

BAB III

PROSES PENGEMBANGAN KECERDASAN INTERPERSONAL DI TK KELILING KSPA WARAKAS

A. Pengantar

Kecerdasan interpersonal perlu untuk diasah sedini mungkin dengan pendidikan. Hasil penelitian mutakhir dari para ahli neurologi, psikologi, dan pedagogi menjelaskan bahwa pendidikan sudah dimulai sejak bayi dilahirkan, bahkan sejak masih dalam kandungan ibunya. Fase inilah yang sering disebut masa keemasan (*golden age*).¹ Masa keemasan ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, emosi, dan sosial anak di masa datang dengan memerhatikan dan menghargai kepentingan anak.² Hal inilah yang menjadikan salah satu alasan pentingnya lembaga sekolah untuk mulai menyosialisasikan anak-anak usia dini (0-6 tahun) dengan orang-orang yang lebih luas dari sekedar keluarganya atau tetangganya dan hal-hal yang baru dikenalnya dengan mengembangkan berbagai kecerdasan yang dimilikinya, khususnya kecerdasan interpersonal.

Oleh karena itu, pada bab ini, penulis akan menjelaskan mengenai proses pengembangan kecerdasan interpersonal siswa di TK Keliling KSPA Warakas saat siswa melakukan kegiatan bermain peran. Bab ini merupakan pemaparan hasil data

¹Jamal Ma'murAsmani, *Manajemen yang Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Diva Press, 2009), hlm. 44

²*Ibid.*, hlm. 39

temuan selama peneliti melakukan penelitian lapangan. Data tersebut berasal dari hasil observasi serta dilengkapi dengan wawancara dan studi dokumen yang akan dijadikan sebagai bahan analisis pada bab selanjutnya.

B. Peran Kurikulum dalam Membangun Kecerdasan Interpersonal Siswa di TK Keliling KSPA Warakas

Menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam Undang-Undang no 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dimaksud dengan kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.³ Kurikulum yang digunakan oleh TK Keliling KSPA Warakas merupakan kurikulum yang dirancang sendiri oleh KSPA UNJ. Kurikulum ini menginduk kepada kurikulum yang dirancang oleh pemerintah, namun KSPA sendiri lebih memilih untuk mengembangkan materi pembelajaran sehingga tidak sama persis dengan kurikulum yang pemerintah contohkan. Kegiatan pengembangan kurikulum ini berada di bawah wewenang Departemen Pendidikan KSPA UNJ. Waktu pembuatan kurikulum di KSPA ini biasanya berlangsung selama satu bulan dengan intensitas pertemuan sebanyak tiga kali setiap minggunya hingga disusun secara terperinci.

Kurikulum pada anak usia dini harus memperhatikan beberapa poin penting, seperti halnya Kalender Pendidikan, Program Tahunan, Program Semester, Rencana

³ Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: 2003)

Kegiatan Mingguan (RKM), serta Rencana Kegiatan Harian (RKH). Dari kelima komponen tersebut, rencana kegiatan merupakan bagian yang cukup penting bagi guru dalam merealisasikan kegiatan pembelajaran, begitupun bagi KSPA UNJ. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH) berusaha dirancang sedemikian rupa untuk menunjang kegiatan pembelajaran di seluruh TK yang dibina oleh KSPA.

Sejak tahun 2013, pengembangan RKM dan RKH di KSPA UNJ mengalami perubahan. Hal ini dikarenakan pembuatan RKM dan RKH yang tidak sepenuhnya dilakukan oleh Departemen Pendidikan KSPA UNJ. Pihak KSPA UNJ kini telah memberikan keleluasaan kepada guru di setiap TK untuk mengembangkan RKH nya sendiri dari RKM yang telah dibuat oleh pihak KSPA. Di sisi lain, hingga kini, KSPA masih belum memakai kurikulum 2013 yang sudah diaplikasikan di sebagian TK di Indonesia. Hal ini dikarenakan perlu pengkajian lebih dalam bagi pihak KSPA dalam menerapkan kurikulum 2013 di semua TK yang dibinanya. Sehingga KSPA sendiri masih menggunakan istilah RKM dan RKH, namun bukan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan) dan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) yang merupakan hasil perubahan istilah RKM dan RKH dari kurikulum PAUD sebelumnya.

Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) yang dibuat oleh KSPA merupakan rencana kegiatan yang dilakukan dalam satu minggu selama tiga kali pertemuan. RKM ini biasanya tersusun atas tema, sub tema, hingga pelaksanaan kegiatan yang telah ditentukan oleh pihak KSPA sendiri. Tema sendiri biasanya merujuk kepada

cakupan yang lebih luas dan biasa dipakai untuk rentang waktu selama satu bulan pembelajaran. Contoh tema yang digunakan oleh KSPA sendiri adalah transportasi, negaraku, elemen, dan alam semesta. Jika tema berlaku selama satu bulan pembelajaran, maka sub tema berlaku pada setiap minggu pembelajaran. Pada tema transportasi, misalnya di minggu pertama bersub tema darat, di minggu kedua, bersub tema laut, sedangkan di minggu ketiga bersub tema udara. Setelah itu, RKM ini terbagi kembali menjadi 5 kolom yang terdiri dari pertemuan 1, 2, 3, aspek perkembangan, serta 7 kebiasaan. Setiap pertemuan dibagi kembali ke dalam kegiatan dan indikator. Sedangkan aspek perkembangan disesuaikan dengan kegiatan, mencakup (sosial emosional, bahasa, fisik motorik, dan kognitif).

RKM (Rancangan Kegiatan Mingguan) yang telah dirancang oleh KSPA, kemudian diturunkan kembali menjadi RKH (Rancangan Kegiatan Harian). Berbeda dengan RKM yang dibuat oleh pihak KSPA, maka RKH dibuat oleh guru TK sebagai turunan atau bagian dari pengembangan RKM untuk setiap harinya. Pada bagian atas kolom, terdapat tema, sub tema, materi, serta tanggal pembelajaran yang harus guru isi terlebih dahulu. Kemudian, guru harus mengisi kolom kegiatan, indikator, media, dan keterangan. Pada kolom kegiatan, terbagi lagi menjadi empat kolom, yakni pembukaan, inti, istirahat, dan penutup.

Jika dilihat dari segi RKM, pembelajaran di TK Keliling KSPA Warakas berusaha untuk mengikutsertakan keseluruhan aspek yang dibutuhkan untuk perkembangan siswa. Namun dalam prakteknya, aspek fisik motorik lebih ditekankan dalam pembelajaran dibandingkan dengan aspek sosial emosional siswa. Hal ini

tergambar dalam asesment yang dibuat oleh guru tahun lalu. Asesment tertanggal 4 Desember 2014 dengan tema hewan, dari lima indikator, aspek fisik motorik terdiri dari dua indikator, sementara aspek sosio emosional hanya satu indikator. Selain itu, pembelajaran tertanggal 10 November 2014, misalnya dari 7 aspek indikator, menonjolkan aspek motorik fisik sebanyak 4 indikator, dan hanya satu indikator yang menekankan aspek sosio emosional. Hal ini menunjukkan bahwa perencanaan pembelajaran harian masih minim dalam mengedepankan kecerdasan interpersonal siswa. Berikut penuturan dari Anita:

“Kalau untuk mendorong kecerdasan interpersonalnya...paling banyak kegiatan apa ya metode yang kita gunakan? Paling story telling, terus...apa, ya? Paling cuma bercerita aja, sih. Kerja-kerja kelompok gitu. Gitu-gitu aja. Ada interaksi sesama teman dan nggak banyak sih kita juga kalau untuk kecerdasan interpersonalnya. Tapi untuk bermain peran kemungkinan diadain tiga bulan sekali dalam satu semester⁴.”

Penuturan Anita di atas menjelaskan bahwa kecerdasan interpersonal yang dikembangkan lebih banyak bertumpu pada kegiatan bercerita dibandingkan metode bermain peran. Padahal, dalam bermain peran sudah berisi kegiatan bercerita dari peran yang dibawakan. Terlebih, dengan bermain peran, itu artinya siswa sedang melakukan kegiatan mengintegrasikan makna yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman mereka dengan pengetahuan dan keterampilan secara bebas dan ekspresif.

⁴ Hasil wawancara dengan Anita (Ketua Bidang Pendidikan KSPA UNJ 2015-2016), Tanggal 30 April 2015

C. Upaya Guru Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Penghargaan (*Reward*)

Meskipun pembentukan kepribadian dibangun berdasarkan proses sosialisasi anak dan bersentuhan dengan beragam agen sosialisasi, namun guru berperan penting dalam mengembangkan kepribadian siswa, khususnya saat berada di sekolah. Salah satu upaya guru dalam pembentukan kepribadian siswa yakni dengan cara memberikan penghargaan (*reward*) ataupun hukuman (*punishment*). Penghargaan (*reward*) ataupun hukuman (*punishment*) ini termasuk ke dalam sosialisasi represif, di mana tujuan guru menerapkan kedua hal tersebut tak lain agar siswa menghindari perilaku menyimpang dan berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan. Sama halnya dengan sekolah PAUD lainnya, guru di TK keliling KSPA Warakas lebih banyak menekankan penghargaan (*reward*) dibandingkan hukuman (*punishment*).

Guru berupaya memberikan kesan positif kepada setiap siswa di setiap harinya. Pembentukan kepribadian yang baik melalui penghargaan (*reward*) ini juga salah satunya bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa di TK keliling KSPA Warakas. Upaya guru TK Keliling KSPA Warakas dalam membangun kecerdasan interpersonal melalui penghargaan (*reward*) cukup beragam, di mana *reward* tak hanya berbentuk materi, namun juga dalam bentuk non materi seperti halnya tepuk tangan, pujian, dan perlakuan yang menjadikan siswa teladan bagi rekan-rekannya. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan sebelum pembelajaran hingga usai pembelajaran.

Meskipun kegiatan pembelajaran TK Keliling KSPA Warakas dimulai pada pukul 15.00 WIB, namun pada prakteknya, kegiatan belajar sambil bermain ini biasa dimulai pada pukul 15.15 WIB. Hal ini tidak lain karena masih banyak siswa yang belum datang, sehingga guru dan siswa yang telah datang harus menunggu siswa lainnya selama lima belas menit dari jadwal pembelajaran yang telah ditetapkan. Waktu kosong untuk menunggu kedatangan siswa ini disiasati guru dengan menyerahkan lego kepada siswa untuk bisa dimainkan. Lego merupakan permainan bongkar pasang yang sangat digemari siswa di TK Keliling KSPA Warakas. Hal ini tergambar dengan siswa yang sering kecewa jika guru menyebutkan waktu bermain lego telah usai. Meskipun lego lebih banyak digolongkan ke dalam jenis permainan edukatif yang mendorong kecerdasan visual spasial anak serta kecerdasan berlogika, namun jika diperhatikan, lego pun berfungsi untuk memacu kecerdasan interpersonal anak pada siswa di TK Keliling KSPA Warakas.

Kecerdasan interpersonal anak ini tergambar saat siswa sedang melakukan bongkar pasang lego, mereka melakukannya sambil berbincang-bincang dan bernyanyi bersama teman-temannya. Selain itu, permainan membuat lego juga sering melibatkan kelompok dengan jumlah 2 hingga 3 siswa yang di dalamnya membutuhkan kerja sama. Unikny, lego seringkali siswa gunakan untuk menerapkan peran stereotip gender. Siswa perempuan, terbiasa membentuk lego menjadi rumah dengan dominasi warna pink, kuning, atau ungu. Sedangkan siswa laki-laki membentuk lego menjadi istana, robot, kereta dengan dominasi warna biru atau hijau. Siska misalnya, ketika ditanya mengapa membentuk rumah, tidak membentuk robot

saja, dengan mudahnya ia menjawab: “*robot kan untuk cowok. Aku cewek.*” Di sisi lain, setelah siswa membentuk mainan dari legonya, mereka terbiasa untuk memamerkan hasilnya kepada teman-temannya dan mengajak teman lainnya untuk menggabungkan bangunan hasil rancangannya dengan teman yang lain atau bermain perang-perangan dengan saling membenturkan hasil rancangannya. Berikut penuturan dari Dewi, salah satu guru di TK Keliling KSPA Warakas:

“Anak yang baru datang itu dikasih lego supaya dia bisa rileks dan gak jenuh. Terus, selain di waktu pembelajaran, biasanya sih pas istirahat main lego begini, si anak kelihatan intens interaksinya. Kerja samanya juga dapet. Makanya saya sengaja bebaskan mereka untuk memainkan lego supaya jadi media anak untuk bisa aktif⁵.”

