

## **BAB IV**

### **BERMAIN PERAN SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI DALAM UPAYA PEMBENTUKAN KECERDASAN INTERPERSONAL**

#### **A. Pengantar**

Proses sosialisasi merupakan salah satu bagian terpenting bagi seseorang agar dapat menjadi anggota di dalam suatu masyarakat. Oleh karena itu, dalam proses sosialisasi, kita akan terlibat dengan berbagai macam agen yang merupakan salah satu peranan penting dalam proses sosialisasi. Guru merupakan salah satu agen sosialisasi di sekolah yang sering kali menerapkan berbagai macam metode pembelajaran agar siswa mampu mengerti akan pembelajaran yang hendak disampaikan. Namun terkadang guru hanya mementingkan pencapaian pembelajaran dengan hanya memerhatikan beberapa kecerdasan yang menurutnya penting untuk dikembangkan, seperti halnya dengan mengedepankan kecerdasan logika-matematika dan verbal namun mengenyampingkan kecerdasan interpersonal. Padahal kecerdasan interpersonal penting untuk proses sosialisasi seseorang selama hidupnya.

Salah satu metode pembelajaran yang memicu kecerdasan interpersonal adalah dengan menggunakan metode pembelajaran bermain peran. Tujuan dari metode pembelajaran bermain peran atau *role playing* menurut Joyce dan Well adalah mendorong peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu mengenai nilai-nilai perseorangan dan nilai-nilai sosial dengan tingkah laku dan mereka sendiri

sebagai sumber rasa ingin tahu mereka. Pengalaman belajar yang diperoleh dari model ini meliputi kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan menginterpretasikan suatu kejadian yang sangat cocok untuk menggambarkan aspek pengembangan kecerdasan interpersonal bagi anak.<sup>1</sup> Berawal dari latar belakang inilah penulis ingin menjabarkan bagaimana kegiatan bermain peran dapat dijadikan sebagai media sosialisasi dalam upaya pembentukan kecerdasan interpersonal bagi siswa TK Keliling KSPA Warakas.

## **B. Kegiatan Bermain Peran sebagai Bentuk Aplikasi Belajar Sambil Bermain serta Bermain Seraya Belajar**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sering kali dinilai menimbulkan beberapa kekeliruan dalam proses pelaksanaannya<sup>2</sup>. Namun, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memberikan kontribusi yang cukup besar dalam dunia pendidikan. Hal ini tidak lain dikarenakan PAUD khususnya Taman Kanak-Kanak (TK) seringkali diidentikkan dengan lingkungan awal yang dapat menstimulasi anak untuk tumbuh kembang menjadi lebih baik selain dari potensi bawaan anak yang diturunkan dari orang tuanya. Selain itu, masa keemasan (*golden age*) yang dipaparkan oleh para ahli, di mana sekitar 50% kapasitas kecerdasan manusia terjadi ketika usia 4 tahun inilah yang menyebabkan para orang tua di masa kini mulai memercayai sekolah TK

---

<sup>1</sup> Sobry Sutikno, *Op. Cit.*, hlm 74

<sup>2</sup> Pemaksaan belajar Calistung, memberikan Pekerjaan Rumah (PR), ujian akhir, guru PAUD yang tidak memenuhi kriteria kualifikasi akademik, hingga penerapan metode pembelajaran yang sulit menstimulus anak untuk ingin belajar, (Mukhtar Latif, *Op. Cit.*, hlm 1-19)

sebagai bentuk investasi masa depan serta dapat memberikan apa yang anak perlukan saat ini.

Pendidikan Anak Usia Dini di masa kini, khususnya di Indonesia berkembang dengan cukup serius, pesat, serta tersusun secara lebih sistematis dan terperinci dari sebelumnya. Hal ini dibuktikan dengan didirikannya Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini sejak tahun 2001 (sekarang Dirjen Paudni) serta kerangka dasar dan struktur kurikulum anak usia dini, berikut tujuan, landasan, dan prinsip dari penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini. Sebelas prinsip pendidikan Taman Kanak-Kanak yang tertuang dalam *Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini* salah satunya mengangkat prinsip ‘bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain’. Prinsip ini tak lain dilandasi oleh Konvensi Hak Anak PBB tahun 1989 yang menegaskan bahwa bermain merupakan salah satu hak anak.<sup>3</sup>

Prinsip ini menjelaskan bahwa bermain merupakan cara belajar anak usia dini. Ketika anak bermain, sejatinya anak sedang melalui proses pembelajaran. Sebenarnya bermain yang berdampak pada pembelajaran tak hanya dilakukan di sekolah, tetapi di mana saja. Hal ini tak lain karena anak pada dasarnya memiliki karakter suka bermain. Namun, sekolah sering kali dijadikan harapan orang tua dan masyarakat agar anaknya dapat melakukan pembelajaran dan tumbuh kembang dengan kepribadian yang baik dari pada di lingkungan lainnya. Selain itu, ketika anak dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran, maka anak diarahkan ke dalam kegiatan bermain sehingga anak tidak merasakan bahwa apa yang telah dilakukannya adalah

---

<sup>3</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Op. Cit.*, hlm 11

kegiatan belajar. Melalui bermain anak bereksplorasi untuk mengenal lingkungan sekitar, menemukan, memanfaatkan objek-objek yang dekat dengan anak, dan kesimpulan mengenai benda di sekitarnya.

Kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh siswa TK Keliling KSPA Warakas merupakan salah satu pengaplikasian dari prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Kegiatan ini membuat anak diwajibkan untuk menjadi seorang aktor dengan memilih peran yang telah disediakan guru dalam tema yang telah disepakati. Peran yang disediakan guru dalam tiga kali bermain peran adalah sebagai penjual dan pembeli pada kegiatan bermain peran pertama dan ketiga. Sedangkan dalam kegiatan bermain peran kedua guru menyediakan peran yang bervariasi, yakni sebagai awan, angin, pohon, dan teman. Menurut Vigotsky<sup>4</sup>, keunikan dari kegiatan yang mengharuskan siswa untuk berpura-pura menjalankan sebuah peran ini adalah terletak pada kemampuan menahan dorongan hati atau ego dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel. Usia siswa yang masih tergolong kanak-kanak biasanya memiliki dorongan hati atau ego yang lebih besar dibandingkan orang dewasa. Ketika anak menginginkan mainan yang sama dengan temannya, maka biasanya sang anak memiliki ego yang besar agar bisa memilikinya di saat itu juga dengan hasrat yang tidak bisa ditunda.

