiatan belajar menggunakan permainan.

Piaget meyakini permainan meningkatkan pengetahuan kognitif dan merupakan sarana untuk membentuk pengetahuan anak tentang dunianya. Menurutnya anak belajar lewat keikutsertaan aktif³⁶ melalui bermain anak dapat membentuk pengetahuan tentang dunianya dan anak dapat menerima pelajaran dengan baik jika ikut disertakan secara aktif. Dewey juga berpendapat bahwa anak belajar lewat permainan dan bahwa anak harus mendapat kesempatan untuk ikut serta dalam permainan yang berhubungan dengan kegiatan sehari-

³⁵ *Ibid.*, h 192.

³⁶ George S.Morrison, *Dasar Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : Indeks 2012), h 235.

hari³⁷ sama seperti Piaget John Dewey juga setuju bahwa anak akan mudah belajar jika kegiatan belajar tersebut dilakukan sambil bermain karena dunia anak adalah dunia bermain.

Darajat dalam Ismail mengemukakan permainan mempunyai peranan penting dalam pembinaan pribadi anak.³⁸ Hal serupa juga diperkuat Freeman dan Munandar dalam Ismail yang menyebutkan bahwa para pakar sepakat bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.³⁹ Sehingga dapat disimpulkan permainan memiliki peran yang sangat penting bagi anak agar anak mampu mempelajari banyak hal dan melalui permainan juga perkembangan anak dapat tumbuh baik perkembangan fisik maupun non fisik seperti kemampuan sosial dan moral.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari beberapa pendapat tokoh diatas adalah permainan merupakan satu hal yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena melalui permainan anak akan belajar banyak hal seperti bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain dalam hal ini adalah teman sebayanya. Selain itu melalui permainan, perkembangan anak juga dapat tumbuh baik karena melalui bermain perkembangan fisik anak dan perkembangan sosial dan moral nya dapat terasah.

2) Pengertian Permainan Wayang Film

Wayang memiliki arti harfiah bayangan, tetapi seiring waktu pengertian wayang berubah dan tidak hanya pengertian wayang yang berubah. Wujud dan

³⁷ *Ibid.*, h 234.

³⁸ *Loc Cit.*, h 23.

³⁹ Andang Ismail., *Loc Cit.*

isinya juga mulai berkembang mengikuti zaman. Saat ini sudah banyak yang melakukan modifikasi wayang. Namun modifikasi yang dilakukan tidak merubah jati diri dan asal wayang tersebut. Permainan wayang film adalah permainan dengan menggunakan media wayang film yang dapat memberikan pengalaman bermain bagi anak dalam rangka meningkatkan kompetensi berdasarkan indikator pada tahapan perkembangan.

Pendapat Rosidi mengenai wayang ialah wayang merupakan bentuk teater rakyat yang sering dihubungkan dengan “wayang” dan “bayang”, karena dalam pertunjukan wayang digunakan layar berwarna putih dan orang menonton bayangan dibaliknya.⁴⁰ Pertunjukan wayang pada masa itu berupa pertunjukkan yang memperlihatkan wayang dengan efek bayangan dari kain berwarna putih yang dibuat sebagai sebuah layar dalam permainan tersebut. Menurut etimologi wayang secara rinci. Wayang dalam bahasa jawa berarti bayangan, dalam bahasa melayu berarti bayang-bayang, dalam bahasa bikol dikenal kata baying, artinya barang yang dapat dilihat secara nyata. Wayang berarti pertunjukan yang memanfaatkan bayangan yang dipantulkan dari kain putih.

Berdasarkan beberapa pemaparan mengenai pengertian wayang diatas disimpulkan bahwa wayang merupakan sebuah permainan bayangan yang dimanfaatkan untuk menampilkan sebuah pertunjukan cerita. Dalam setiap cerita yang ditampilkan memiliki pesan moral yang dapat diambil. Sehingga pada masa itu pertunjukan wayang juga sebagai wadah untuk memberikan pelajaran hidup kepada penontonnya.