Penuturan Dewi di atas menjelaskan bahwa kebebasan dalam bermain lego di saat siswa menunggu kedatangan siswa yang lain, tidak lain sebagai bentuk penghargaan (*reward*) kepada siswa yang datang lebih awal. Selain itu, menurut Dewi, lego mampu mengembangkan kecerdasan interpersonal siswa, khususnya dalam bekerja sama dan dalam menjalin relasi sosial di antara para siswa. Di sisi lain, waktu untuk menunggu siswa yang belum datang ini digunakan guru untuk membagikan makanan ringan kepada siswa yang telah datang. Siswa biasanya sangat senang dan rela mengantri untuk mendapatkan makanan ringan dari gurunya.

Tak ada bedanya dengan lego, tujuan guru membagikan makanan ringan yakni sebagai bentuk penghargaan (*reward*) kepada siswa yang datang lebih awal atau tepat waktu. Kecerdasan interpersonal yang terlihat dari siswa dalam situasi ini selain kerelaan siswa dalam mengantri, juga dalam hal berbagi. Siswa yang makanan

⁵ Hasil wawancara dengan Dewi (Pengajar Kader RW), Tanggal 25 April 2015

ringannya masih utuh, mau berbagi terhadap siswa yang baru datang namun tidak mendapatkan makanan ringan dari guru karena sudah habis. Hal ini dapat terlihat dari Ulan yang mau berbagi makanan ringannya pada Puteri yang baru datang dan tidak mendapatkan makanan ringan karena sudah habis.

Upaya guru dalam memberikan penghargaan (*reward*) kepada siswa lainnya adalah dalam bentuk pujian, menggendong, atau memeluk siswa sambil memberikan pujian. Tindakan ini selain dilakukan pada saat pembelajaran, juga biasanya lebih banyak digunakan ketika menunggu siswa lainnya datang. Apipah misalnya, pernah menggendong septian yang baru datang sambil berkata: “Septian, rambut baru...ih ganteng sekali.”, atau Apipah misalnya pernah memeluk Puteri sambil berkata: “Puteri sayang...ibu kangen deh sama Puteri”, atau sekedar berkata kepada Ulan: “Ibu senang...Ulan hari ini ceria sekali.” Kata pujian yang keluar dari guru sambil bercakap-cakap, menggendong ataupun memeluk siswa ini merupakan bagian dari bentuk perhatian guru kepada siswa atau menunjukkan bahwa betapa siswa begitu berharga. Bentuk penghargaan (*reward*) yang dilakukan oleh guru ini membentuk kecerdasan interpersonal siswa seperti halnya siswa menjadi lebih percaya diri sehingga ketika ia berhadapan bersama teman-temannya, ia menjadi lebih kooperatif bersama teman-teman ataupun gurunya.

Gambar 3.1 Cara Guru Bercakap-Cakap dengan Siswa Sambil Memberikan Pujian



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Selain itu, sebelum memasuki pembelajaran inti, guru biasanya memberikan instruksi pada siswa untuk memimpin doa. TK Keliling KSPA Warakas sendiri memiliki kegiatan memimpin doa sebanyak 4 kali sehingga dalam satu minggu pembelajaran, setiap siswa memiliki kewajiban untuk memimpin doa yang telah diatur dalam jadwal pemimpin. Kegiatan ini terdiri dari berdoa pada saat masuk, sebelum makan, setelah makan, dan pulang. Biasanya siswa berdoa disertai nyanyian sehingga siswa begitu ceria membawakannya. Berikut kalimat doa sambil bernyanyi pada saat sebelum kegiatan pembelajaran yang turut menjadi kebiasaan siswa:

Tabel 3.1 Doa Sambil Bernyanyi yang Dilakukan Siswa Sebelum Kegiatan Pembelajaran

Pemimpin	“Teman-teman...”
Seluruh Siswa	“Iya...”
Pemimpin	“Sebelum kita belajar marilah kita berdoa.”
Seluruh Siswa	“Tanganku ada dua. Lima-lima jarinya. Kuangkat keduanya, bila aku berdoa. Doa sebelum belajar. Bismillahirrahmanirrahim. <i>Rabbizidni ilman wardzukni fahman</i> . Aamin.”

Sumber: Diolah dari Hasil Pengamatan Penulis

Kegiatan ini dilakukan agar siswa termotivasi bahwa ia memiliki potensi sebagai pemimpin dan percaya bahwa kehadiran mereka begitu penting. Sehingga kecerdasan interpersonal yang dapat terlihat dalam kegiatan ini adalah dalam menumbuhkan sikap kepemimpinan siswa. Kemudian, usai kegiatan berdoa, biasanya seluruh siswa yang tidak menjadi pemimpin diinstruksikan oleh guru untuk memberikan bintang kepada siswa yang memimpin doa sambil berkata: “Beri cring untuk...” lalu siswa akan menjawab serentak dengan kata: “Cring...”.

‘Cring’ merupakan bentuk suara kelipan bintang yang muncul secara tiba-tiba dalam cerita anak-anak. Pemberian suara bintang ini digunakan guru sebagai bentuk penghargaan selain dengan memberikan barang atau sekedar kata pujian. Tujuan dari pemberian penghargaan (*reward*) kepada siswa dari kata yang sederhana namun bermakna ini adalah sebagai bentuk penghargaan bahwa siswa telah melakukan sesuatu yang baik dan menumbuhkan kepercayaan bahwa ia memiliki kemampuan yang baik pula. Selain itu, kecerdasan interpersonal siswa dapat terlihat dengan melakukan timbal balik kepada temannya yang lain untuk memberikan penghargaan

sambil berkata “cring...” pada siswa yang kelak diinstruksikan oleh guru untuk diberikan kata dari suara kelipan bintang ini.

Gambar 3.2 Siswa Melakukan Kegiatan Memimpin Doa



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Hal unik dalam kegiatan belajar sambil bermain di TK ini salah satunya adalah panggilan guru terhadap siswa selain menggunakan kata ‘anak-anak’ juga ‘teman-teman’. Kata ini sering digunakan guru agar siswa merasa bahwa guru mengasihinya tidak hanya sebagai orang tua, namun juga sebagai temannya. Bentuk kecerdasan interpersonal yang terlihat dalam penggunaan kata ‘teman-teman’ ini menjadikan interaksi siswa dengan guru cair tanpa adanya rasa canggung. Hal ini tergambar ketika siswa tiba-tiba memeluk guru atau mendatangi guru hanya untuk memperbincangkan atas apa yang baru saja dialaminya.

Tabel 3.2 Upaya Guru dalam Membentuk Kecerdasan Interpersonal Melalui Penghargaan (*Reward*)

No	Tindakan Guru	Tujuan Pembentukan Penghargaan (<i>Reward</i>) Terhadap Siswa	Bentuk Kecerdasan Interpersonal Siswa
1	Memberikan lego kepada siswa di saat menunggu kedatangan siswa yang lain	Bentuk penghargaan datang lebih awal/tepat waktu	bekerja sama, menerapkan peran stereotip gender, menjalin relasi sosial
2	Memberikan makanan ringan kepada siswa yang sudah datang di saat menunggu siswa yang belum datang	Bentuk penghargaan datang lebih awal/tepat waktu	Sikap mengantre dan berbagi
3	Memberikan pujian, menggendong, atau memeluk siswa	Bentuk perhatian/menunjukkan bahwa siswa berharga	Siswa lebih percaya diri
5	Menginstruksikan seorang siswa untuk bersedia memimpin doa pada saat masuk, sebelum makan, setelah makan, dan pulang	Bentuk pembangkit semangat bahwa setiap siswa memiliki potensi sebagai pemimpin dan ia begitu penting	Sikap kepemimpinan pada siswa
6	Menginstruksikan agar memberikan bintang kepada siswa tertentu sambil berkata: “Beri Cring untuk...” kepada siswa tertentu	Bentuk penghargaan dan pembangkit kepercayaan diri bahwa siswa telah melakukan sesuatu yang baik	Melakukan timbal balik kepada temannya yang lain untuk memberikan penghargaan dengan berkata “Cring...”
7	Guru menyebut siswa dengan kata ‘teman-teman’	Siswa merasa bahwa guru mengasihinya tidak hanya sebagai orang tua, namun juga sebagai teman	Siswa berinteraksi dengan guru tanpa rasa canggung
8	Guru menggunakan kata ‘tolong dan terima kasih’ kepada siswa	Siswa merasa ia memiliki posisi yang penting dan berharga	Siswa berinteraksi dengan guru maupun teman-temannya menggunakan kata “tolong dan terima kasih”

Sumber: Hasil Pengamatan Penulis, 2015

Selain itu, tak hanya siswa yang dituntut untuk menghormati guru dengan ucapan 'tolong' dan 'terima kasih', guru pun menggunakan kata 'tolong' dan 'terima kasih' kepada siswa sebagai bentuk penghargaan bahwa siswa memiliki posisi yang penting dan berharga. Tindakan guru yang sudah menjadi kebiasaan ini pada akhirnya menjadi contoh bagi siswa bahwa teman-temannya akan menghargainya jika ia seperti gurunya yang terbiasa untuk mengucapkan kata 'tolong' dan 'terima kasih' dalam berinteraksi. Hal ini dapat memudahkan siswa untuk bekerja sama bersama teman-temannya ataupun orang-orang yang berada di sekitarnya.

D. Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Siswa di TK Keliling KSPA Warakas

1. Media Pembelajaran sebagai Pendukung Kegiatan Bermain Peran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pembawa pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely, media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat

grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.⁶

Kehadiran media pembelajaran diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Media pembelajaran pun diharapkan mampu mempertinggi kualitas dan hasil pembelajaran siswa. Pembelajaran yang tanpa melibatkan media pembelajaran cenderung monoton dan menjenuhkan. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran biasanya mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.

Gambar 3.4 Alat Permainan Edukatif di TK KSPA Warakas



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

TK Keliling KSPA Warakas memiliki beragam media pembelajaran, khususnya APE (Alat Pembelajaran Edukatif) dalam. APE dalam ini adalah alat permainan edukatif yang disediakan untuk anak bermain di dalam ruangan. APE ini memiliki berbagai macam sifat, seperti halnya bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padanannya, merangkai, membentuk, mengetok,

⁶ Mukhtar Latif dkk, *Op. Cit.*, hlm 151

menyempurnakan suatu desain, atau menyusun sesuai dengan bentuk utuhnya. Contoh APE yang ada di TK Keliling KSPA Warakas adalah boneka tangan, boneka jari, puzzle, lego, *play dough*, stik, dan sebagainya. Sebagian APE yang ada di TK Keliling KSPA Warakas, diletakkan di lemari, dan sebagian lagi diletakkan di sebuah box besar. Namun sayangnya, APE ini kurang berfungsi dengan baik dikarenakan sudah banyak yang rusak. Berikut penuturan Dessy, pengajar DI TK Keliling KSPA Warakas:

“Media kita itu sebenarnya banyak banget. Yang terbatas itu sebenarnya lemari. Jadi media kita tuh cepet rusak. Kemarin aja kita tuh baru dapet sumbangan alat-alat tematik itu banyak banget, satu box gede. Cuma yang namanya APE kalau dimasukkin ke dalam satu box tiban-tiban yah cepet patah. Kan dia kayu. Semuanya patah cuma dalam waktu tiga bulan aja soalnya nyimpennya di box. Harusnya kan dipajang di lemari satu-satu gitu⁷”.