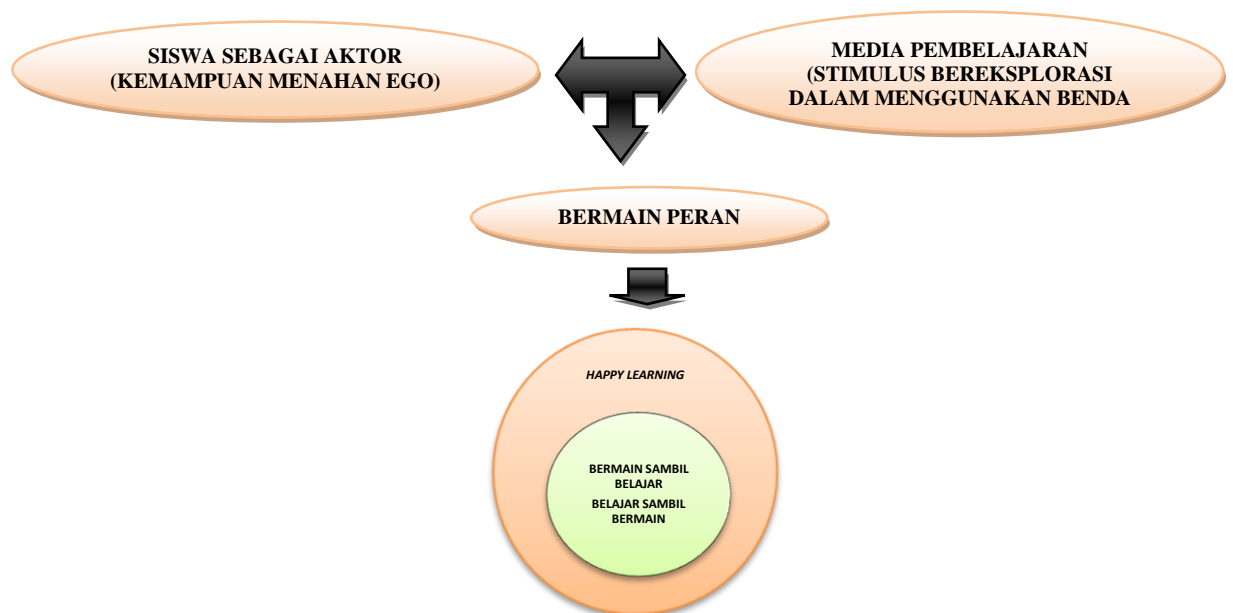
Siswa yang bertindak sebagai aktor dalam kegiatan bermain peran, tentunya akan menahan egonya untuk tidak memaksakan keinginannya. Ketika berperan sebagai penjual pecel atau kue, maka pihak pembeli harus menahan keinginannya

---

<sup>4</sup> Lihat Mukhtar Latif, *Op. Cit.*, hlm 208

untuk mencicipi makanan yang telah dibuat. Penjual akan mengutamakan temannya yang berperan sebagai pembeli yang rela mengantre untuk bisa mencicipi hasil buatan dirinya. Tak berbeda jauh dengan penjual, ketika hasrat pembeli ingin segera bisa memakan tanpa menunggu lama, ia harus menunda hasratnya karena ternyata pembeli tak hanya dirinya saja, namun teman yang lain dengan peran pembeli pun memiliki keinginan yang sama untuk mencicipi makanan buatan penjual. Oleh karena itu, pembeli harus menahan egonya dengan cara mengantre.

**Bagan 4.1** Bermain Sambil Belajar Serta Belajar Seraya Bermain Pada Kegiatan Bermain Peran



Sumber: Hasil Analisis Peneliti

Kegiatan bermain peran selain melibatkan siswa sebagai aktor utama, juga diperlukan media pembelajaran sebagai alat peraga dalam kegiatan bermain peran. Hal ini tak lain bertujuan agar siswa semakin menikmati kegiatan bermain peran serta

dapat memicu siswa untuk bisa memainkan perannya sebaik mungkin tanpa ada paksaan. Benda-benda yang ada disekitar siswa akan dieksplorasi sedemikian rupa sehingga siswa di TK Keliling KSPA Warakas dapat merasakan secara nyata bagaimana rasanya kehidupan penjual atau pembeli pada kegiatan bermain peran 'Penjual dan Pembeli' serta menjadi benda-benda alam ketika kegiatan bermain peran 'Tanda Akan Turun Hujan' terjadi.

Meskipun uang yang digunakan siswa TK Keliling KSPA Warakas adalah uang mainan, namun siswa yang berperan sebagai pembeli akan mengalami pergulatan batin mengenai keikhlasan dalam membelanjakan. Begitupun dengan peran penjual. Siswa akan merasakan kebahagiaan ketika dagangannya laris dan teman-temannya memuji akan kue atau pecel yang dibuatnya dengan kerja keras (meskipun kenyataannya dibuat secara bersama-sama dan dimudahkan cara pembuatannya oleh guru). Tak jauh berbeda dengan 'Penjual dan Pembeli Pecel/Kue', ketika bermain peran 'Tanda Akan Turun Hujan' pun mengharuskan siswa TK Keliling KSPA Warakas berimajinasi hujan turun dengan deras ketika peran teman mengetahui ada hujan datang dan segera memakai media pembelajaran payung atau jas hujan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dari tiga kegiatan bermain peran yang telah dilalui oleh siswa di TK Keliling KSPA Warakas, menunjukkan bahwa apa yang dilakukan siswa dan yang telah dirancang oleh guru adalah bagian dari pengaplikasian prinsip bermain sambil belajar serta belajar seraya bermain. Hal ini tidak lain dikarenakan siswa berhasil mengeksplorasi segala macam benda sehingga apa yang diperankan terasa begitu nyata. Apalagi suasana kegiatan bermain peran

belajar berjalan dengan kondusif sehingga mencerminkan pembelajaran yang menyenangkan. Bahkan dari ekspresi siswa pun terlihat bahwa apa yang dilakukannya bukanlah sebuah beban atau pembelajaran, tapi kegiatan bermain yang sering kali mereka lakukan sehari-hari sebagai anak.

Konsep bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain ini tentunya memberikan sebuah tantangan bagi guru TK sebagai pengajar dalam membangun proses pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa. Bagi guru di TK Keliling KSPA Warakas, konsep bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain dapat dilakukan dengan banyak hal, seperti halnya kegiatan bercerita, bernyanyi, dan pemberian tugas, tak terkecuali kegiatan bermain peran. Padahal, sejatinya jika kegiatan bermain peran dilaksanakan dengan baik dan benar, maka prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sangat pas bila diaplikasikan ke dalam bentuk kegiatan bermain peran. Apalagi hal yang terpenting adalah bahwasanya kegiatan bermain peran banyak melibatkan aspek kecerdasan interpersonal dibandingkan metode lainnya. Namun setelah dilakukan kegiatan bermain peran selama tiga kali, pihak TK Keliling KSPA Warakas akan mempertimbangkan ditingkatkannya intensitas bermain peran sebagai metode pembelajaran di TK Keliling KSPA Warakas yang khususnya dapat memicu perkembangan kecerdasan interpersonal.

### **C. Keterkaitan Kecerdasan Interpersonal Siswa dengan Kecerdasan Kinestetik dan Verbal**

Selama masa hidupnya, manusia tidak terlepas dari segala macam permasalahan, baik itu yang bersifat masalah pribadi ataupun kelompok. Oleh karena itu, manusia dituntut untuk memecahkan segala macam permasalahan dengan kecerdasan yang dimilikinya agar mampu tetap bertahan hidup. Kecerdasan seseorang pun dapat menentukan perlakuan orang lain terhadap dirinya. Tak bisa dipungkiri bahwa kecerdasan sebagai penentuan penghargaan orang lain terhadap diri kita, membuat diri kita sebagai manusia berusaha untuk mengembangkan kecerdasannya. Namun terkadang, tanpa kita sadari, kita dianugerahi oleh Tuhan dengan berbagai macam kecerdasan, tak hanya sebatas kecerdasan linguistik, logika matematika, dan kinestetika, namun juga menurut Gardner ada berbagai macam kecerdasan lainnya yang dapat dikembangkan oleh manusia.