⁴⁰ Yuliani Nurani., *Loc Cit.*

Wayang merupakan suatu hal yang akrab di dalam budaya Jawa dan Bali, asal usul wayang ini sendiri memiliki sejarah yang sangat panjang. Menurut para pakar yang ahli dalam bidang wayang, wayang telah ada sejak zaman 1500 tahun SM jauh sebelum agama dan budaya luar masuk ke Indonesia. Wayang pada zaman dulu masih menggunakan bahasa Jawa kuno atau Kawi yang pada akhirnya bercampur dengan bahasa Jawa baru dan bahasa Indonesia. Mengikuti perkembangan zaman, wayang berubah bentuk menjadi lebih kreatif tanpa menghilangkan nilai unsur kebudayaan wayang itu sendiri.

Wayang bukan hanya sekedar pertunjukan yang memanfaatkan bayangan namun memiliki arti yang lebih luas dan bermakna. Karena wayang merupakan gambaran tentang kehidupan manusia dengan segala masalah yang ada dalam kehidupan manusia. Pertunjukan wayang pada akhirnya selalu memberikan pelajaran moral yang dapat dipetik oleh manusia, selain sebagai budaya Indonesia wayang juga dapat dijadikan sarana pendidikan karena wayang selalu mengajarkan pelajaran hidup kepada penikmatnya.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia film dapat diartikan dalam dua pengertian. Pertama film merupakan sebuah selaput tipis berbahan seluloid yang digunakan untuk menyimpan gambar negative dari sebuah objek. Pengertian kedua ialah film diartikan sebagai lakon atau gambar hidup pengertian lain tentang film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan pesan kepada orang yang melihatnya.

Kesimpulan dari paparan diatas adalah wayang merupakan suatu pertunjukan yang memanfaatkan bayangan atau wewayangan yang isinya

adalah gambaran kehidupan manusia dan pada akhir cerita wayang selalu ada pesan moral yang dapat diambil oleh penontonnya, wayang biasanya dijalankan atau digerakan oleh orang yang disebut dalang. Seiring perkembangan zaman wayang mulai berkembang menjadi lebih kreatif dan dinamis. Film adalah media komunikasi yang dapat berbentuk apa saja. Dan sama seperti wayang, film juga berisi tentang pesan moral yang dapat dipetik oleh penikmatnya.

Kesimpulan dari pemaparan diatas ialah permainan wayang film adalah media inovasi baru yang digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan jamak dalam hal ini adalah kecerdasan interpersonal. Disebut inovasi karena media ini dibuat secara sistematis dan terarah serta memiliki tujuan dalam proses pembelajaran. Permainan wayang film dapat dijadikan strategi pembelajaran karena didalamnya mencakup tujuan, materi, metode, media, proses, dan evaluasi. Permainan ini terbuat dari bahan yang aman dan tidak berbahaya untuk anak, mudah dimainkan dan dapat dibawa kemana saja sehingga para pendidik dapat melakukan permainan ini kapan saja dan dimana saja.

3) Karakteristik Permainan Wayang Film

Permainan wayang film ini merujuk pada Budaya Sunda di Desa Jati Tujuh, majalengka- Jawa Barat yaitu *pipileman* yang merupakan perpaduan antara tehnik layar film dan wayang. Pada awalnya permainan ini memanfaatkan cahaya bulan sehingga hanya bisa dimainkan pada malam hari saja. Pada saat observasi prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti di Desa Jati Tujuh *pipileman* memiliki nilai yang dapat dijadikan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan

kecerdasan jamak pada anak.oleh karena itu tim peneliti tertarik untuk mengembangkan permainan pipileman menjadi sebuah permainan yang dapat dimainkan oleh anak kapanpun dan dimanapun.

Permainan Wayang Film dilakukan dengan menggunakan layar putih kecil ukuran sekitar 30-40 cm dan gambar yang dibuat dari karton. Gambar yang menjadi tokoh (orang, binatang, kendaraan, dan lain sebagainya) dalam *karton yang telah dibuat menjadi tokoh* dipasang pada sebuah benang yang dipasang di belakang layar dan disinari lampu senter, sehingga penonton dapat melihat bayangannya di sebelah lainnya. Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat permainan wayang film ini sudah melalui inovasi yaitu menggunakan pipa paralon $\pm 90\text{cm}$, layar putih $\pm 1\text{m}$, lampu sorot, kertas tebal/karton, dan benang.

Permainan wayang film disini menggunakan wayang yang terbuat dari kertas karton. Dalam memainkan permainan wayang film ini anak membutuhkan kerja sama karena jika dimainkan sendiri anak akan kerepotan itulah sebabnya mengapa permainan wayang film dapat membantu anak melatih kecerdasan interpersonalnya. Setiap cerita yang dimainkan menggunakan permainan wayang film ini memiliki pesan moral didalamnya yang dapat dipetik disetiap akhir cerita.