Penuturan Dessy di atas menjelaskan bahwa media pembelajaran yang berada di TK KSPA Warakas sudah memadai, hanya saja tempat penyimpanan APE yang kurang tepat. APE lebih banyak disimpan di sebuah box terbuka berukuran besar dibandingkan di dalam lemari. Hal ini dikarenakan lemari yang hanya berjumlah satu buah, sudah dipenuhi dengan berbagai macam peralatan lain dalam menunjang pembelajaran di TK KSPA Warakas. APE yang penyimpanannya berulang-ulang dengan cara ditumpuk begitu saja dalam sebuah wadah, tentunya dapat membuat media pembelajaran ini menjadi rusak. Di sisi lain, ketika ruangan TK Keliling KSPA masih menyatu dengan sekretariat RW dan Posyandu, ruangan ini bebas dimasuki

⁷ Hasil wawancara dengan Dessy (Pengajar TK Keliling KSPA Warakas), Tanggal 29 April 2015

banyak orang, sehingga banyak APE yang berhilangan. Selain itu, APE yang berhilangan pun disebabkan oleh siswa yang diam-diam membawa APE ke rumahnya.

Gambar 3.5 Alat Permainan Edukatif Disimpan ke dalam Sebuah Box



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Media pembelajaran di TK KSPA Warakas telah disediakan oleh pihak KSPA. Sumber dana dari media pembelajaran ini berasal dari PR3 (Pembantu Rektorat 3) UNJ; kerja sama bersama sejumlah perusahaan atau lembaga untuk melakukan pengadaan media pembelajaran; sejumlah donatur –yang tak hanya mengadakan media pembelajaran, namun juga seragam oleh raga, sepatu guru, dan sepatu anak; serta alumni KSPA sendiri. Ikatan yang terjalin kuat antara anggota KSPA UNJ dengan alumnninya serta pengalaman kolektif di masa lalu saat masih menjadi anggota KSPA membuat alumni KSPA masih peduli akan keadaan KSPA di masa kini.

Media pembelajaran yang dapat memancing kecerdasan interpersonal di TK Keliling KSPA Warakas cukup banyak, seperti halnya boneka tangan, *play dough*, stik, dan sebagainya. Sebenarnya hampir semua media pembelajaran dapat dijadikan

sebagai pemicu kecerdasan interpersonal siswa. Hanya saja yang lebih berpengaruh besar adalah media pembelajaran yang dapat digunakan secara bersama-sama atau sifatnya berkelompok. Media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelompok ini tentunya lebih besar dalam membuat siswa berinteraksi satu sama lain dibandingkan dengan media pembelajaran yang sifatnya digunakan secara individu.

Gambar 3.6 Media Grafis dalam Pembelajaran Bermain Peran



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015

Pada saat bermain peran dengan kegiatan pembelajaran penjual dan pembeli pecel (tema pembelajaran aku dan sub tema kebutuhan), guru lebih memilih media pembelajaran yang berasal dari luar kelas atau media pembelajaran yang tidak tersedia di kelas sebelumnya. Hal ini tidak lain dikarenakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran ini termasuk ke dalam media pembelajaran yang dapat ditemukan di sekitar lingkungan. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung kegiatan penjual dan pembeli pecel ini adalah dengan menggunakan laptop, LCD, gambar/foto, papan tulis, sayuran serta peralatan makan.

Media visual atau media grafis yang digunakan dalam pembelajaran penjual dan pembeli yang pertama adalah gambar/foto yang dituangkan ke dalam media kertas. Gambar yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah gambar pecel dengan beragam komposisi pecel maupun penyajian. Gambar ini ditempelkan pada sebuah media pembelajaran berupa papan tulis berwarna putih. Tak lupa guru menyertakan tulisan 'PECEL' di bagian atasnya. Penggunaan media grafis ini berhasil menarik perhatian siswa dimana siswa cukup aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru. Pertanyaan dimulai dari tempat asal pecel dibuat, komposisi pecel, perbedaan pecel yang akan dibuat dengan gambar pecel yang telah tertempel di papan tulis hingga siswa berani untuk mengemukakan pendapatnya dan pengalamannya memakan pecel.

Media pembelajaran yang selanjutnya adalah media audio visual berupa laptop dan LCD. Laptop dan LCD merupakan satu kesatuan dalam memberikan pesan visual sekaligus rekaman audio kepada siswa. Kedua media pembelajaran ini merupakan bagian dari koleksi KSPA dan pemakaiannya harus berdasarkan izin dari pihak KSPA sendiri. Jika salah satu TK dari TK Keliling KSPA membutuhkan LCD dan laptop untuk kegiatan pembelajaran, maka tenaga pengajar di TK tersebut harus memina izin kepada pihak KSPA. Penyediaan laptop dan LCD ini digunakan untuk pemutaran video cara membuat pecel. Laptop digunakan oleh guru dalam memutar video pembuatan pecel, sedangkan LCD berfungsi untuk memproyeksi tampilan video hingga ukuran tampilannya menjadi lebih besar dari yang ada di laptop.

Siswa terlihat begitu antusias dalam menonton tayangan pembuatan pecel. Beberapa siswa mulai berani mengutarakan pendapatnya saat menonton tayangan

video. Seseekali mereka mengajak berbicara teman yang berada disampingnya. Guru pun aktif dengan menanyakan perbedaan tayangan video yang pertama dengan yang kedua.

Gambar 3.7 Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bermain Peran



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran penjual dan pembeli pecel lainnya adalah sayuran dan alat makan. Sayuran merupakan media pembelajaran utama dalam kegiatan pembelajaran ini. Sayuran ini telah direbus terlebih dahulu sehingga guru tinggal mendemonstrasikan cara membuat pecel di mana sayurnya telah direbus. Selanjutnya siswa mencoba mengikuti cara membuat pecel sesuai dengan apa yang telah guru sampaikan dan berdasarkan tampilan video yang telah siswa lihat sebelumnya.

Sayur yang digunakan dalam pembuatan pecel dalam bermain peran penjual dan pembeli ini adalah tauge, kacang panjang, sayur kangkung, sawi putih dan daun singkong. Selain sayuran, tak lupa guru menyiapkan sambal kacang yang sudah ditumbuk sebagai bumbu dalam membuat pecel. Media pembelajaran lainnya dalam mendukung kegiatan bermain peran ini adalah peralatan makan seperti halnya

sejumlah piring, sendok dan wadah berukuran besar. Pengenalan jenis sayuran, sambal, dan peralatan makan kepada siswa, membuat siswa berani berekspresi atas apa yang ia makan serta berani mengemukakan pendapatnya mengenai pengalaman memakan pecel bersama keluarganya, mengomentari komposisi pecel, bahkan timbul keberanian untuk meminta tambahan pecel kepada penjual pecel di saat bermain peran.

Gambar 3.8 Payung dan Jas Hujan sebagai Media Pembelajaran



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015

Kegiatan pembelajaran bermain peran selanjutnya adalah bermain peran dengan judul “Tanda Akan Datang Hujan”. Judul ini diambil dari tema pembelajaran alam semesta dengan sub tema pembelajaran hujan. Berbeda dengan media pembelajaran selanjutnya yang cukup beraneka ragam, pada kegiatan bermain peran ini siswa hanya menggunakan media pembelajaran jas hujan dan payung. Namun hal ini tidak mengurangi antusiasme siswa dalam bermain peran. Pada pembelajaran ini, siswa mendapatkan peranan yang lebih beragam dari bermain peran sebelumnya. Jika

bermain peran sebelumnya melibatkan penjual dan pembeli pecel, maka dalam kegiatan pembelajaran ini siswa memainkan peran angin, awan, pohon, dan teman.

Selain itu, kegiatan bermain peran pada tanggal 07 Mei 2015 mengambil judul “Penjual dan Pembeli Kue”. Kue yang dibuat terdiri dari bahan kue yang aman dipakai siswa dan alat-alat lainnya yang mudah didapatkan oleh siswa. Penjual dan pembeli kue ini melibatkan beberapa media pembelajaran, seperti halnya biskuit, susu, dan menses sebagai bahan utama dalam pembuatan kue. Media pembelajaran ini merupakan barang-barang yang telah guru instruksikan sebelumnya untuk dibawa pada saat kegiatan berlangsung.

Gambar 3.9 Media Pembelajaran Penjual dan Pembeli Kue



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Sementara itu, barang yang disediakan oleh guru terdiri dari baskom, piring, meja, dan ember. Ember berfungsi untuk manampung air yang digunakan siswa untuk membasuh tangannya sebelum mengolah kue. Selain ember, dibutuhkan pula baskom berjumlah 2 buah yang akan digunakan oleh dua kelompok pembuat kue, dimana pembuatnya adalah siswa sendiri. Pada saat penjual dan pembeli melakukan transaksi, maka media pembelajaran yang digunakan adalah meja dan uang mainan

agar suasana menjual dan membeli menjadi terasa nyata. Sedangkan piring yang digunakan merupakan piring kertas khusus untuk mewadahi kue.

2. Kegiatan Bermain Peran di TK Keliling KSPA Warakas

Para peneliti perkembangan anak meneliti kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh siswa TK dengan hasil penelitian yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain peran membantu anak-anak berhasil di sekolah dan meningkatkan aspek sosioemosional anak. Hingga kini, anak kecil jelas tak berdaya di dunia yang diatur oleh orang dewasa. Tetapi, saat ia memainkan perannya di kegiatan bermain peran, ia bisa tentukan sikap, menjadi yang ia mau, dan wujudkan hal-hal sesuai keinginannya. Harga dirinya lantas menguat saat ia perluas cakrawalanya, mengatur ide dan perasaan, dan menerima tanggapan segera dari pemain lain tentang bagaimana perannya memengaruhi mereka.⁸

Kegiatan bermain peran pertama dilaksanakan pada tanggal 30 Maret 2015 dengan mengambil judul “Penjual dan Pembeli Pecel”. Kegiatan pembelajaran ini diambil dalam RKM yang merujuk pada tema aku dengan sub tema kebutuhan. Kegiatan bermain peran ini dipimpin oleh Mala, lalu dibantu oleh Apipah, Bintang, dan Lovina sebagai guru pendamping. Pembelajaran pada kali ini memiliki tahapan seperti pembelajaran biasanya, yakni pembukaan, inti, istirahat, dan penutup. Berikut tahapan pembelajaran dalam kegiatan bermain peran:

⁸ Janice J. Beaty, *Op. Cit.*, hlm 72

Tabel 3.3 Kegiatan Pembelajaran Pada Tanggal 30 Maret 2015

NO	KEGIATAN	WAKTU
1	Pembukaan - Bernyanyi - Berdoa - Apersepsi Tema	15.15 WIB - 15.30 WIB
2	Inti - Pembahasan seputar pecel - Menonton Video - Pemetaan gambar dengan membandingkan bahan-bahan pecel yang akan dibuat - Bermain Peran “Penjual dan Pembeli Pecel”	15.30 WIB - 16.30 WIB
3	Istirahat - Membaca doa makan - Makan Bersama - Bermain	16.30 WIB - 16.45 WIB
4	Penutup - Refleksi kegiatan - Berdoa - Menyanyi	16.45 WIB - 17.00 WIB

Sumber: Hasil Pengamatan Penulis, 2015

Sebelum memasuki tahapan inti pembelajaran, siswa terlebih dahulu menyanyikan lagu Pak Tani, Kingkong, dan nama-nama bulan. Kemudian, setelah puas bernyanyi, Bu Mala menginstruksikan kepada siswa untuk membaca doa. Doa kali ini dipimpin oleh Narida. Narida membacakan doa dengan sangat ceria. Usai berdoa, Ibu Mala bertanya kepada siswa mengenai pembelajaran minggu lalu. Serentak siswa menjawab ‘Batik’. Ibu Mala kemudian mengulas sedikit perihal batik lewat tanya jawab. Siswa begitu antusias menjawab pertanyaan Ibu Mala. Selain itu, Ibu Mala pun berhasil membuat keadaan menjadi lebih kondusif, karena terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dalam melakukan pembelajaran. Cara Ibu Mala untuk membuat siswa menjadi kondusif salah satunya adalah dengan tepuk fokus. Tepuk fokus merupakan tepuk andalan guru di TK ini untuk membuat siswa kembali fokus terhadap pembelajaran. Biasanya guru tiba-tiba berkata “tepek fokus!”, maka

siswa akan segera bertepuk tangan satu kali sambil serentak menjawab “fokus!” dan diakhiri dengan gerakan tangan menembak ke kedepan. Situasi pun pada akhirnya kembali menjadi lebih kondusif.