Menurut Gardner, kesembilan kecerdasan dapat saja dimiliki individu, hanya saja dalam taraf yang berbeda.<sup>5</sup> Oleh karena itu, kecerdasan jamak yang dibawa manusia sebagai potensi dapat ditingkatkan.<sup>6</sup> Gardner pun menyebutkan bahwa kecerdasan-kecerdasan tersebut tidak beroperasi secara sendiri-sendiri. Kecerdasan-kecerdasan tersebut dapat dilakukan satu waktu secara bersamaan dan cenderung saling melengkapi satu sama lain saat seseorang mengembangkan kemampuannya atau memecahkan permasalahan. Kecerdasan-kecerdasan tersebut

---

<sup>5</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Op.Cit.*, hlm 185

<sup>6</sup> Yenina Akmal dkk, *Op. Cit.*, hlm 86



menurut Gardner dapat digunakan untuk hal yang bersifat membangun atau merusak.<sup>7</sup> Berdasarkan apa yang diungkapkan Gardner, maka dapat peneliti simpulkan bahwa ketika kita melakukan suatu aktivitas, kita bisa merasakan kecerdasan yang dominan, namun kecerdasan dominan tersebut tidak dapat berdiri sendiri sehingga didukung oleh kecerdasan yang lain dan saling terkait.

Keterkaitan antara kecerdasan satu dengan kecerdasan lainnya diperjelas dengan pendapat Mc. Kenzie yang menggunakan roda domain kecerdasan jamak untuk memvisualisasikan hubungan tidak tetap antara berbagai kecerdasan. Roda domain ini dikelompokkan ke dalam tiga wilayah, atau domain, yakni interaktif, analitik, dan introspektif. Domain yang melibatkan kecerdasan interpersonal adalah domain interaktif. Selain dari kecerdasan interpersonal, domain ini terdiri dari atas kecerdasan verbal dan kinestetik. Siswa biasanya menggunakan domain ini untuk mengekspresikan diri dan mengeksplorasi lingkungan mereka. Bahkan, jika siswa menyelesaikan tugas secara individual, mereka harus mempertimbangkan orang lain melalui cara menulis, menciptakan sesuatu, membangun, dan menggunakan kesempatan untuk sampai pada kesimpulan.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil temuan lapangan, serta diperkuat dengan pendapat Gardner dan Mc. Kenzie, kegiatan bermain peran memiliki kecenderungan ke dalam domain interaktif. Hal ini dikarenakan kecerdasan interpersonal yang sangat tampak dalam kegiatan bermain peran termasuk ke dalam klasifikasi domain interaktif. Selain itu,

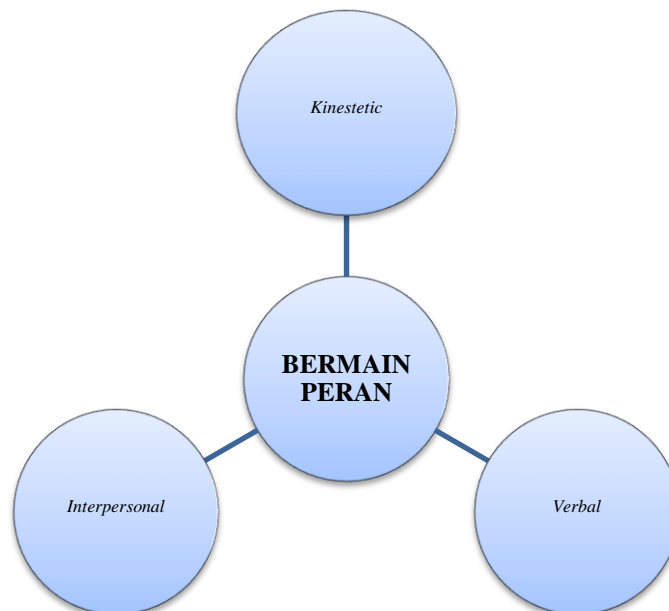
---

<sup>7</sup> Prasetyo, Reza dan Yeny Andriani. *Loc. Cit.*,

<sup>8</sup> Walter Mc.Kenzie, *Multiple Intelligencies Instructional Techology*, (Washington DC: International Society for Technology in Education, 2005), hlm 25

kecerdasan interpersonal pun sedikit banyaknya melibatkan kontak serta komunikasi yang erat kaitannya dengan kecerdasan kinestetik dan verbal. Jadi, kecerdasan interpersonal, kinestetik, dan verbal yang saling terkait satu sama lain ini memiliki kecocokan dengan teori Mc. Kenzie yang memasukkan ketiganya sebagai bagian dari domain interaktif.

**Bagan 4.2** Domain Kecerdasan Jamak Pada Kegiatan Bermain Peran di TK Keliling KSPA Warakas



Sumber: Diadaptasi dari Mc Kenzie dalam *Multiple Intelligences and Instructional Technology*

Kecerdasan kinestetik pada siswa TK Keliling KSPA Warakas dalam kegiatan bermain peran 'Penjual dan Pembeli Pecel' memiliki bentuk yang berbeda sesuai dengan perannya masing-masing baik sebagai pembeli maupun penjual pecel. Kecerdasan kinestetik pada siswa yang memilih peran sebagai pembeli pecel dapat

dilihat dari cara pembeli mengantre. Calon pembeli terlihat mengantre dengan tertib dan rapi, meskipun ada juga siswa yang tidak mau bergabung untuk melakukan antrean. Guru pun memberikan rambu-rambu jual-beli selain dari mengantre. Calon pembeli berhak untuk membeli pecel kepada penjual jika memiliki posisi duduk paling rapi dibandingkan teman lainnya. Satu persatu dari calon pembeli akan ditunjuk oleh guru dan berhak melakukan transaksi jual-beli. Selain itu, sesekali pembeli pun diinstruksikan oleh guru untuk melakukan gerakan kreatif ketika menunggu. Hal ini dimaksudkan agar pembeli tidak bosan menunggu saat harus mengantre. Setelah pembeli dibolehkan untuk membeli pecel, pembeli kemudian bergerak menghampiri penjual sambil melakukan gerakan menyerahkan uang. Setelah penjual menerima uang, pembeli pun berjalan ke belakang dan menyantap pecel dengan berusaha tidak menumpahkan makanannya.

Selain itu, siswa yang berperan sebagai penjual, diharuskan untuk membuat pecel dari bahan-bahan yang telah disediakan. Mereka memindahkan bahan-bahan untuk membuat pecel ke dalam piring-piring kertas berwarna emas sebagai alat dalam membuat hidangan pecel. Karena banyaknya pembeli, para penjual yang hanya berjumlah tiga orang ini melakukan gerakan yang cukup tangkas agar pembeli tidak mengantre dengan lama. Di samping itu, gerakan yang terlihat pada penjual pun adalah gerakan ketika penjual menerima uang di mana uang tersebut adalah uang mainan.