Pipileman yang pada awalnya hanya dapat dimainkan pada malam hari dengan memanfaatkan sinar dari bulan kini telah dikembangkan dan dilakukan inovasi secara terstruktur dan sistematis sehingga pipileman ini diberi nama menjadi permainan wayang film dimana permainan ini dapat dijadikan strategi pembelajaran anak usia dini khususnya dapat dijadikan menjadi kegiatan yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak

4) Manfaat Permainan Wayang Film

Permainan wayang film dapat digunakan sebagai stimulus untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal yang dimiliki setiap anak. Permainan wayang film yang dikembangkan dalam penelitian ini, akan digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini yang sesuai dengan proses belajar melalui bermain karena permainan ini telah dikembangkan sesuai dengan tema pembelajaran anak. Permainan wayang film ini dapat menstimulasi kecerdasan anak dan juga sudah disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.58 Tahun 2009.

Kegiatan bermain pada anak dapat membantu anak mengenal tantangan dirinya, dengan siapa anak berinteraksi dan anak dapat mengenal lingkungan tempatnya berada. Permainan wayang film ini dapat menstimulasi kecerdasan anak dengan tahapan yang telah disusun mengikuti perkembangan anak. Diharapkan dengan anak bermain dapat memberi kesempatan pada anak untuk mengeksperikan perasaannya, bereksplorasi, berimajinasi dan bisa belajar dengan cara yang menyenangkan.

Permainan wayang film dibuat menyesuaikan dengan desain dan alat bahan yang aman untuk anak-anak, mudah dimainkan anak-anak dan praktis untuk dibawa. Pembuatan permainan wayang film ini dilakukan setelah membuat survey lapangan sehingga desainnya sesuai dengan kondisi yang ada dalam hal ini karena permainan ini akan dimainkan oleh beberapa anak maka dibuat lebih besar sehingga anak-anak tetap bisa bermain dan tidak berbenturan dengan

temannya. Maka permainan wayang film ini diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

5) Strategi Permainan Wayang Film

Permainan wayang film yang digunakan dalam penelitian ini, akan digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini yang sesuai dengan proses belajar melalui bermain. Permainan wayang film ini dapat digunakan dimanapun dan kapanpun karena permainan ini sudah diinovasi sehingga dapat mengikuti proses belajar anak. Dalam kegiatan belajar diperlukan adanya strategi yang disusun untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai. Kegiatan belajar mengajar memiliki komponen yang meliputi tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi⁴¹ semua komponen ini disusun sehingga proses pembelajaran dikelas dapat berlangsung secara terstruktur sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai oleh anak didik.

Tujuan merupakan suatu cita-cita yang ingin dicapai dari pelaksanaan suatu kegiatan⁴² setiap proses pembelajaran harus memiliki tujuan agar proses kegiatan belajar dapat terlaksana dengan baik. Permainan wayang film memiliki tujuan membantu anak memahami suatu pembelajaran yang akan disampaikan melalui permainan wayang film karena anak-anak masih dalam dunia bermain sambil belajar maka penggunaan permainan wayang film dalam proses belajar diharapkan dapat membantu anak untuk lebih mudah mengerti dan menangkap maksud pembelajaran. Karena anak pada umur ini membutuhkan berbagai macam benda sebagai symbol atau representasi terhadap benda lain.

⁴¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), h 41.

⁴² *Ibid.*,

Materi yang digunakan dalam kegiatan belajar menggunakan permainan wayang film menyesuaikan dengan tema dan subtema yang berlaku disekolah Tiranus yang nantinya akan dirancang oleh peneliti dan guru sehingga anak lebih mudah dan tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Materi yang disusun disesuaikan dengan karakter perkembangan anak agar anak dapat lebih memahami materi yang ingin disampaikan.

Media yang digunakan dalam permainan wayang film ini berupa media visual yang terbuat dari pipa paralon berbentuk sebuah kotak besar dan diberi layar kain putih dan karton yang dibentuk menjadi tokoh menyesuaikan tema pembelajaran sebagai wayang. Lalu tokoh wayang yang terbuat dari karton tadi dipantulkan menggunakan senter yang akan menyebabkan adanya pantulan pada kain putih. Dan penggunaan permainan wayang film ini membutuhkan suara agar permainan ini menjadi lebih hidup.