Memasuki tahap inti, Ibu Mala mulai membahas nama makanan, diawali dengan pertanyaan “Ada yang tahu makanan khas dari Jawa Timur?”. Mendengar pertanyaan Ibu Mala, siswa menjawab dengan berbagai jawaban, seperti halnya: “Nggak”, “pecel”, ataupun hanya berdiam diri saja. Mendengar jawaban siswa, Ibu Mala merubah pertanyaannya dengan nama-nama makanan yang siswa ketahui. Pertanyaan kali ini membuat siswa lebih bersemangat menjawab dari yang sebelumnya. Jawaban siswa cukup beragam, ada yang menjawab rendang, kentang, telur, mie, gudeg, siomay, *fry chicken*, *chicken nugget*, hingga jawaban di luar konteks, seperti halnya harimau.

Usai menanyakan nama-nama makanan, kemudian Ibu Mala menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar mengenai makanan khas Jawa Timur bernama pecel. Ibu Mala langsung bertanya mengenai pengalaman siswa memakan pecel. Ternyata, masih banyak siswa yang belum pernah memakan pecel. Namun ada pula siswa yang sudah pernah memakan pecel meskipun lupa rasanya. Selain itu, ada pula siswa yang pernah memakan pecel dan menyebutkan bahwa ia pernah memakan pecel bernama lele.

Setelah Tanya jawab dengan siswa selesai, Ibu Mala lalu mengajak siswa berpindah tempat ke bagian utara kelas untuk menonton tayangan video pembuatan pecel. Siswa mulai berlarian dan mendatangi gambar video yang terproyeksi pada

dinding lewat LCD. Sambil berjalannya pemutaran video, Ibu Mala mulai bertanya mengenai proses pembuatan pecel yang ada di video. Beberapa siswa mulai bisa membedakan perbedaan tayangan video pertama dan kedua, yakni terletak pada pembuatan sambal. Video pertama membuat sambal kacang secara tradisional, dengan ditumbuk, sedangkan pembuatan pecel kedua dengan cara modern, yakni diblender.

Setelah tayangan video usai, Ibu Mala lalu menginstruksikan kepada siswa agar berpindah tempat, kembali menuju ke arah selatan kelas untuk pemetaan gambar pecel yang tertempel di papan tulis. Ibu Mala menyuruh siswa untuk membandingkan bahan-bahan pecel asli yang akan dibuat oleh siswa dengan bahan-bahan pecel pada gambar. Bahan-bahan pecel yang dibawa oleh Ibu Mala adalah tauge, kacang panjang, sayur kangkung, sawi putih dan daun singkong. Selain sayuran, tak lupa Ibu Mala menyiapkan sambal kacang yang sudah ditumbuk sebagai bumbu dalam membuat pecel.

Pemetaan gambar pecel dengan membandingkan komposisi pecel yang asli, dapat menambah pengetahuan siswa serta siswa semakin mengenal jenis-jenis sayuran yang sebenarnya sering siswa makan. Setelah melakukan perbandingan, Ibu Mala kemudian mencontohkan kepada siswa bagaimana membuat pecel yang sebenarnya dengan bahan-bahan yang telah tersedia. Siswa dengan antusias memperhatikan tahap demi tahap sayuran dimasukkan hingga bumbu yang telah ditumbuk dan diberi air menyirami sayur pecel. Di tengah pembuatan, sesekali siswa berkomentar atau bertanya kepada Ibu Mala. Pecel yang telah jadi tersebut Ibu Mala

bagikan kepada siswa untuk dicicipi sedikit, sekedar gambaran bagaimana rasa pecel. Setelah itu, siswa pun dibagi ke dalam dua kelompok, yakni penjual dan pembeli pecel. berikut arahan dari Ibu Mala dan Pak Bintang mengenai cara menjual dan membeli pecel:

Tabel 3.4 Tata Cara Menjual dan Membeli Pecel

Pak Bintang	“Anak-anak...nanti kita bilang ke penjualnya seperti ini, ya...Bu, saya beli pecel, ya, bu? Coba bagaimana?”
Seluruh siswa	“Bu, saya beli pecel, ya, bu.”
Pak Bintang	“Habis itu, nanti ngomongnya, bu, belinya satu, ya, bu? Ini uangnya. Terus, nanti Pak Bintang bawa dan...bapak makan sendirian...” (Seluruh siswa tertawa)
Pak Bintang	“Sekarang siapa yang mau contohin pertama kali beli pecel...?”
Seluruh siswa	“Saya...!”
Pak Bintang	“Yang duduknya paling rapi dan senyumnya paling manis, boleh duluan beli pecel...”
Ibu Mala	“Baik anak-anak, sekarang Ibu Mala mau mencontohkan bagaimana cara menjual pecel. Ibu-ibu penjual pecel, perhatikan, ya?”
Ibu Mala	“Pecel...pecel...pecel...Bapak ada yang mau beli pecel, gak? Enak loh pecelnya...gitu, ya? Ayo sini pak Bintang beli pecelnya”.
Pak Bintang	“Ini, bu, anak saya suka pecel. Saya mau beli pecel nih bu. Beli satu aja buat anak saya” (Pak Bintang menarik Irfan dan seluruh siswa tertawa).

Sumber: Diolah dari Hasil Pengamatan Penulis, 2015

Gambar 3.10 Pembeli Sedang Mengantre untuk Membeli Pecel



Sumber: Dokumentasi Penulis, 2015

Sesuai dengan arahan Ibu Mala dan Bapak Bintang, siswa pun mulai melakukan perannya sebagai penjual maupun pembeli. Jumlah penjual lebih sedikit dibandingkan pembeli. Hanya tiga orang saja yang bersedia untuk menjadi pembeli dan sisanya penjual. Peran penjual di ambil oleh Siska, Ulan, dan Puteri. Sedangkan pembeli terdiri dari Narida, Alfian, Septian, Ilham M, Ilham S, Rachel, Fauzan, Madinah, Icha, Irfan, Akbar, dan Radit.

Gambar 3.11 Interaksi Pembeli dan Penjual Pecel



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Secara keseluruhan, pembelajaran bermain peran kali ini begitu sangat ekspresif. Terdapat beberapa kejadian yang menarik, seperti halnya siswa yang berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan guru, Akbar dan Alfian yang berkelahi, Rachel yang ke luar masuk kelas dan merusak bando Siska, Septian dan Irfan yang sering kali bercanda, dan Narida yang menjawab semua pertanyaan guru dengan percaya diri. Sedangkan pada kegiatan bermain peran sendiri seperti halnya guru pendamping yang harus mengawasi siswa dengan cukup ketat dari biasanya. penjual yang dengan manisnya menyerukan kepada pembeli untuk membeli pecel, Septian yang memprotes kepada penjual pecel untuk menambahkan lebih banyak porsi pecel, Irfan yang tiba-tiba berlari meminta tambahan sambal ke penjual, dan yang tak kalah pentingnya adalah penanaman pentingnya sikap mengantre pada siswa meskipun masih saja ada siswa yang tidak mau mengantre. Pembelajaran bermain peran kali ini cukup membuat Ibu Apipah selaku Korlok terkaget, karena siswa begitu ekspresif mengeluarkan emosinya. Ia mengaku bahwa pembelajaran kali ini cukup membuat anak menjadi ‘heboh’ yang tidak pernah ia temui di pembelajaran sebelumnya.

Kegiatan bermain peran yang kedua dilaksanakan pada tanggal 30 April 2015. Kegiatan bermain peran ini berbeda dengan bermain peran sebelumnya. Jika pada kegiatan bermain peran sebelumnya mengangkat judul “Penjual dan Pembeli Pecel”, maka pembelajaran kali ini mengangkat judul “Tanda Akan Datang Hujan”. Selain itu, jika pada bermain peran sebelumnya hanya melibatkan dua peran, yakni penjual dan pembeli, maka pada bermain peran kali ini terdiri dari empat peran, seperti halnya awan, angin, pohon, dan teman.

Kegiatan bermain peran ini masuk ke dalam kegiatan pembelajaran inti. Namun, sebelum memasuki ke dalam pembelajaran inti, siswa memulai pelajaran dari tahap pembukaan. Tahap ini, siswa dihadapkan pada kegiatan baris-berbaris. Ibu Dewi dengan sigap mengumpulkan siswa dan menginstruksikan siswa untuk melakukan beberapa gerakan baris-berbaris. Kegiatan baris-berbaris ini kemudian disusul oleh kegiatan memeriksa kuku dan menyanyikan lagu lompat kiri-lompat kanan dan beberapa lagu lainnya.

Usai kegiatan menyanyi, Ibu Dewi lalu menginstruksikan seluruh siswa untuk membentuk lingkaran dan melakukan kegiatan berdoa. Doa kali ini dipimpin oleh Narida. Narida memimpin doa dengan semangat dan tak lupa Ibu Dewi menginstruksikan kepada seluruh siswa untuk memberi Narida bintang dengan menyebutkan “Cring!”. Setelah berdoa, Ibu Dewi bertanya mengenai hari, tanggal, dan tahun saat pembelajaran berlangsung kepada siswa.

Sebelum masuk ke pembelajaran inti, Ibu Dewi bertanya kepada Ilham Maulana mengenai pembelajaran minggu lalu. Ilham menjawab dengan sedikit malu-malu. Ia menjelaskan kepada teman-temannya dan Ibu Dewi bagaimana ia menggambar di papan tulis mengenai fenomena hujan. Penjelasan Ilham ini kemudian menjadi bagian ulasan dalam apersepsi tema pembelajaran kali ini, yakni hujan. Memasuki tahap inti, pembelajaran diambil alih oleh Ibu Lovina. Sedangkan Ibu Dewi dan Ibu Apipah hanya bertugas sebagai guru pendamping.

Tabel 3.5 Kegiatan Pembelajaran Pada Tanggal 30 April 2015

NO	KEGIATAN	WAKTU
1	Pembukaan - Baris-berbaris - Berdoa - Apersepsi Tema	15.31 WIB -15.50 WIB
2	Inti - Bermain Peran “Tanda Akan Turun Hujan” - Menulis kata “KEMARAU”	15.50 WIB -16.06 WIB
3	Istirahat - Membaca doa makan - Makan Bersama - Bermain	16.06 WIB -16.24 WIB
4	Penutup - Refleksi kegiatan - Berdoa - Menyanyi	16.24 WIB -16.35 WIB

Sumber: Hasil Pengamatan Penulis, 2015

Ibu Lovina merupakan pengajar pendamping dan berstatus sebagai anggota KSPA. Kegiatan tahap inti ini dimulai dengan dikumpulkannya siswa di tengah ruangan. Kemudian Ibu Lovina menjelaskan mengenai kegiatan bermain peran yang berjudul “Tanda Akan Datang Hujan”. Siswa dengan antusias mendengarkan ulasan singkat Ibu Lovina mengenai fenomena hujan dan segera memilih peran yang mereka sukai. Pilihan peran dalam bermain peran ini terdiri dari awan, angin, pohon, dan teman. Setelah semua siswa mendapatkan perannya, Ibu Lovina lalu memulai kegiatan bermain peran dengan memimpin kegiatan sebagai narator.