Selain dari kecerdasan kinestetik, kegiatan bermain peran pun mau tidak mau melibatkan kecerdasan verbal. Kecerdasan ini merupakan kecerdasan dalam

mengolah kata, atau menggunakan kata secara efektif, baik secara lisan maupun tertulis. Kecerdasan verbal yang terlihat dalam kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Pecel’ dapat terlihat jelas saat kegiatan apersepsi, di mana siswa menjawab pertanyaan guru seputar makanan khas Jawa Timur. Beberapa siswa pun berkisah mengenai pengalaman mereka memakan pecel. Meskipun beberapa siswa menjawab dengan keliru, namun siswa sudah memiliki keberanian dalam mengungkapkan apa yang mereka pikirkan dan pernah alami.

**Tabel 4.1** Kecerdasan Kinestetik dan Verbal Pada Kegiatan Bermain Peran Penjual dan Pembeli Pecel

<b>KINESTETIK</b>	<b>VERBAL</b>
1) Mengantre dengan rapi	1) Menjawab pertanyaan guru seputar makanan khas Jawa Timur
2) Melakukan gerakan kreatif ketika menunggu antrian	2) Berkisah mengenai pengalaman makan pecel
3) Menyerahkan/menerima uang ketika membeli pecel	3) Berkomentar dengan membedakan tayangan video 1 dan 2
4) Memakan pecel tanpa tumpah	4) Bertanya seputar pembuatan pecel
5) Membuat adonan pecel ke piring dengan tangkas	5) Bercakap-cakap sesuai dengan peran yang dimainkan
6) Menggunakan peralatan hidangan pecel	6) Berkomentar mengenai rasa pecel yang dibuat penjual
	7) Berani meminta tambahan porsi pecel kepada penjual

Hasil Pengamatan Peneliti, 2015

Ketika siswa digiring untuk melihat tayangan video cara membuat pecel, siswa pun sesekali melontarkan pendapatnya dan mampu menjawab pertanyaan guru dengan baik, seperti halnya membedakan tayangan video satu dengan tayangan kedua dalam pembuatan pecel. Kecerdasan verbal lainnya adalah saat penjual dan pembeli saling bersahutan ketika mengadakan transaksi jual-beli layaknya penjual dan pembeli sungguhan. Namun terkadang, ada pula siswa yang malu-malu atau mengeluarkan suara dengan pelan. Selain itu, beberapa pembeli pun melontarkan

pujian pada penjual mengenai rasa pecel yang menurutnya lezat. Bahkan, ada di antara pembeli yang memberanikan diri untuk meminta tambahan porsi kepada penjual.

Kegiatan bermain peran selanjutnya adalah bermain peran dengan tema ‘Tanda Akan Turun Hujan’. Kegiatan bermain peran kedua ini melibatkan lebih banyak kecerdasan kinestetik dibandingkan dengan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Pecel’. Hal ini tidak lain dikarenakan siswa lebih banyak menggerakkan anggota tubuhnya sesuai dengan peran yang di ambil. Ketika siswa menjadi pohon, angin, dan awan siswa harus melakukan gerakan yang menunjukkan ciri-ciri dari benda atau fenomena alam tersebut. Berada di penghujung kegiatan inti bermain peran, siswa pun melakukan gerakan bebas ketika menyanyikan lagu pelangi dengan luwes dan riang, dimana lagu ini memiliki keterkaitan dengan fenomena tanda akan turun hujan. Setelah itu, kecerdasan kinestetik dapat dilihat dari siswa yang menggunakan media pembelajaran bermain peran/cara siswa menulis kata ‘kemarau’ dengan baik dan benar di penghujung kegiatan bermain peran.

**Tabel 4.2** Kecerdasan Kinestetik dan Verbal Pada Kegiatan Bermain Peran Tanda Akan Turun Hujan

<b>KINESTETIK</b>	<b>VERBAL</b>
1) Menggerak-gerakkan anggota tubuh sesuai dengan peran yang diambil	1) Menggambar dan menjelaskan fenomena hujan
2) Memainkan gerakan saat bernyanyi lagu pelangi	2) Menyuarakan keinginan dalam pengambilan peran
3) Menggunakan peralatan bermain peran/menulis kata ‘kemarau’ dengan baik	3) Bercakap-cakap sesuai peran yang dimainkan
	4) Bernyanyi lagu pelangi
	5) Tanya jawab mengenai fenomena kemarau
	6) Membunyikan huruf satu demi satu pada kata ‘K-E-M-A-R-A-U’

Hasil Pengamatan Peneliti, 2015

Kecerdasan verbal yang tampak dalam kegiatan bermain peran adalah ketika beberapa siswa bersedia menggambar dan menjelaskan fenomena hujan di papan tulis kepada teman sebayanya yang lain. Presentasi singkat ini membuat siswa yang lain mendengarkan dengan seksama apa yang temannya sajikan. Apalagi banyak siswa yang masih belum mengerti mengenai fenomena hujan karena siswa tersebut tidak mengikuti kegiatan pembelajaran di hari sebelumnya.

Kegiatan inti bermain peran diawali dari pembagian peran yang dipimpin oleh guru. Poin kecerdasan verbal yang terlihat pada aktivitas ini adalah di mana para siswa berteriak lantang mengenai pilihan peran yang menurutnya tepat hingga saling berebut dalam memilih peran. Kecerdasan verbal lainnya dapat dilihat dari para siswa yang menyanyikan lagu pelangi dengan ceria. Pada umumnya siswa sudah hafal dengan lagu ini. Kegiatan selanjutnya adalah ketika siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai fenomena hujan yang baru saja mereka mainkan. Pembelajaran pun diakhiri dengan kegiatan menulis huruf demi huruf di papan tulis kata 'kemarau'.

Kegiatan bermain peran selanjutnya adalah 'Penjual dan Pembeli Kue'. Kecerdasan kinestetik yang terlihat dalam kegiatan ini diawali dengan pengumpulan bahan dan barang yang diperlukan sebagai bagian dari media pembelajaran utama. Setiap siswa diwajibkan untuk membawa susu kental manis dan biskuit. Selanjutnya, usai pengumpulan bahan dan barang, siswa pun diinstruksikan untuk memulai

membuat adonan kue. Kecerdasan kinestetik yang terlihat dalam aktivitas ini yakni gerakan meremas-remas campuran biskuit dan susu. Kecerdasan kinestetik selanjutnya adalah gerakan menyajikan kue untuk dijual, menyerahkan atau menerima uang ketika membeli kue, memakan kue dengan menjaga kebersihan, hingga terakhir siswa diharuskan memberikan kue yang telah dibuat kepada orang tua. Kecerdasan kinestetik dalam hal ini adalah kemampuan siswa untuk bisa menjaga keseimbangan tubuhnya agar kue tidak terjatuh dan menahan egonya untuk tidak memakan kue di tengah jalan.