Metode yang digunakan dalam permainan wayang film ialah metode bercerita, metode pemberian tugas secara berkelompok , metode tanya jawab dan metode praktek langsung. Karena tujuan dari permainan wayang film disini adalah untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak maka setiap kegiatan penugasan selalu akan dilakukan secara berkelompok. Yang terakhir adalah evaluasi.

Proses penggunaan permainan wayang film dalam kegiatan ini dimulai dengan menyusun permainan wayang film dan dapat meminta anak untuk membantu guru menyambung paralon yang digunakan dalam permainan ini, dengan meminta anak membantu guru juga dapat menilai bagaimana sikap anak

saat membantu dan bekerja sama. Kegiatan selanjutnya setelah alat permainan wayang film terpasang guru mengenalkan tokoh yang akan berperan kepada anak dengan cara mengaitkan tokoh wayang di selembar benang dibalik layar dan kemudian dipantulkan menggunakan cahaya. Kegiatan dapat dilanjutkan dengan cerita yang ingin disampaikan guru kepada anak dan guru dapat meminta anak untuk memainkan permainan wayang film bersama dengan kelompoknya.

Evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah tanya jawab mengenai kegiatan pembelajaran yang berlangsung maksud dari dilakukannya evaluasi adalah agar peneliti dapat mengetahui sejauh mana anak mengikuti kegiatan pembelajaran dan mengetahui bagaimana tingkat keberhasilan yang dicapai oleh anak dari permainan wayang film. Melalui evaluasi pada akhir kegiatan menggunakan permainan wayang film dapat membuat kegiatan belajar semakin bermakna.

Penggunaan permainan wayang film dalam kegiatan belajar harus memiliki strategi pembelajaran yang tersusun secara sistematis yaitu yang pertama ialah kegiatan awal, peneliti memperkenalkan permainan wayang film kepada anak-anak dan memberitahukan cara menggunakan permainan wayang film ini dan memberitahu anak bahwa kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan akan menggunakan permainan wayang film. Selanjutnya ialah kegiatan inti, kegiatan ini dimulai dengan bercerita menggunakan permainan wayang film. Awalnya peneliti akan memperkenalkan tokoh-tokoh yang akan digunakan dalam permainan tersebut. Selesai bercerita peneliti harus selalu

melakukan tanya jawab untuk memastikan anak mengikuti cerita dengan baik. Kegiatan dapat dilanjutkan dengan membagi anak menjadi kelompok kecil dan meminta anak untuk memainkan permainan wayang film sesuai dengan cerita yang ada maupun dengan imajinasi mereka.

Kegiatan penutup dilakukan dengan melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang telah berlangsung dan meminta anak untuk menceritakan kegiatannya selama satu hari dan bertanya pengalaman apa yang mereka dapat selama belajar pada hari tersebut. Melalui kegiatan permainan wayang film ini guru dapat melihat bagaimana kecerdasan interpersonal yang anak tunjukkan. Evaluasi ini dapat dilakukan saat anak sedang bermain permainan wayang film dan tidak hanya itu. Penilaian juga dapat dilakukan saat anak menunggu gilirannya, saat anak menghargai temannya dengan cara memperhatikan temannya yang sedang bermain atau sibuk dengan kegiatannya. Hasil kegiatan yang didapat dari kegiatan ini adalah mengetahui bagaimana kemampuan anak dalam bersosialisasi, berkomunikasi, bekerjasama dan bagaimana kontrol anak terhadap emosinya ketika ada hal yang membuat anak tidak suka dan juga dapat mengetahui bagaimana kemampuan empati anak.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berhubungan dengan kecerdasan interpersonal sudah pernah dilakukan oleh Yuliani Nurani dan Yasmin Abidin dengan judul “

Pengembangan Inovasi Permainan Wayang Film Berbasis Kecerdasan Jamak ”.
Laporan Hibah Penelitian . Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013⁴³

Hajar Widhi Astuti ⁴⁴ mengenai upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal melalui pembelajaran kooperatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian dari Hajar Widhi Astuti menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara kooperatif dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.