Berikut petikan percakapan dalam kegiatan bermain peran “Tanda Akan Datang Hujan”:

Tabel 3.6 Percakapan Siswa dan Guru dalam Bermain Peran Tanda Akan Datang Hujan

Ibu Lovina	“Pada suatu hari, terdapat tiga orang anak yang sedang bermain.” (Septian, Ilham M, dan Puteri bermain dengan riang)
Septian	“Kita main apa nih?”
Puteri	“Main apa, ya?”
Ilham M	“Nggak tahu.”
Septian	“Gimana kalau kita main lego, aja?”
Puteri	“Jangan, tadi kan udah main.”
Septian	“Bosen, ya?”
Ilham M	“Iya...”
Ibu Lovina	“Tiba-tiba...datanglah angin sehingga menggoyangkan pohon...” (Ilham S, Akbar, dan Ulan datang dengan gaya angin, mereka tertawa riang) (Sedangkan Siska dan Narida menggoyangkan tubuhnya seperti pohon)
Ibu Dewi	“Siska, Narida, gaya pohonnya gini aja. Lihat tangan ibu, digoyang- goyangkan.”
Septian	“Wah...ada angin!” (ketakutan)
Ilham dan Puteri	“Iya!”
Ibu Lovina	“Tak hanya angin yang datang...namun juga awan...”
Ibu Dewi	“Irfan, Radit, ayo masuk. Jangan bercanda terus.” (Irfan dan Radit masuk ke dalam arena bermain peran sambil bergaya awan)
Ibu Lovina	“Tiba-tiba langit terlihat mendung. Kalau langit mendung warna apa, ya?”
Seluruh Siswa	“Hitam...!”
Ibu Lovina	“Iya, hitam!”
Ibu Lovina	“Setelah itu...turunlah hujan...”
Ibu Dewi	“Kalau turun hujan harus pakai apa, ya teman-teman?”
Ilham, Septian, dan Puteri	“Pakai payung!”
Septian	”Jas hujan.”
Ibu Lovina	“Benar. Berarti sekarang kalau turun hujan harus pakai apa?” (Septian, Ilham, dan Puteri langsung meraih payung dan jas hujan yang ada di sekitarnya).
Septian	“Aku jas hujan.”
Ilham	“Ih...aku juga jas hujan.”
Septian	”Aku duluan.” (Ilham dan Septian saling tarik menarik jas hujan)
Ibu Lovina	“Ilham...Septian...jangan berebut...”
Ilham	“Yaudah aku pake payung aja sama Puteri (Ibu Lovina membantu Septian mengenakan jas hujan, sementara itu Puteri dan Ilham mengenakan payungnya. Di sisi lain, awan, pohon, dan angin masih mengelilingi mereka)
Ibu Lovina	“Baik...sekarang perhatikan ibu lagi...”
Ibu Lovina	“Lalu...hujan pun reda dan muncullah...”
Narida	“Pelangi...!”
Ibu Lovina	”Betul, Narida!” (Bermain peran ini diakhiri dengan menyanyikan lagu pelangi-pelangi dan lagu tik-tik-bunyi hujan).

Sumber: Hasil Pengamatan Penulis, 2015

Kegiatan bermain peran kali ini terlihat bahwa siswa begitu ekspresif dalam menjalankan peranannya masing-masing. Siswa pun diberikan ruang yang cukup banyak dalam mengekspresikan dirinya dengan tidak banyaknya arahan dari guru. Namun kegiatan bermain peran ini bisa dikatakan lebih singkat dibandingkan bermain peran yang sebelumnya. Di sisi lain, terbatasnya pengadaan media pembelajaran yang dilibatkan dalam bermain peran kali ini (payung dan jas hujan) membuat pembelajaran terlihat kurang bervariasi dalam membangun jalan cerita.

Gambar 3.12 Kegiatan Bermain Peran Tanda Akan Turun Hujan



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Usai kegiatan bermain peran dan ditutup oleh nyanyian, kemudian pembelajaran diambil alih kembali oleh Ibu Dewi. Ibu Dewi melakukan ulasan atas kegiatan bermain peran yang telah dilakukan siswa, seperti halnya peran yang telah didapatkan, tindakan lain siswa jika datang hujan (selain mengenakan payung dan jas hujan), serta apa saja kesulitan yang dirasakan siswa saat bermain peran. Ibu Dewi lalu meneruskan pembelajaran dengan menjelaskan tanda-tanda kemarau. Di sini siswa dilibatkan dalam kegiatan tanya jawab mengenai fenomena kemarau. Setelah

itu, Ibu Dewi menyuruh siswa satu persatu untuk menulis kata “kemarau” pada papan tulis.

Usai seluruh siswa menulis kata “kemarau”, menandakan bahwa tahap inti pembelajaran telah usai dan memasuki tahap istirahat. Tak lupa siswa membaca doa terlebih dahulu yang dipimpin oleh seorang siswa. Siswa menghabiskan waktu istirahat dengan makan bersma dan bermain. Setelah itu, memasuki pukul 16.24-16.35, siswa memasuki tahap penutup, dimana pada tahap ini adalah tahap dimana guru melakukan refleksi kegiatan hari ini, berdoa, lalu diakhiri dengan bernyanyi.

Kegiatan bermain peran selanjutnya terjadi pada tanggal 7 Mei 2015. Kegiatan bermain peran ini mengangkat tema penjual dan pembeli kue. Jika diperhatikan, inti kegiatan bermain peran ini tak jauh berbeda dengan kegiatan bermain peran pada saat pertama kali dilakukan, yakni melibatkan peran penjual dan pembeli. Perbedaan kegiatan bermain peran kali ini adalah jenis barang yang akan siswa jual dan tahapan pembuatannya. Jika bermain peran pertama siswa akan memperjualbelikan pecel, maka kegiatan bermain peran kali ini memperjualbelikan kue bola-bola yang diolah sendiri oleh siswa.

Kegiatan bermain peran pembeli dan penjual kue kali ini dihadiri oleh 12 siswa dengan jumlah guru sebanyak 3 orang. 12 siswa tersebut adalah Rachel, Siska, Ulan, Akbar, Fauzan, Septian, Irfan, Puteri, Narida, Ilham M, Ilham S, dan Icha. Sedangkan 3 guru yang mengikuti kegiatan adalah Ibu Apipah, Ibu Mia, dan Ibu Dessy. Seperti biasanya, usai bermain lego, siswa diinstruksikan untuk berkumpul membentuk lingkaran dan mulai bernyanyi. Siswa pun bernyanyi dengan antusias dan

seperti pembelajaran sebelumnya, ada saja siswa yang saling menggoda dan menarik perhatian guru, seperti halnya Septian dan Irfan yang tertawa terbahak-bahak sambil menjatuhkan dirinya ke lantai.

Berbeda dengan kegiatan bernyanyi di hari biasanya yang menyita waktu cukup lama, kegiatan bernyanyi kali ini hanya memakan waktu sekitar lima menit saja. Tak banyak lagu yang dinyanyikan siswa sehingga guru pun mulai menginstruksikan siswa untuk membentuk lingkaran dan mulai berdoa. Ibu Mia pun segera menunjuk Ilham M sebagai pemimpin doa yang disesuaikan dengan jadwal piket pemimpin doa. Dengan sigap Ilham maju ke depan dan menjadi pemimpin doa bagi teman-temannya.

Tabel 3.7 Kegiatan Pembelajaran Pada Tanggal 07 Mei 2015

NO	KEGIATAN	WAKTU
1	Pembukaan - Bernyanyi - Berdoa - Apersepsi Tema	15.39 WIB -15.44 WIB
2	Inti - Mencuci Tangan - Membuat Kue - Bermain Peran “Penjual dan Pembeli Kue”	15.45 WIB -16.20 WIB
3	Istirahat - Membaca doa makan - Makan Bersama - Bermain	16.21 WIB -16.35 WIB
4	Penutup - Refleksi kegiatan - Berdoa - Menyanyi	16.35 WIB -16.53 WIB

Sumber: Hasil Pengamatan Penulis, 2015

Usai kegiatan berdoa, Ibu Mia dan Ibu Dessy menginstruksikan siswa untuk membagi kelompok menjadi dua dengan segera membuat lingkaran. Tanpa menunggu perintah guru kedua kalinya, siswa langsung membuat lingkaran sesuai dengan teman yang ia sukai. Siswa pun terbagi menjadi dua bagian, yakni kelompok 1 terdiri dari Siska, Ulan, Narida, Ilham M, Ilham S, dan Icha. Sedangkan kelompok 2 terdiri dari Akbar, Fauzan, Septian, Irfan, dan Puteri. Sebelum memulai kegiatan bermain peran, guru membuat peraturan bermain terlebih dahulu seperti halnya dilarang jalan-jalan, berkelahi, dan menangis selama kegiatan berlangsung. Guru pun memastikan kepada seluruh siswa akan barang yang harus dibawa, yakni susu dan biskuit. Hampir semua siswa telah membawa barang yang guru instruksikan, terkecuali Irfan dan Rachel.

Setelah menanyakan alasan Irfan dan Rachel tidak membawa biskuit dan susu, pembelajaranpun dimulai. Satu persatu siswa mulai membasuh tangannya dengan air yang telah disediakan di dalam ember. Usai membasuh tangan, Ibu Mia membagi-bagikan biskuit dan susu kepada siswa dengan jumlah yang sama masing-masing kelompok disertai satu buah baskom. Siswa yang baru pertama kali melakukan kegiatan mengolah biskuit menjadi kue basah, atau yang lebih dikenal sebagai kue bola-bola, tiba-tiba menjadi antusias dan bersemangat ketika Ibu Apipah mulai menyuruh siswa untuk menghaluskan biskuit dengan tangannya.

Berikut percakapan Ibu Apipah dan reaksi siswa saat mengerjakan tugas menghaluskan biskuit:

Tabel 3.8 Reaksi Siswa Pada Saat Mengolah Kue

Ibu Apipah	“Ayo, sekarang biskuitnya dihancurkan, sampai kayak pasir.”
Ilham M	“Iya...ayo tim! Kita jangan mau kalah!”
Siska	“Iya, ih...jangan mau kalah...”
Ilham M	“Dih...jangan dimakan.”
Ilham S	“Biarin...masih banyak, ini.” (Ilham M akhirnya ikut memakan biskuit yang sedang dihaluskan) seperti yang Ilham S lakukan)
Puteri	“Ih...Ibu, panas...” (Ibu Apipah kemudian membawa potongan karpet dan menjadikannya kipas)
Irfan	“Ibu...brr...enak...”
Narida	“Iya, ibu...terus...” (Ibu Apipah berhenti mengipasi)
Septian	“Yah...ibu...kok berhenti? Nanti gentian, deh bu saya yang kipasin ibu.”
Rachel	“Ih...wangi susu, ya?” (mengomentari adonan kue sambil melirik ke arah Irfan).

Sumber: Hasil Pengamatan Penulis, 2015

Percakapan di atas menunjukkan bahwa, meskipun siswa sendiri tidak langsung dijelaskan bahwa mereka harus berkompetisi, tapi siswa sudah mengerti bahwa mereka sedang berkompetisi dan timnya harus melakukan yang terbaik. Hal ini terlihat pada kata-kata Ilham yang menyemangati anggota kelompoknya karena ia menyadari bahwa kerja tim yang bagus merupakan buah dari kerja sama. Siska yang cukup pendiam pun tiba-tiba bereaksi agar timnya jangan mau kalah. Di sisi lain, suasana membuat kue menjadi meriah ketika Ibu Apipah membuat kipas buatan sehingga semua siswa senang akan angin sepoi-sepoi buatan yang datang dari kipas buatan Ibu Apipah.

Percakapan di atas pun dapat terlihat bahwa kegiatan membuat kue ini membuat siswa berinteraksi satu sama lain dengan cair, seperti halnya Septian yang melakukan negosiasi dengan Ibu Apipah agar dikipasi terus, sehingga membuat kue dapat berjalan dengan lancar; Ilham S yang mengajak Ilham M untuk memakan saja biskuit yang sedang diolah; dan tak kalah menariknya adalah ketika Rachel bisa mengeluarkan suara dengan bebas dan merasa bahwa kegiatan membuat kue adalah hal yang menyenangkan. Padahal, selama ini, Rachel adalah salah satu siswa yang sangat sulit untuk mau bergabung mengikuti pembelajaran, tidak banyak berkata, dan di antara teman-temannya, ia adalah siswa yang sering berulah.