**Tabel 4.3** Kecerdasan Kinestetik dan Verbal Pada Kegiatan Bermain Peran Penjual dan Pembeli Kue

KINESTETIK	VERBAL
1) Mengumpulkan bahan dan barang yang diperlukan	1) Memberikan alasan ketika tidak membawa bahan dan peralatan
2) Membuat adonan kue dengan cara diremas-remas	2) Merespon instruksi guru dengan berbicara
3) Menyajikan kue untuk dijual	3) Mengungkapkan perasaan ketika membuat adonan kue
4) Menyerahkan atau menerima uang ketika membeli kue	4) Bercakap-cakap sesuai dengan peran yang dimainkan
5) Memakan kue dengan menjaga kebersihan	
6) Membawa kue sampai rumah	

Hasil Pengamatan Peneliti, 2015

Ketika siswa diinstruksikan membawa bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk membuat kue, ternyata masih ada siswa yang tidak membawa keduanya. Kecerdasan verbal dalam hal ini adalah ketika siswa mampu memberikan alasan kepada guru mengapa ia tidak membawa alat dan bahan yang seharusnya di bawa. Beberapa siswa ada yang beralasan lupa dan beberapa lagi memberikan alasan akan segera dibawakan oleh orang tuanya. Selain itu, siswa sering kali merespon instruksi guru dengan berbicara dan mengungkapkan perasaan ketika membuat adonan kue.

Bahkan tanpa disadarinya, siswa yang tidak banyak berbicara pun jadi membuka suara dan lebih bersemangat mengikuti euforia belajar sambil bermain lewat kegiatan bermain peran ini.

#### **D. Analisis Mead dalam Kegiatan Bermain Peran di TK Keliling KSPA Warakas**

Poin menarik yang peneliti temukan dalam kegiatan bermain peran, terletak pada permainan khayalan di mana anak umumnya dihadapkan pada masalah-masalah sosial orang dewasa yang sangat dekat dengan kehidupan sang anak. Kegiatan ini seolah memberikan bekal kepada anak akan cara-cara sederhana yang dapat dilakukan untuk mengatasi sebuah permasalahan atau situasi kehidupan di masa kini maupun di masa depan. Satu contoh misalnya dalam kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Pecel’ di TK Keliling KSPA Warakas, pembeli harus mengantre untuk mendapatkan pecel. Nilai yang dapat dipetik dalam peristiwa ini yakni dalam hal budaya mengantre yang saat ini sangat diperlukan dalam kehidupan bersosialisasi serta pembentukan karakter bangsa.



Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa bermain peran bukanlah semata-mata sebuah permainan tanpa makna yang mendalam. Peneliti pun sepakat dengan apa yang diungkapkan Beaty<sup>9</sup>, bahwa makna dari kegiatan bermain peran adalah sebagai berikut:

“Bermain tentang kehidupan bukanlah kegiatan remeh seperti anggapan banyak orang dewasa. Anak-anak yang sering berlatih dengan permainan drama sering kali mereka yang paling berhasil dalam hidup saat dewasa. Anak-anak yang tidak diperbolehkan atau didorong terlibat dalam permainan ini dapat merugi saat dewasa, karena mereka kehilangan dasar penting dalam kehidupan sosial, intelektual, dan kreatif.”

Kegiatan bermain peran di TK KSPA Warakas lebih dominan dalam menekankan pola sosialisasi partisipasi dibandingkan pola sosialisasi represi. Sosialisasi partisipasi yang berpusat pada siswa ini menitikberatkan pada interaksi antara guru dan siswa di mana terdapat timbal balik di antara keduanya. Selain itu, pola ini menekankan posisi siswa yang lebih aktif dalam kegiatan bermain peran dibandingkan guru. Siswa memiliki kedudukan sebagai pemeran sentral di setiap kegiatan bermain peran. Sedangkan guru di sini hanya berperan sebagai pengarah kegiatan, pengamat, serta agen yang memerhatikan kebutuhan siswa saat kegiatan bermain peran berlangsung. Guru pun akan memberikan pujian atau teguran bagi siswa yang berperilaku baik ataupun buruk selama kegiatan bermain peran yang sifatnya verbal maupun simbolis.

Selain media pembelajaran dalam mendukung kegiatan bermain peran, hal yang tak kalah pentingnya dalam kegiatan ini adalah *role taking* atau pengambilan peran. Mead menganggap pengambilan peran merupakan hal yang sangat penting

---

<sup>9</sup> Janice J. Beaty, *Op. Cit.*, hlm 422

dalam bersosialisasi. Setiap kegiatan bermain peran, siswa diberikan kebebasan oleh guru untuk memilih peran yang disukai atau diinginkan. Pada bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Pecel’ atau ‘Penjual dan Pembeli Kue’, siswa diberi kebebasan memilih peran penjual atau peran pembeli. Begitu juga dalam kegiatan ‘Tanda Akan Turun Hujan’ siswa akan dihadapkan pada berbagai pilihan peran seperti halnya awan, angin, pohon, dan teman. Sepanjang kegiatan bermain peran, siswa terlihat begitu antusias dalam memilih peran. Bahkan ada di antara siswa yang saling berebut untuk mendapatkan salah satu peran seperti halnya peran pohon dalam kegiatan ‘Tanda Akan Turun Hujan’.

*Role taking* yang dilakukan oleh siswa TK Keliling KSPA Warakas di saat bermain peran tidak lain adalah memainkan peran orang dewasa ketika menjadi penjual dan pembeli. Selain itu, siswa juga harus memainkan peran imajinasi berupa benda-benda alam untuk mendukung jalan cerita dimana hujan akan segera turun. Mead melihat adanya empat tahapan di mana seseorang memainkan peran dewasa. Empat tahap ini terdiri dari tahap persiapan (*preparatory stage*), tahap bermain (*play stage*), tahap permainan (*game stage*), dan tahap orang lain yang digeneralisasikan (*the generalized other*).

Tahap pertama adalah tahap persiapan (*preparatory stage*). Tahap ini terjadi ketika anak-anak meniru orang yang ada di sekitar mereka, terutama anggota keluarga di mana mereka terus berinteraksi.<sup>10</sup> Anak meniru perilaku orang dewasa tanpa pengertian yang nyata (misalnya, seorang gadis kecil memeluk bonekanya,

---

<sup>10</sup> Richard T Schaefer, *Sosiologi*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2012), hlm 92

kemudian menggunakannya untuk memukul saudara laki-lakinya).<sup>11</sup> Jika diaplikasikan ke dalam kegiatan bermain peran di TK Keliling KSPA Warakas, maka tahap persiapan sudah terlampaui. Konsep pada tahap ini memberikan penjelasan bahwa perilaku imitasi yang dilakukan anak dilakukan tanpa pengertian yang nyata. Pada pelaksanaannya, seluruh siswa TK Keliling KSPA Warakas paham akan tujuan atau makna dari kegiatan bermain peran itu sendiri. Setidaknya, mereka mengerti jika bermain peran merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran yang harus diikuti dan dipahami oleh siswa. Bagi siswa TK Keliling KSPA Warakas, tahap ini merupakan tahap yang sudah pernah dilewati sejak usia 1-3 tahun. Hal ini diperkuat dengan pandangan Beaty<sup>12</sup> bahwa anak berusia 1-3 tahun belum banyak melakukan permainan imajinatif tetapi tidak bermain peran.