Kecerdasan interpersonal diteliti juga oleh Gusnita Nazzarudin⁴⁵ yang membahas tentang kemampuan interpersonal melalui kegiatan bermain peran anak usia 5-6 tahun dengan subjek sebanyak 6 anak. analisis data yang diperoleh menunjukan bahwa kemampuan interpersonal anak setelah melaksanakan siklus I menunjukan kenaikan prosentase sebesar 90,48 %. Implikasi dari penelitian ini bahwa optimalisasi kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan interpersonal anak. Upaya meningkatkan interpersonal dapat dilakukan melalui kegiatan bermain peran dengan berkomunikasi dengan orang lain, berbagi, bekerja sama dan menunjukan empati kepada orang lain.

Dari penelitian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa kecerdasan interpersonal dapat dikembangkan jika diberikan kegiatan yang membuat anak

⁴³ Yuliani Nurani dan Yasmin Abidin “ *Pengembangan Inovasi Permainan Wayang Film Berbasis Kecerdasan Jamak* ”. Laporan Hibah Penelitian . Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2013.

⁴⁴ Hajar Widhi Astuti . *Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 4-5 tahun Melalui Pembelajaran Kooperatif* di TK Daerul Tasbih Tangerang.skripsi. PG-PAUD UNJ 2014.

⁴⁵ Gusnita Nazarudin *Pengembangan Kemampuan Interpersonal Melalui Kegiatan Bermain Peran* di TK Perguruan Cikini menteng,Jakarta pusat. Skripsi 2012 PG-PAUD UNJ.

berinteraksi dengan orang lain atau dilakukan secara berkelompok. Berdasarkan hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang kecerdasan interpersonal menggunakan suatu kegiatan yang menarik juga dapat dilakukan dengan berkelompok dan jarang untuk ditemui saat ini yaitu permainan wayang film. Oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian mengenai meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B menggunakan permainan wayang film. Diharapkan kecerdasan interpersonal anak dapat meningkat dan memperoleh hasil yang memuaskan.

D. Pengembangan Konseptual perencanaan Tindakan

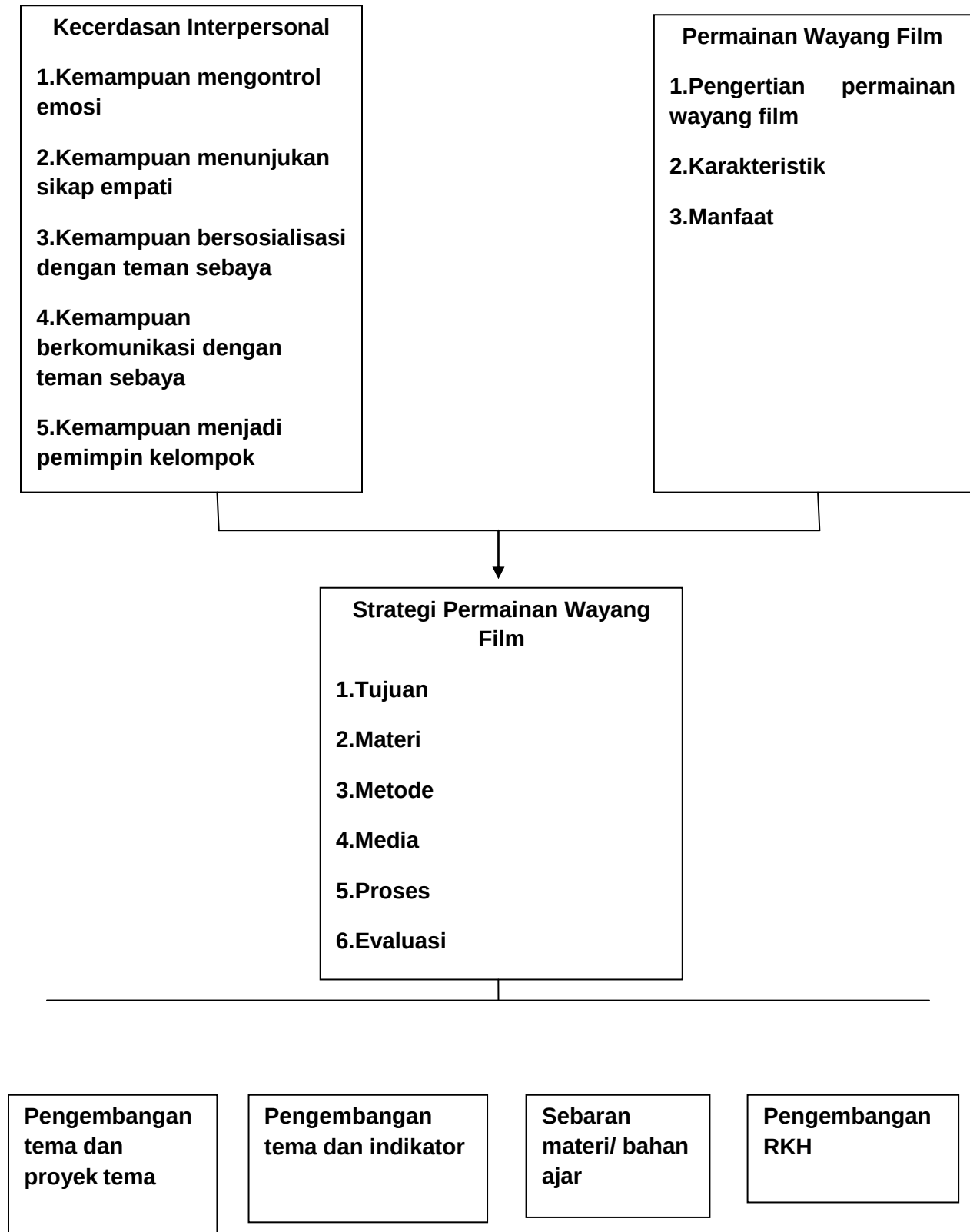
Berdasarkan analisis teori yang telah diuraikan sebelumnya maka pengembangan konseptual perencanaan tindakan pada penelitian ini yaitu kecerdasan interpersonal anak yang dapat diartikan sebagai kemampuan anak dalam berhubungan dengan orang lain yang ada dilingkungan anak, dalam hal ini indikator yang termasuk dalam kecerdasan interpersonal adalah anak mudah bersosialisasi serta senang atau terlibat dalam kegiatan atau kerja kelompok, anak mampu mengontrol emosinya, anak mampu menunjukkan sikap empati, anak suka memberikan apa yang dimiliki dan diketahui kepada orang lain termasuk masalah ilmu dan informasi. Kemampuan tersebut akan membuat anak mengerti bahwa kecerdasan interpersonal dibutuhkan karena anak-anak akan berhubungan dengan orang lain sepanjang hidupnya.