Gambar 3.13 Kegiatan Bermain Peran Penjual dan Pembeli Kue



Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2015

Setelah menghaluskan biskuit dengan menggunakan tangan yang telah dibasuh air, Ibu Dessy dan Ibu Mia kemudian memberikan susu dan menuangkannya di atas adonan biskuit yang sudah halus kepada masing-masing kelompok. Ibu Mia pun tak lupa memperingatkan kepada siswa agar menggunakan tangan kanan demi menjaga kebersihan dan kesehatan. Setelah adonan dirasa memiliki warna yang senada, yakni cokelat tua, kemudian Ibu Dessy menginstruksikan untuk membentuk

adonan kue tersebut bulat seperti bola dan setelah itu ditaburi meses. Dari ekspresi yang terlihat, hampir semua siswa bangga akan apa yang mereka buat, bahkan mencuri-curi kesempatan untuk melahap kuenya terlebih dahulu di saat sebelum dikumpulkan.

Tahap selanjutnya adalah tahap menjual dan membeli kue. Pertama kali Ibu Dessy dan Ibu Mia lakukan adalah dengan meletakkan kue ke atas meja yang sudah dipisahkan ke dalam beberapa piring. Hal ini menandakan bahwa kue bola-bola siap untuk di jual. Kedua, Ibu Mia membagi siswa ke dalam penjual dan pembeli. Siswa yang bersedia menjual kue terdiri dari Narida, Puteri, Icha, dan Ulan. Sedangkan sisanya berperan sebagai penjual. Ketiga, Ibu Dessy kemudian membagikan uang mainan kepada penjual dan pembeli sebagai alat tukar yang disetujui dalam kegiatan bermain peran. Keempat, siswa pun diinstruksikan untuk berbicara layaknya penjual dan pembeli. Kegiatan pun diakhiri dengan penutup pembelajaran yang terdiri dari refleksi kegiatan bermain peran penjual dan pembeli kue, bernyanyi, dan berdoa.

3. Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Siswa di TK Keliling KSPA

Warakas selama Proses Pembelajaran di Sekolah

Secara keseluruhan, perkembangan kecerdasan interpersonal siswa mengalami peningkatan, terutama setelah melakukan kegiatan bermain peran. Penanaman sikap positif siswa dalam berinteraksi dengan teman, guru, ataupun orang di sekitarnya terlihat berjalan dengan baik. Siswa menjadi lebih aktif dan berani dalam mengemukakan pendapatnya. Selain itu, sikap senang bekerja sama dari masing-masing siswa sudah terlihat dengan jelas, baik pada saat di dalam maupun di luar kegiatan bermain peran. Siswa pun menjadi lebih bisa menghargai pendapat orang lain, peka terhadap teman, serta mampu berempati terhadap teman-temannya. Kemudian, siswa pun lebih bisa menyelesaikan permasalahan dengan cara menjadi pemimpin ataupun bernegosiasi. Siswa yang berhasil menjalin relasi sosial dengan baik terhadap orang-orang di sekitarnya, terutama teman-temannya, dapat berdampak pula pada jumlah teman siswa yang semakin bertambah sehingga siswa layak disebut memiliki banyak teman.

Pemaparan peneliti mengenai kecerdasan interpersonal siswa di TK Keliling KSPA Warakas dalam kegiatan bermain peran, peneliti komparasikan dengan penilaian guru pada Kartu Hasil Belajar (rapor) siswa dan grafik perkembangan anak. Grafik perkembangan anak merupakan proyeksi dari Kartu Hasil Belajar dalam bentuk diagram. Diagram penilaian ini memiliki rentang penilaian 10-100. Sedangkan Kartu Hasil Belajar merupakan penilaian dari beragam aspek perkembangan (nilai-nilai agama dan moral, sosio emosional, bahasa, kognitif, motorik kasar, motorik

halus, dan seni) siswa. Terdapat tiga penilaian yang tertera di Kartu Hasil Belajar siswa yang diwakili oleh tiga macam simbol. Simbol ☹️ menunjukkan bahwa perkembangan siswa belum tampak. Simbol 😐 menunjukkan bahwa perkembangan siswa mulai tampak, serta simbol 😊 menunjukkan bahwa perkembangan siswa memuaskan.

Selama penelitian berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap lima aspek dari kecerdasan interpersonal, seperti halnya kerja sama, banyak teman, bernegosiasi, empati, dan kepemimpinan. Berikut pemaparan kecerdasan interpersonal 15 siswa selama kegiatan bermain peran yang dikomparasikan dengan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil Belajar siswa:

1) Ahmad Alfan Alwi

Alfan merupakan salah satu siswa yang hanya hadir di saat kegiatan bermain peran dari total tiga kali kegiatan bermain peran. Ia hanya hadir pada kegiatan bermain peran 'Penjual dan Pembeli Pecel'. Selama pengamatan, kecerdasan interpersonal Alfan sudah terlihat khususnya pada aspek senang bekerja sama, memiliki banyak teman, dan berempati. Ketika menjadi pembeli, Alfan mau untuk bekerja sama dengan pembeli lainnya dengan cara mengantre sehingga ia tidak harus menunggu lama untuk mendapatkan pecel. Alfan pun terlihat memiliki banyak teman. Hal ini dapat dilihat dari Alfan yang tidak membedakan teman serta dapat berkomunikasi dan membaaur dengan baik bersama teman lainnya ketika menjadi pembeli. Empati Alfan sudah terlihat ketika ia mau mendengarkan keluhan Akbar

yang merasa bosan menunggu antrean. Ia pun menghargai pendapat Akbar dengan tidak menyela keluhan Akbar. Bahkan Alfian memberikan semangat kepada Akbar untuk mau bersabar menunggu antrean.

Tidak berbeda jauh dengan kecerdasan interpersonal saat Alfian bermain peran, berdasarkan grafik perkembangan anak yang dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, Alfian merupakan salah satu siswa di mana penilaian kecerdasan interpersonalnya 100 dari rentang 10-100. Tak hanya kecerdasan interpersonal saja, namun juga kecerdasan lainnya bernilai 100. Namun, ia tergolong siswa yang jarang masuk sekolah. Kartu Hasil Belajar menunjukkan bahwa Alfian tidak hadir selama 53 kali pertemuan dengan keterangan sakit sebanyak 32 kali dan sisanya izin atau tanpa keterangan.

2) Ali Akbar

Selama tiga kali kegiatan bermain peran, Akbar berperan sebagai pembeli dalam kegiatan bermain peran 'Penjual dan Pembeli Pecel' serta 'Penjual dan Pembeli Kue'. Selain itu, Akbar pun memilih untuk berperan sebagai angin dalam kegiatan bermain peran 'Tanda Akan Turun hujan'. Bentuk kecerdasan interpersonal yang terlihat pada diri Akbar yaitu senang bekerja sama dan empati. Selama kegiatan bermain peran, Akbar mengikuti kegiatan bermain peran dengan baik. Akbar pun terlihat memiliki sikap empati, di mana ia sempat menghibur temannya Narida usai bertengkar dengan Rachel. Ia menghibur dengan perkataan bahwa wajah Narida terlihat jelek jika wajahnya terlihat kesal. Sikap empati Akbar lainnya yaitu pada saat

ia berusaha mempertahankan Septian dari kelompoknya yang ingin pindah ke kelompok Ilham.

Berdasarkan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil Belajar yang telah dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, kecerdasan interpersonal Akbar menunjukkan nilai 90 dari rentang nilai 10-100. Keterangan Kartu Hasil Belajar menjelaskan bahwa aspek kecerdasan interpersonal taraf penilaian ‘mulai tampak’ namun belum bisa masuk ke dalam penilaian ‘memuaskan’, yakni pada aspek keberanian bertanya dan aspek kemandirian.

3) Hasanah Wulandari

Menurut Dewi selaku guru di TK Keliling KSPA Warakas, Hasanah Wulandari atau biasa dipanggil Ulan merupakan siswa yang kecerdasannya lebih tampak di ranah kognitif dibandingkan kecerdasan interpersonalnya. Hal ini sejalan dengan apa yang diamati peneliti selama penelitian berlangsung. Ulan lebih dominan mengerjakan semua tugas yang sifatnya kognitif ketika kegiatan belajar mengajar di luar kegiatan bermain peran. Namun di sisi lain, Ulan merupakan siswa yang tidak banyak bicara atau pendiam, sehingga ia jarang berinteraksi dengan orang di sekitarnya, terkecuali bersama Siska, teman dekatnya.

Selama kegiatan bermain peran, peneliti mengamati bahwa kecerdasan interpersonal yang tampak pada diri Ulan yakni bekerja sama dan berempati. Tuntutan peran yang mengharuskan Ulan berinteraksi dengan teman-temannya, membuat Ulan dengan sendirinya harus bekerja sama dengan teman-teman yang juga turut mengambil peran. Selama kegiatan bermain peran, Ulan memilih peran sebagai

penjual di kegiatan 'Penjual dan Pembeli Pecel' serta 'Penjual dan Pembeli Kue'. Kerja sama yang terlihat pada diri Ulan ketika dirinya dengan cekatan membantu teman-temannya memasukkan sayuran dan bumbu ke dalam piring dengan tenang. Begitupun dalam kegiatan bermain peran 'Penjual dan Pembeli Kue'. Ulan ikut membantu Narida, Icha dan Puteri untuk mengatur kue-kue yang akan dijual. Ia pun mampu membuat pembeli menunggu giliran dengan tertib.

Selain sebagai penjual, Ulan mampu bekerja sama bersama Ilham dan Akbar untuk berperan menjadi angin dengan menyamakan gerakan layaknya angin. Di sisi lain, Ulan pun memiliki rasa berempati yang cukup tinggi. Hal ini terbukti ketika Narida, temannya dan Apipah, gurunya, tidak bisa memasuki kelas karena di rawat di rumah sakit. Sebelum pembelajaran berlangsung, ia diam-diam bertanya kepada pengajar yang mengajar hari tersebut mengenai ketidakhadiran Narida dan Apipah. Ia pun bertanya bagaimana caranya agar ia dapat menjenguk sahabat sekaligus gurunya tersebut. Adapun kecerdasan interpersonal yang belum terlihat pada diri Ulan adalah pada aspek bernegosiasi, memiliki banyak teman, dan kepemimpinan.

Berdasarkan penilaian yang tercantum pada grafik perkembangan anak yang dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, Ulan memiliki penilaian kecerdasan interpersonal berkisar 95 dari rentang 10-100. Aspek bekerja sama dan berani bertanya/menjawab mendapat nilai sudah terlihat yang artinya belum masuk ke tahap memuaskan. Kecerdasan interpersonal dan bahasa pada Ulan berada di bawah nilai agama dan moral, kognitif, motorik kasar, motorik halus, serta seni dengan nilai 100.

4) Ilham Maulana

Selama kegiatan bermain peran, aspek yang terlihat pada Ilham Maulana yakni senang bekerja sama. Selain senang bekerja sama, kecerdasan interpersonal yang terlihat pada diri Ilham M yaitu memiliki sikap kepemimpinan. Pada saat kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Kue’, ia sempat menyemangati teman-teman sekelompoknya dengan kata-kata “Ayo tim...kita jangan mau kalah!”. Perkataan semangat Ilham M ini membuat teman-teman sekelompoknya menjadi semakin bersemangat membuat adonan kue. Ilham M pun mampu melakukan negosiasi dengan Ilham S. Ia dan Ilham S berunding dengan mempertimbangkan penawaran temannya untuk memakan biskuit yang sedang diolah. Pada akhirnya, perundingan tersebut berakhir dengan kesepakatan untuk memakan biskuit yang sedang mereka buat.

Berdasarkan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil Belajar yang telah dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, kecerdasan interpersonal Ilham M menunjukkan nilai 92 dari rentang nilai 10-100. Keterangan Kartu Hasil Belajar menjelaskan bahwa aspek kecerdasan interpersonal masih dalam taraf penilaian ‘mulai tampak’ namun belum bisa masuk ke dalam penilaian ‘memuaskan’, yakni pada aspek bersedia bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan, sabar menunggu giliran, dan dapat bekerja sama dengan teman.