Tahap kedua adalah tahap bermain (*play stage*). Pada tahap inilah anak-anak belajar memikirkan sikap orang lain terhadap dirinya. Kendati binatang yang lebih rendah pun bermain, hanya manusia ‘yang bermain pura-pura jadi orang lain’. Namun, diri dalam tahap ini merupakan diri yang terbatas, karena anak hanya dapat memainkan peran orang lain yang jelas.<sup>13</sup> Mereka mulai berpura-pura menjadi orang lain. Seperti seorang aktor yang ‘menjadi’ karakter, seorang anak menjadi dokter, orang tua, pahlawan super, atau kapten kapal. Aspek penting dalam tahap ini yaitu pengambilan peran (*role taking*).<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Paul B Horton dan Chester L. Hunt, *Sosiologi*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm 109

<sup>12</sup> Janice J. Beaty, *Op. Cit.*, hlm 424

<sup>13</sup> George Ritzer dan Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi*, (Bantul: Kreasi Wacana, 2012), hlm 387

<sup>14</sup> Richard T Schaefer, *Op. Cit.*, hlm 93

Berbeda dengan tahap persiapan, tahap ini merupakan tahap yang banyak dilalui oleh siswa TK Keliling KSPA Warakas. Pada umumnya, pengambilan peran sebagai penjual-pembeli atau benda/fenomena alam dilakukan dengan kesadaran akan peran orang lain atau benda yang mereka tiru. Jika dikaitkan dengan ciri-ciri kecerdasan interpersonal, maka pada tahap ini sesuai dengan apa yang dingkapkan oleh Armstrong dan Lazear <sup>15</sup> dimana kecerdasan interpersonal pada usia 3-4 tahun memiliki ciri-ciri:

mulai bermain pura-pura dalam kelompok yang kecil (2-3 orang), mencari kedekatan dengan figur lekatnya secara aktif (orang dewasa), mulai senang dengan teman untuk berdekatan dalam bermain, meskipun mainnya tetap sendiri (*paralel play*), mulai memahami bahwa tingkah laku seseorang dipengaruhi oleh perasaannya, memilih tingkah laku yang dapat menimbulkan perhatian orang lain, serta mulai mengenal jenis kelaminnya sendiri.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama tiga kali kegiatan bermain peran yang dilalui oleh siswa di TK Keliling KSPA Warakas, ciri ini dapat dilihat dari kegiatan bermain peran pada Rachel. Sebelum melakukan kegiatan bermain peran, tingkah laku Rachel masuk ke dalam tingkah laku *unoccupied* (tidak bermain dengan sesungguhnya). Rachel terbiasa tidak berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran atau hanya berdiri di sekitar teman-temannya tanpa melakukan kegiatan apapun. Bahkan, ia seringkali mencari perhatian dengan mengganggu teman-temannya. Namun, selama kegiatan bermain peran, perkembangan kecerdasan interpersonal Rachel dapat dilihat dari kebersediaan Rachel untuk andil dalam pembagian peran. Rachel bersedia untuk mengambil posisi sebagai pembeli pada kegiatan bermain

---

<sup>15</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana: 2011), hlm. 28-29

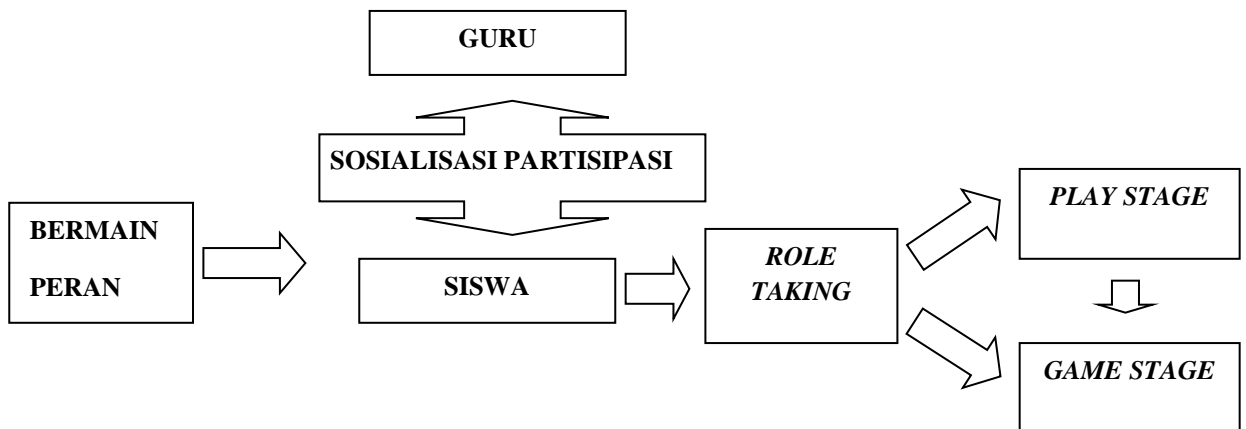
peran 'Penjual dan Pembeli Pecel' serta 'Penjual dan Pembeli Kue'. Tipe bermain Rachel pun sudah mengalami kemajuan dari tipe *unoccupied* dalam pembelajaran sehari-hari ke tipe *onlooker* (mengamati terkadang berkomentar namun tidak berusaha untuk bermain bersama) bahkan ke tipe paralel (bermain berdekatan namun tidak sepenuhnya bermain bersama anak lain).

Pada kegiatan bermain peran 'Tanda Akan Turun Hujan', terlihat bahwa Rachel menggunakan tipe bermain *onlooker*. Ia melakukan kegiatan seperti biasanya dengan keluar-masuk ruangan tanpa melakukan pembelajaran. Namun pembelajaran yang berbeda dari pembelajaran yang biasanya ini membuat dirinya tertarik untuk mengamati teman-temannya yang berperan sebagai pohon, angin, awan dan teman. Meskipun ia tak berniat untuk bergabung dengan teman-temannya, ia sesekali berkomentar melihat gerakan-gerakan lucu yang dilakukan oleh teman-temannya, seperti halnya: "Haha...yang jadi pohon lucu" ujar Rachel sambil tertawa saat melihat Siska dan Narida yang berperan sebagai pohon memerankan pohon yang terterpa angin.

Selain itu, tipe paralel (bermain berdekatan namun tidak sepenuhnya bermain bersama anak lain) pun terlihat ketika Rachel menjalankan perannya sebagai pembeli pecel ataupun pembeli kue. Meskipun ia masuk ke dalam peran pembeli, namun Rachel masih merasakan bahwa ia bermain dengan sendiri. Hal ini dapat dilihat dari Rachel yang sesekali keluar barisan saat ia hendak mengantre untuk membeli pecel ataupun kue. Tapi di sisi lain, Rachel mulai mau berinteraksi dengan penjual pecel/kue demi bisa mendapatkan pecel/kue yang harus ditukar dengan uang disertai

percakapan dalam etika jual-beli. Selain itu, karena menikmati dalam proses pembuatan kue, ia pun mulai mau membuka percakapan dengan teman-temannya dan mulai berdekatan dalam bermain peran.