Kecerdasan interpersonal dapat berkembang dengan baik jika didukung dengan rancangan kegiatan yang menarik bagi anak. Terdapat banyak rancangan kegiatan yang dapat membantu meningkatkan kecerdasan anak usia

5-6 tahun, dalam hal ini peneliti menggunakan tehnik bercerita menggunakan permainan wayang film. Permainan wayang film dalam penelitian ini menggunakan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diduga bahwa pembelajaran kecerdasan interpersonal anak kelompok B di TK Tiranus dapat ditingkatkan melalui permainan wayang film. Berikut ini adalah bagan pengembangan konseptual perencanaan tindakan

Tabel I

KERANGKA BERPIKIR



Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan jamak yang harus dikembangkan oleh anak usia dini karena kecerdasan ini dibutuhkan hingga dewasa nanti. Kecerdasan interpersonal ini memiliki berbagai indikator yaitu kemampuan mengontrol emosi, kemampuan menunjukkan sikap empati, kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya, kemampuan berkomunikasi dengan teman sebaya, kemampuan menjadi pemimpin kelompok. Penelitian ini menggunakan suatu permainan yang disebut permainan wayang film yang berguna untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Permainan wayang film dalam penelitian ini memiliki karakteristik dan manfaat yang dapat digunakan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun. Strategi permainan wayang film dapat dibagi menjadi tujuan, materi, metode, media, proses dan evaluasi dan dilanjutkan lagi dengan mengembangkan tema dan proyek tema, pengembangan tema dan indikator, sebaran materi atau bahan ajar dan pengembangan rencana kegiatan harian.

E. Hipotesis Penelitian

Kecerdasan interpersonal yang dimiliki seorang anak dapat berkembang dengan baik bila diberikan stimulasi yang sesuai dengan perkembangan kecerdasan tersebut. Melalui permainan wayang film, peneliti ingin meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di TK B Tiranus.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam pengembangan konseptual perencanaan tindakan yang akan dilakukan peneliti melalui bermain menggunakan permainan wayang film maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah diduga melalui kegiatan bercerita dengan menggunakan permainan

wayang film dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B di TK Tiranus, Jakarta Timur.