5) Ilham Saputera

Selama kegiatan bermain peran, kecerdasan interpersonal Ilham S selama mengikuti tiga kali kegiatan bermain peran terlihat pada aspek senang bekerja sama, negosiasi, dan empati. Ilham selalu memerankan perannya dengan baik dan sesuai dengan arahan sehingga ia bisa bekerja sama dengan baik pula. Di sisi lain, kemampuan negosiasi Ilham S cukup baik. Hal ini terlihat ketika dirinya menawarkan kepada Ilham M untuk ikut memakan biskuit yang tengah dijadikan adonan membuat kue. Setelah melakukan perundingan, akhirnya Ilham M mengikuti dirinya untuk memakan biskuit tersebut. Selain itu, kecerdasan interpersonal yang terlihat pada diri Ilham S yakni teletak pada empati. Ilham merupakan siswa yang perhatian terhadap teman-temannya. ketika memainkan peranan dengan memerhatikan temannya, Ulan yang terlihat kurang bersemangat dengan cara menegur Ulan mengapa ia terlihat melamun.

Berdasarkan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil Belajar yang telah dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, kecerdasan interpersonal Ilham S menunjukkan nilai 100 dari rentang nilai 10-100. Tak hanya pada aspek kecerdasan interpersonal saja, namun seluruh penilaian menunjukkan bahwa nilai Ilham S. memuaskan, dengan nilai 100.

6) Irfan Maulana

Bentuk kecerdasan interpersonal pada Irfan selama melakukan tiga kali kegiatan bermain peran, yakni senang bekerja sama dan berempati. Pada kegiatan bermain peran 'Pajual dan Pembeli kue', Irfan mengolah kue dengan perasaan senang bersama teman-teman sekelompoknya. Irfan pun dapat mengantre dengan rapi dan termasuk salah satu siswa yang ditunjuk guru untuk bisa terlebih dahulu membeli barang yang di jual. Selain itu, bentuk kecerdasan interpersonal Irfan yang terlihat adalah berempati. Irfan mau mendengarkan keluhan temannya, Icha yang merasakan suasana kelas yang panas serta memberikan buku untuk bisa dikipasi. Selain itu, Irfan pun sempat menghibur Siska yang bandananya dirusak oleh Rachel.

Berdasarkan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil Belajar yang telah dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, kecerdasan interpersonal Irfan M menunjukkan nilai 92 dari rentang nilai 10-100. Keterangan Kartu Hasil Belajar menjelaskan bahwa aspek kecerdasan interpersonal masih dalam taraf penilaian 'mulai tampak' namun belum bisa masuk ke dalam penilaian 'memuaskan', yakni pada aspek bersedia bermain dengan teman sebaya tanpa membedakan dan dapat bekerja sama dengan teman.

7) Madinah

Tidak jauh berbeda dengan Alfian, Madinah merupakan salah satu siswa yang hanya hadir di saat kegiatan bermain peran dari total tiga kali kegiatan bermain peran. Ia hanya hadir pada kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Pecel’ dengan peran yang diambil sebagai pembeli. Selama pengamatan, kecerdasan interpersonal Madinah sudah terlihat khususnya pada aspek senang bekerja sama, memiliki banyak teman, dan empati. Kecerdasan interpersonal bekerja sama terlihat saat Madinah yang tidak segan untuk membantu Puteri sebagai penjual. Madinah terlihat iba ketika Puteri kerepotan menghadapi pembeli yang cukup banyak. Di sisi lain, Madinah merupakan siswa yang terlihat memiliki banyak teman di mana ia menyukai bermain dengan banyak teman dalam kegiatan ‘Penjual dan Pembeli Pecel’ serta dapat berkomunikasi dan membaur dengan baik bersama teman-teman lainnya. Selain itu, rasa empati yang terlihat dari diri Madinah adalah ketika ia membagi pecelnya dengan Irfan.

Kecerdasan yang belum tampak pada diri Madinah yakni terletak pada bernegosiasi dan kepemimpinan. Berdasarkan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil Belajar yang telah dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, kecerdasan interpersonal Madinah menunjukkan nilai 95 dari rentang nilai 10-100. Keterangan Kartu Hasil Belajar menjelaskan bahwa aspek kecerdasan interpersonal masih dalam taraf penilaian ‘mulai tampak’ namun belum bisa masuk ke dalam penilaian ‘memuaskan’, yakni pada aspek berani bertanya dan menjawab.

8) Muhammad Lafauzan

Selama kegiatan bermain peran, Fauzan berperan sebagai pembeli pada kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Pecel’ serta ‘Penjual dan Pembeli Kue’. Kecerdasan interpersonal yang terlihat pada diri Fauzan seperti halnya negosiasi dan empati. Pada aspek negosiasi, terlihat bahwa Fauzan yang berperan sebagai pembeli di setiap kegiatan bermain peran selalu melakukan penawaran, baik terhadap Puteri sebagai penjual pecel serta pada Icha yang juga berperan sebagai penjual kue. Pada kegiatan peran ‘Penjual dan Pembeli Pecel’, Fauzan berhasil membujuk Puteri untuk bisa memberikan harga lebih murah dari harga pada umumnya. Sedangkan pada Icha, Fauzan gagal dalam melakukan penawaran. Meskipun begitu, cara menawar Fauzan terlihat menarik. Di sisi lain, sikap empati yang terlihat pada diri Fauzan yakni ketika Fauzan tidak menerima Ilham S diejek oleh Septian dalam kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Pecel’.

Bentuk kecerdasan interpersonal yang belum terlihat ada diri Fauzan seperti halnya bekerja sama, memiliki banyak teman, dan kepemimpinan. Berdasarkan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil Belajar yang telah dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, kecerdasan interpersonal Fauzan menunjukkan nilai 95 dari rentang nilai 10-100. Keterangan Kartu Hasil Belajar menjelaskan bahwa aspek kecerdasan interpersonal masih dalam taraf penilaian ‘mulai tampak’ namun belum bisa masuk ke dalam penilaian ‘memuaskan’, yakni pada aspek berani pergi dan pulang sekolah sendiri.

9) Narida Utami

Selama kegiatan bermain peran, Narida merupakan salah satu siswa yang perkembangan kecerdasan interpersonalnya tampak pada aspek bekerja sama, kepemimpinan, dan bernegosiasi. Sama seperti teman lainnya yang berperan sebagai penjual, Narida begitu antusias ketika ia menjalankan peran sebagai penjual kue dalam kegiatan 'Penjual dan Pembeli Kue'. Narida mampu membagikan kue serta menatanya dengan baik pada peralatan yang telah disediakan. Narida terlihat begitu ramah dalam meladeni pembeli sehingga pembeli Narida berjumlah lebih banyak dibandingkan dengan pembeli dari penjual lainnya.

Meskipun guru telah membagikan jadwal piket pemimpin, namun Narida seringkali mengajukan diri untuk menjadi pemimpin atau mengacungkan tangan untuk menggantikan siswa yang seharusnya menjadi pemimpin doa namun tidak hadir. Selain bersikap sebagai pemimpin dan mau bekerja sama, Narida merupakan siswa yang sering bernegosiasi baik bersama teman maupun gurunya. Di satu pembelajaran menggambar dalam kegiatan bermain peran 'Tanda Akan Turun hujan', Narida pernah meminjam pensil Puteri karena ia tidak membawa pensil. Pada awalnya Puteri tidak mengizinkan, namun Narida memikirkan hal lain dengan membujuk Puteri bahwa ia akan memberikan hadiah berupa makanan ringan jika Puteri meminjamkannya pensil. Pada akhirnya Puteri pun setuju dan memberikan pensilnya kepada Narida. Kecerdasan interpersonal yang belum tampak pada diri Narida yakni memiliki banyak teman dan empati.

Berdasarkan penilaian yang tercantum pada grafik perkembangan anak yang dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, Narida memiliki penilaian kecerdasan interpersonal berkisar 92 dari rentang 10-100. Kartu Hasil Belajar mencatat bahwa Narida aspek bersedia bermain dengan teman sebaya dan aspek dapat bekerja sama dengan teman baru terlihat. Penilaian ini menunjukkan bahwa dua aspek kecerdasan interpersonal yang dimiliki Narida ini belum bisa mencapai tahap penilaian yang memuaskan jika dibandingkan aspek lainnya yang menempati nilai 100 dalam diagram batang.

10) Nuranjani Adinda Puteri

Selama kegiatan bermain peran, puteri berperan sebagai penjual pada kegiatan bermain peran 'Penjual dan Pembeli Pecel' serta 'Penjual dan Pembeli Kue'. Selain itu, ia pun berperan sebagai teman dalam kegiatan bermain peran 'Tanda Akan Turun Hujan'. Kecerdasan interpersonal yang tampak dalam diri Puteri selama kegiatan bermain peran berlangsung yakni kepemimpinan, memiliki banyak teman, dan empati. Kepemimpinan yang terlihat pada diri Puteri melerai Fauzan dan Akbar yang berebut susu untuk dituangkan ke dalam adonan kue. Supaya tidak berlarut-larut, dengan sigap Puteri memberikan masukan agar dirinyalah yang memasukkan susu ke dalam adonan kue, dan akhirnya baik Fauzan maupun Akbar menyetujui.

Kecerdasan interpersonal lainnya yang terlihat yakni memiliki banyak teman, di mana siswa dapat berkomunikasi dan membaur dengan baik bersama teman-temannya ketika kegiatan bermain peran berlangsung. Ia sudah tidak canggung lagi ketika memainkan perannya khususnya sebagai penjual. Di sisi lain, sikap empati pun

terlihat pada diri Puteri ketika dirinya perhatin terhadap temannya Ilham M yang sempat lengah memainkan peran teman sehingga Puteri menegurnya.

Kecerdasan interpersonal yang belum terlihat yakni terdapat pada negosiasi dan bekerja sama. Berdasarkan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil Belajar yang telah dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, kecerdasan interpersonal Puteri, menunjukkan nilai 100 dari rentang nilai 10-100. Tak hanya pada aspek kecerdasan interpersonal saja, namun seluruh penilaian menunjukkan bahwa nilai Puteri memuaskan, dengan nilai 100.

11) Raditya Putera Sulaiman

Radit merupakan siswa yang menghadiri dua kali kegiatan bermain peran dari total tiga kali kegiatan bermain peran. Radit berperan sebagai pembeli dalam kegiatan bermain peran 'Penjual dan Pembeli Pecel' serta mengambil peran sebagai awan dalam kegiatan bermain peran 'Tanda Akan Turun Hujan'. Kecerdasan interpersonal yang terlihat pada diri Radit yaitu senang bekerja sama, kepemimpinan, dan memiliki banyak teman. Radit merupakan salah satu siswa yang ketika bermain dengan teman-temannya tidak membedakan teman. Sehingga dalam kegiatan bermain peran yang membutuhkan kekompakan membuatnya menyukai permainan yang melibatkan seluruh siswa ini dan tidak membuatnya canggung.

Kepemimpinan pada diri Radit pun terlihat ketika dirinya bisa menjadi penengah Ilham M dan Septian yang berebut payung dalam kegiatan bermain peran 'Tanda Akan Turun Hujan'. Ia bisa mengendalikan emosi teman-temannya dan tidak memihak di antara Ilham ataupun Septian. Di sisi lain, Kerja sama yang terlihat pada

diri Radit pun dapat dilihat dari Radit yang dapat menunggu giliran dengan baik serta bekerja sama dengan cara bergantian meminjamkan sendoknya dengan Fauzan yang tidak mendapatkan sendok. Kecerdasan interpersonal yang belum terlihat pada diri Radit yakni pada hal negosiasi dan empati.

Berdasarkan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil Belajar yang telah dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, kecerdasan interpersonal Radit, menunjukkan nilai 100 dari rentang nilai 10-100. Tak hanya pada aspek kecerdasan interpersonal saja, namun seluruh penilaian menunjukkan bahwa nilai Radit memuaskan, dengan nilai 100.