**Bagan 4.4** Pola Sosialisasi Siswa TK Keliling KSPA Warakas dalam Bermain Peran



Sumber: Hasil Analisis Peneliti, 2015

Meskipun sempat disinggung di atas bahwa tahap ini merupakan tahap yang banyak dilalui oleh siswa TK Keliling KSPA Warakas, namun dalam kegiatan bermain peran, siswa pada umumnya memiliki ciri kecerdasan interpersonal yang lebih dari sekedar tahapan *play stage*. Siswa pada umumnya sudah berusaha untuk memahami peran orang lain, sementara *play stage* seperti apa yang terlihat pada Rachel menjelaskan bahwa siswa hanya sebatas memahami perannya sendiri tanpa berusaha memahami peran orang lain.

Tahap ketiga adalah tahap permainan (*game stage*). Jika pada tahap bermain anak memainkan peran orang lain, dalam tahap permainan, anak tidak hanya

menangkap posisi sosial mereka, tetapi juga orang-orang yang ada di sekitar mereka seperti halnya pertandingan sepak bola di mana para pemain harus memahami peran mereka dan rekan satu timnya.<sup>16</sup> Oleh karena itu, melalui permainan anak-anak, seseorang mengembangkan kemampuan melihat perilakunya sendiri dalam kaitannya dengan orang lain dan merasakan tanggapan orang lain yang terlibat.<sup>17</sup> Tahap ini cocok dengan apa yang diungkapkan Armstrong dan Lazaer tentang tahap kecerdasan interpersonal anak usia 4-5 Tahun. Ciri-ciri kecerdasan interpersonal pada anak seperti halnya:<sup>18</sup>

Bermain bersama-sama dan berinteraksi dengan sebayanya, mulai berkonsentrasi dalam permainan dramatis sesuai dengan rincian, waktu, dan tempat, mulai bermain dengan menghias diri (berdandan), mulai menunjukkan minat untuk mengetahui tentang perbedaan jenis kelamin, bergabung dengan satu atau dua orang, mulai menyukai permainan peran dengan yang lain, mulai mau mempertunjukkan peran sederhana di depan orang yang baru dikenal, bergurau, dan menggoda untuk mencari perhatian orang walau kadang-kadang mereka malu-malu dengan dukungan lingkungan (*associative play*), mulai timbul perasaan rindu dengan sebayanya, menyadari adanya pengucilan dan akan menolak orang yang tidak disukai, gembira bila melakukan suatu yang baik, mulai mengenal jenis kelaminnya sendiri dari tampilan (pakaian), mulai menerapkan peran-peran stereotip gender, serta menunjukkan tingkah laku agresi secara fisik.

Tahap *game stage* yang diserasikan dengan ciri-ciri kecerdasan interpersonal ini terlihat satu tahap lebih baik kecerdasan interpersonalnya dibandingkan tahap *play stage*. Tahap *game stage* ini benar-benar menunjukkan secara rinci bagaimana kecerdasan interpersonal anak serta mulai merasakan ada peran lain yang dimainkan oleh orang lain selain dirinya. Siswa di TK Keliling KSPA Warakas pada umumnya menunjukkan aspek *game stage* dari pada *play stage*.

---

<sup>16</sup> *Ibid.*,

<sup>17</sup> Paul B Horton dan Chester L. Hunt, *Op. Cit.*, 109

<sup>18</sup> Anita Yus, *Loc. Cit.*,

**4.4 Tabel Tahapan Sosialisasi Siswa TK Keliling KSPA Warakas**  
saat Kegiatan Bermain Peran

<b>Nama Siswa</b>	<b>Tahapan Sosialisasi</b>	<b>Deskripsi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Bermain Peran</b>
Rachel	<i>Play Stage</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Ikut mengambil peran (menjadi pembeli pada kegiatan bermain peran penjual dan pembeli pecel/kue)</li> <li>2) Cenderung bermain dengan tipe paralel (bermain sendiri) bahkan tipe <i>onlooker</i> (hanya sebagai pengamat dan terkadang memberikan komentar) pada permainan ‘Tanda Akan Turun Hujan’</li> <li>3) Senang dengan teman untuk berdekatan dalam bermain. Keadaan ini terlihat jelas ketika membuat adonan kue pada kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Kue’</li> </ol>
Wulan	<i>Game Stage</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Berkonsentrasi dalam permainan dramatis sesuai dengan rincian, waktu, dan tempat</li> <li>2) Bergabung dengan satu atau dua orang mulai menyukai permainan peran dengan yang lain</li> <li>3) Bermain secara asosiatif</li> <li>4) Menerapkan peran stereotip gender</li> </ol>
Irfan	<i>Game Stage</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mulai berkonsentrasi dalam permainan dramatis sesuai dengan rincian, waktu, dan tempat</li> <li>2) Bermain bersama-sama dan berinteraksi dengan sebayanya</li> <li>3) Bermain secara asosiatif</li> <li>4) Menerapkan peran stereotip gender</li> </ol>
Ilham M	<i>Game Stage</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bermain secara asosiatif</li> <li>2) Menggoda untuk mencari perhatian orang walau kadang-kadang mereka malu-malu</li> <li>3) Mengnali hak orang lain</li> <li>4) Gembira bila melakukan suatu yang baik</li> </ol>
Narida	<i>Game Stage</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bermain secara asosiatif</li> <li>2) Berkonsentrasi dalam permainan dramatis sesuai dengan rincian, waktu, dan tempat</li> <li>3) Menyadari adanya pengucilan dan akan menolak orang yang tidak disukai</li> <li>4) Menganli hak orang lain</li> <li>5) Gembira bila melakukan suatu yang baik</li> </ol>
Septian	<i>Game Stage</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Bermain secara asosiatif</li> <li>2) Berkonsentrasi dalam permainan dramatis sesuai dengan rincian, waktu, dan tempat</li> <li>3) Menjaga persahabatan dan selalu rindu dengan sebayanya</li> <li>4) Menghargai pendapat orang lain</li> <li>5) Gembira bila melakukan suatu yang baik</li> </ol>

Sumber: Hasil Pengamatan Penulis, 2015



Siswa yang berada dalam tahap *game stage lainnya* diantaranya adalah Ilham, Narida, dan Septian. Mereka mulai berkonsentrasi dalam permainan dramatis sesuai dengan rincian, waktu, dan tempat. Mereka memerhatikan dengan baik-baik arahan guru tentang tata cara bermain peran baik dari segi aturan permainan, waktu yang disediakan, hingga ruangan yang akan dipakai untuk kegiatan bermain peran. Tidak berbeda jauh dengan Wulan dan Irfan, ketiganya selama melakukan kegiatan bermain peran, menggunakan permainan asosiatif. Permainan asosiatif terjadi ketika ketiganya bermain dengan anak-anak lain dengan menggunakan peralatan yang sama dan bahkan berbicara dengan sesama temannya, namun terkadang bertindak sekehendaknya.

Narida, Ilham, dan Septian ketika bermain peran menyadari akan kebersamaan serta keberadaan seluruh kelompok yang ada di kegiatan bermain peran. Mereka pun mempertimbangkan apa yang mereka lakukan dengan keberadaan kelompok. Ilham, misalnya, ia menyadari bahwa kegiatan membuat kue adalah bagian dari kompetisi antar kelompok. Sesekali Ilham memeriksa sudah sejauh mana kelompok lain dalam menghasilkan kue sehingga ia bisa membandingkan dengan hasil kerja timnya dan menimbang-nimbang seberapa besar kecepatan yang harus ia tambah. Tak hanya Ilham, Narida dan Septian pun ikut membuat kue dengan sebaik mungkin demi bisa memasuki tahapan selanjutnya dan menjadi pemenang.

