

**MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN
MELALUI KEGIATAN BERCRITA MENGGUNAKAN PERMAINAN WAYANG FILM**

(Penelitian Tindakan Kelas di TK Tiranus, Jakarta Timur)

(2015)

Adriani Veronica

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bercerita dengan menggunakan permainan wayang film. Penelitian ini dilaksanakan di TK Tiranus, Jakarta Timur. Subjek Penelitian adalah anak TK B yang berjumlah 10 orang. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model siklus Kemis dan Tagart. Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan wawancara. Penelitian dilakukan dengan menerapkan kegiatan bercerita dengan menggunakan permainan wayang film yang bervariasi dalam pelaksanaannya. Kegiatan bercerita dengan menggunakan permainan wayang film sangat membantu anak dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal. Berdasarkan hasil penelitian secara analisis kuantitatif perolehan data pada pra penelitian adalah 41,25% dan pada siklus I perolehan data sebesar 73,54%. Secara analisis kualitatif pada siklus I terjadi peningkatan yang konsisten pada aspek kemampuan berkomunikasi, berempati, bersosialisasi, mengontrol emosi dan menjadi pemimpin kelompok. Hasil kedua analisis tersebut menunjukkan bahwa kegiatan bercerita dengan menggunakan permainan wayang film dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak di TK B Tiranus, Jakarta Timur.

Kata kunci: kecerdasan interpersonal, kegiatan bercerita menggunakan permainan wayang film

**INTERPERSONAL INTELLIGENCE ACTIVITIES IMPROVEMENT THROUGH
STORYTELLING GAME USING PUPPET FILMS**

(*Classroom Action Research in kindergarten Tiranus, Jakarta Timur*)

(2015)

Adriani Veronica

ABSTRACT

This study aims to improve the intelligence of children aged 5-6 years interpersonal through storytelling by using game puppet films. The research was conducted in kindergarten Tiranus, East Jakarta. The study subjects were kindergartens B, amounting to 10 people. The method used is the method of classroom action research model and Tagart Chemish cycle. Data collection is done by observation, documentation, and interviews. The study was conducted by applying storytelling using game puppet films that vary in their implementation. Storytelling using puppets game movies are very helpful in improving children's interpersonal intelligence. Based on the results of research in the quantitative analysis of data on the research is pre 41.25 % and in its first cycle of data 73,54 %. In a qualitative analysis on the cycle of an increase was consistent on aspects of the ability to communicate, empathize, sociable, control of emotion and be group leader. The results of both the analysis shows that the stories in the use of game film puppet can improve intelligence interpersonal children in kindergarten B Tiranus , East of jakarta .

Keywords : interpersonal intelligence, storytelling using puppets game movie