12) Rachel Damansyah

Rachel merupakan siswa yang memiliki frekuensi berinteraksi terhadap guru, murid, ataupun orang tua siswa cukup sedikit dibandingkan dengan teman-teman lainnya di sekolah. Perkembangan kecerdasan interpersonal Rachel yang paling terlihat saat kegiatan bermain peran berlangsung, yakni bekerja sama. Perkembangan ini tak lain merupakan efek dari kegiatan bermain peran, khususnya bermain peran penjual dan pembeli kue. Ketika bermain peran, Rachel dengan riang membuat kue bola-bola bersama temannya sambil berceloteh. Padahal selama pengamatan dan berdasarkan asesment yang telah diulas di bab sebelumnya, kecerdasan interpersonal Rachel masih belum terlihat dengan baik. Hal ini dikarenakan Rachel sangat jarang terlibat dalam pembelajaran. Ia selalu keluar masuk ruangan kelas dan hanya menonton teman-temannya belajar. Ia pun lebih sering berlaku 'iseng' terhadap teman-teman lainnya, baik dengan merusak barang milik siswa, beraksi dengan

menggunakan kekerasan fisik, seperti halnya memukul, menjambak, ataupun menendang temannya.

Meskipun peneliti menyimpulkan terdapat kemajuan dalam kecerdasan interpersonal Rachel ketika melakukan kegiatan bermain peran, khususnya dalam aspek bekerja sama, namun di akhir pembelajaran, kecerdasan interpersonal Rachel masih dinilai belum tampak jika dibandingkan dengan teman-teman lainnya. Hal ini tidak lain dikarenakan catatan grafik perkembangan Rachel yang menempatkan Rachel dengan nilai 52 dari rentang nilai 10-100. Catatan Kartu Hasil Belajar di akhir tahun pun menjelaskan bahwa aspek yang terlihat dari diri Rachel hanya terletak pada poin berani pergi dan pulang sekolah sendiri, mengurus diri sendiri tanpa bantuan, serta melaksanakan tugas yang diberikan guru. Sedangkan aspek lainnya seperti kerja sama dan bermain dengan teman sebaya masih belum terlihat.

Perbuatan Rachel yang seringkali membuat teman maupun gurunya jengkel ini bukanlah karena Rachel siswa yang memiliki sikap buruk sepenuhnya, namun juga dikarenakan keterbatasan Rachel dalam berbicara. Menurut Apipah, Rachel pada awalnya merupakan siswa yang aktif dan senang bermain. Namun tiba-tiba sikap Rachel berubah setelah teman-temannya mengolok-ngoloknya karena nada bicarannya yang kurang jelas. Rachel pun pada akhirnya tidak percaya diri dan memutuskan untuk menarik diri dari orang-orang di sekitarnya dengan tidak banyak berkomunikasi dengan teman maupun gurunya, berulah, dan tidak mau belajar.

13) Safiah Nisa Ayumi

Safiah Nisa Ayumi atau biasa dipanggil Icha merupakan siswa yang melakukan kegiatan bermain peran dua kali selama total tiga kali kegiatan bermain peran. Ia bermain sebagai pembeli dalam kegiatan ‘Penjual dan Pembeli Pecel’ serta penjual dalam kegiatan ‘Penjual dan Pembeli Kue’. Aspek kecerdasan interpersonal yang terlihat dari diri Icha yakni terletak pada senang bekerja sama, bernegosiasi, dan kepemimpinan. Aspek senang bekerja sama dapat dilihat ketika Icha bermain sebagai pembeli dalam kegiatan ‘Penjual dan Pembeli Pecel’, ia mampu mengantre dengan tertib bersama teman lainnya dan sesekali diselingi dengan obrolan ringan bersama pembeli yang juga ikut mengantre. Begitupun ketika Icha berperan sebagai penjual dalam kegiatan ‘Penjual dan Pembeli Kue’. Ia mampu memenuhi keinginan pembeli dengan mudah.

Selain kerja sama, kecerdasan interpersonal lainnya yang tampak pada diri Icha yaitu kemampuan bernegosiasi dengan mempertimbangkan penawaran temannya. Ketika Icha berperan sebagai penjual, terdapat pembeli yakni Fauzan yang menawar harga pecel di bawah harga pada umumnya. Icha kemudian mempertimbangkan keinginan pembeli dan menolaknya dengan halus. Menurutnya, harga membuatnya lebih mahal dari pada harga yang ditawarkan. Selain kemampuan bernegosiasi, kecerdasan interpersonal yang terlihat yakni pada aspek kepemimpinan dalam hal menasehati teman yang membuat kesalahan. Di tengah kegiatan membuat produk, Icha menegur Ilham M dan Ilham S yang tengah memakan adonan kue yang sedang dibuat. Menurut Icha, hal ini tidak baik untuk kelompoknya yang bisa

mendapatkan kue lebih sedikit dibandingkan kelompok lainnya yang tidak berani mencicipi adonan kue.

Kecerdasan interpersonal Icha yang belum terlihat yakni terletak pada empati dan banyak teman. Berdasarkan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil Belajar yang telah dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, kecerdasan interpersonal Icha menunjukkan nilai 95 dari rentang nilai 10-100. Keterangan Kartu Hasil Belajar menjelaskan bahwa aspek kecerdasan interpersonal masih dalam taraf penilaian 'mulai tampak' namun belum bisa masuk ke dalam penilaian 'memuaskan', yakni pada aspek dapat bekerja sama dengan teman.

14) Septian Rizky Ramadhan

Selama kegiatan bermain peran, Septian merupakan salah satu siswa yang perkembangan kecerdasan interpersonalnya tampak pada aspek bekerja sama, berempati, kepemimpinan, dan memiliki banyak teman. Total dari tiga kali kegiatan bermain peran, Septian mengambil peran pembeli, baik pada kegiatan 'Penjual dan Pembeli Pecel' ataupun 'Penjual dan Pembeli Kue'. Septian pun memilih peran teman dalam kegiatan bermain peran 'Tanda Akan Turun Hujan'. Septian mampu bekerja sama dengan penjual dengan cara mengantre. Septian pun dengan tertib memakan makanan yang ia beli dengan uang mainan. Ia tidak mengotori kelas ketika makan dan membuang sampah makanan pada tempat sampah. Selain itu, pada kegiatan bermain peran 'Tanda Akan Turun Hujan'. Septian mampu bekerja sama dengan peran lainnya khususnya Ilham dan Puteri yang juga berperan sebagai teman.

Sama halnya seperti Narida, Septian seringkali mengajukan diri untuk menjadi pemimpin doa. Pengajuan diri menjadi pemimpin doa ini bahkan seringkali menjadi rebutan di antara Narida dan Septian. Selain itu, perkembangan kecerdasan interpersonal Septian lainnya yang terlihat yakni sikap empati. Sama seperti Ulan, septian menanyakan mengapa Narida bisa masuk ke rumah sakit. Ia pun menanyakan mengenai penyakit yang di derita Narida dan bertanya bagaimana cara untuk ia bisa menjenguk ke sana. Selain itu, dalam kegiatan bermian peran, Septian merupakan siswa yang sangat aktif bermain dengan teman-temannya dan mampu beradaptasi terhadap permainan. Ia merupakan salah satu anak yang tidak memilih-milih teman dan dapat berkomunikasi bahkan membaaur dengan baik bersama teman-temannya. Hal ini yang membuat Septian memiliki banyak teman baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Aspek penilaian yang belum tampak pada diri Septian adalah negosiasi. Hasil pengamatan peneliti tidak jauh berbeda dengan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil belajar yang telah dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas. Kecerdasan interpersonal Septian menunjukkan nilai 100 dari rentang nilai 10-100 yang tertera pada grafik perkembangan anak. Tak hanya pada aspek kecerdasan interpersonal saja, namun seluruh penilaian menunjukkan bahwa nilai Septian memuaskan, dengan nilai 100.

15) Siska Ramadani

Sama halnya dengan Icha, Siska merupakan siswa yang melakukan kegiatan bermain peran dua kali selama total tiga kali kegiatan bermain peran. Ia bermain sebagai penjual dalam kegiatan ‘Penjual dan Pembeli Pecel’ serta pembeli dalam kegiatan ‘Penjual dan Pembeli Kue’. Kecerdasan interpersonal yang terlihat dalam diri Siska yakni dalam aspek senang bekerja sama dan berempati. Ketika berperan sebagai penjual dalam kegiatan ‘Penjual dan Pembeli Pecel’, Siska terlihat bersemangat menjalankan perannya. Ia mampu memenuhi permintaan temannya yang berperan sebagai pembeli dengan mudah. Ia pun mampu bergantian dengan teman lainnya dalam menggunakan peralatan berdagang pecel. Selain itu, rasa empati Siska terlihat ketika ia mau mendengarkan keluhan Narida yang merasa diganggu oleh Rachel saat kegiatan bermain peran dan mampu merasakan apa yang Narida rasakan dengan ikut memberikan komentar kepada Rachel.

Berdasarkan grafik perkembangan anak dan Kartu Hasil Belajar yang telah dirancang oleh guru TK Keliling KSPA Warakas, kecerdasan interpersonal Siska menunjukkan nilai 92 dari rentang nilai 10-100. Keterangan Kartu Hasil Belajar menjelaskan bahwa aspek kecerdasan interpersonal masih dalam taraf penilaian ‘mulai tampak’ namun belum bisa masuk ke dalam penilaian ‘memuaskan’, yakni pada aspek berani bertanya dan menjawab, serta dapat bekerja sama dengan teman.

E. Ringkasan

Kurikulum yang digunakan oleh TK Keliling KSPA UNJ adalah kurikulum berbasis sebaran tema yang disesuaikan dengan keadaan lingkungan sekolah maupun masyarakat. Kurikulum yang diterapkan merupakan kurikulum yang dirancang sendiri oleh KSPA UNJ namun menginduk kepada kurikulum yang dirancang oleh pemerintah. Salah satu bentuk kurikulum yang dirancang oleh KSPA adalah Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Kegiatan bermain peran merupakan salah satu bentuk dari RKM dan RKH yang biasa dilakukan dalam kurun waktu satu kali per satu bulan dan berfungsi dalam memacu perkembangan kecerdasan interpersonal siswa.

Selain itu, upaya guru mengembangkan kecerdasan interpersonal adalah dengan berbagai macam cara, seperti halnya memberikan lego kepada siswa di saat menunggu kedatangan siswa yang lain; memberikan makanan ringan kepada siswa yang sudah datang di saat menunggu siswa yang belum datang; bercakap-cakap, menggendong, atau memeluk siswa sambil memberikan pujian; menginstruksikan siswa untuk memimpin doa; guru menyebut siswa dengan kata 'teman-teman'; serta guru menginstruksikan kepada siswa untuk menggunakan media pembelajaran secara bersama-sama.

Media pembelajaran yang digunakan oleh TK Keliling KSPA Warakas adalah berbagai macam Alat Permainan Edukatif (APE). Namun sayangnya APE ini kurang terpelihara dengan baik sehingga pemanfaatannya kurang berfungsi. Media

pembelajaran yang digunakan dalam mendukung kecerdasan interpersonal siswa pada kegiatan bermain peran “Penjual dan Pembeli Pecel” adalah laptop, LCD, gambar/foto, papan tulis, sayuran serta peralatan makan. Sedangkan pada kegiatan bermain peran “Tanda Akan Datang Hujan” hanya bertumpu pada jas hujan dan payung.

Secara keseluruhan, pembelajaran bermain peran tahap satu dan tahap dua begitu sangat ekspresif dan membuat suasana menjadi lebih hidup yang tidak ditemui pada pembelajaran lainnya. Siswa pun menjalankan perannya dengan cukup baik. Terdapat beberapa kejadian yang menarik dalam kegiatan bermain peran, seperti halnya ekspresi siswa saat menjalankan perannya, siswa yang berlomba-lomba untuk menjawab pertanyaan guru, perkelahian antara siswa, guru pendamping yang harus mengawasi siswa dengan cukup ketat, hingga penanaman pentingnya sikap mengantre pada siswa meskipun masih saja ada siswa yang tidak mau mengantre.