Reaksi Ilham M ketika melakukan kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Pecel’ seperti halnya menggoda penjual untuk mencari perhatian teman-temannya walau terlihat malu-malu. Ia menggoda Puteri sebagai penjual pecel dengan

menanyakan rasa pecel : “Pecelnya enak, nggak? Kalau nggak, abang nggak akan beli, Neng.” Sontak teman-teman Ilham yang ikut mengantre di belakang Ilham tertawa terbahak-bahak mendengar gurauan Ilham. Puteri yang digoda Ilham pun ikut menjawab sambil mengacungkan jempolnya “Enak dong, Bang...”. Di sisi lain, Ilham pun terlihat mengenali hak orang lain. Pada kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Kue’ misalnya, ketika Irfan iseng mengambil kue milik Fauzan, ia langsung berkata kepada Irfan bahwa kue itu bukan miliknya dan harus dikembalikan ke pemilknya, Fauzan. Ilham pun terlihat gembira bila melakukan suatu hal yang baik. Ketika kegiatan bermain peran ‘Tanda Akan Turun Hujan’, Ilham sempat dipuji oleh Ibu Apipah akan perannya yang baik. Ilham pun merasa bahwa ia telah melakukan hal yang baik dan terlihat bahagia.

Narida dan Rachel dalam kegiatan belajar mengajar seringkali bertengkar. Ketika kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Kue’, Narida yang berada satu tim dengan Rachel terlihat sedikit menjaga jarak dengan Rachel. Hal ini tidak lain dilakukan Narida agar Rachel dan dirinya tidak terlibat perkelahian. Bagi Narida, hal tersebut adalah tindakan penolakan terhadap orang yang tidak ia sukai. Narida pun merupakan siswa yang mengenali hak orang lain. Ketika kegiatan menulis kata ‘kemarau’ di kegiatan bermain peran ‘Tanda Akan Turun Hujan’, Narida menegur Akbar yang mendahului Septian untuk maju ke depan menulis kata ‘kemarau’. Menurut Narida, Akbar harus menunggu giliran dipanggil guru baru kemudian maju ke depan. Pada akhirnya, Akbar mundur dan duduk kembali ke tempat duduknya. Pada kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Pecel’, Narida pun terlihat gembira karena telah melakukan hal yang baik. Ia terpilih menjadi pembeli pertama

yang berhak menukarkan uangnya dengan pecel dikarenakan sikap rapinya. Ia pun tidak perlu lagi berlama-lama menunggu antrian yang cukup panjang seperti yang dilakukan oleh teman-temannya.

Berbeda dengan ciri kecerdasan interpersonal yang terlihat dari Ilham dan Narida, Septian sempat merasakan kerinduan akan sosok Fauzan yang selalu ceria dengan menanyakan kepada guru kapan ia akan sembuh dan bisa bermain peran. Kejadian bermain peran ini terjadi di dalam kegiatan bermain peran ‘Tanda Akan Turun Hujan’. Selain itu, Septian adalah siswa yang seringkali menghargai pendapat orang lain. Pada kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Pecel’, ia pernah mendapati Akbar dan Alfian yang sempat berselisih mengenai cara membuat bumbu pecel di saat penayangan video berlangsung. Akbar menyatakan bahwa jika ia ingin membuat pecel, maka ia akan melakukannya dengan cara diblender. Sedangkan menurut Alfian, ia tidak akan menggunakan blender, namun ditumbuk hingga keduanya berselisih pendapat. Septian sempat menghentikan perselisihan tersebut dengan mengatakan bahwa cara keduanya sama-sama akan menghasilkan sambal kacang dan tidak perlu ada yang diributkan. Di sisi lain, ketika kegiatan bermain peran ‘Penjual dan Pembeli Kue’, Septian begitu gembira dikala ia bisa mengalahkan kelompok Ilham yang selalu menyemangati teman sekelompoknya. Bagi Septian dan teman setimnya, bisa menyelesaikan pembuatan kue dengan tepat waktu bahkan lebih awal dari pada kelompok lain,

adalah sebuah pekerjaan yang mampu memunculkan kebahagiaan yang tiada terkira.

Berdasarkan hasil analisis peneliti, maka siswa TK Keliling KSPA Warakas ketika melaksanakan kegiatan bermain peran yang telah berlangsung selama tiga kali, pada umumnya telah memasuki tahap *game stage*. Tahapan ini dirasakan peneliti cocok dengan pendapat Lazaer dan Armstrong mengenai tingkatan dari ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Namun, teori ini peneliti rasa tidak bersifat mutlak terhadap semua siswa (Ciri-ciri sosialisasi dan kecerdasan interpersonal yang disesuaikan berdasarkan usia). Sepanjang penelitian misalnya, terdapat siswa yang masih berada tahap *Play Stage*. Rachel merupakan siswa yang memasuki usia lima tahun. Selama bermain peran, peneliti rasakan bahwa siswa tersebut mengalami peningkatan kecerdasan interpersonal dibandingkan pembelajaran yang sebelumnya di luar kegiatan bermain peran. Namun ciri-ciri kecerdasan interpersonal siswa tersebut masih berada dalam tahap *play stage*. Baginya, kegiatan bermain peran merupakan kegiatan dimana ia harus memainkan peran tanpa harus peka terhadap pentingnya orang-orang di sekitarnya yang terlibat dalam kegiatan bermain peran.

## **E. Ringkasan**

Kegiatan bermain peran merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa TK dengan merujuk prinsip bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Kegiatan bermain peran selain melibatkan siswa sebagai aktor utama, juga diperlukan media pembelajaran sebagai alat peraga dalam kegiatan bermain peran. Berdasarkan hasil temuan lapangan, serta diperkuat dengan pendapat Gardner dan Mc. Kenzie, kegiatan bermain peran memiliki kecenderungan ke dalam domain interaktif. Hal ini dikarenakan kecerdasan interpersonal yang sangat tampak dalam kegiatan bermain peran termasuk ke dalam klasifikasi domain interaktif. Selain itu, kecerdasan interpersonal pun sedikit banyaknya melibatkan kontak serta komunikasi yang erat kaitannya dengan kecerdasan kinestetik dan verbal. Jadi, kecerdasan interpersonal, kinestetik, dan verbal yang saling terkait satu sama lain ini memiliki kecocokan dengan teori Mc. Kenzie yang memasukkan ketiganya sebagai bagian dari domain interaktif.

Kegiatan bermain peran di TK Keliling KSPA Warakas yang telah berlangsung selama tiga kali, menunjukkan bahwa pada umumnya siswa memasuki tahap *game stage*. Tahapan ini dirasakan peneliti cocok dengan pendapat Lazaer dan Armstrong mengenai tingkatan dari ciri-ciri kecerdasan interpersonal. Namun ada pula siswa yang dilihat dari ciri-ciri usia menurut Mead, masih berada dalam tahap *play stage*.