

**PRAKTIK KEGIATAN BERMAIN PERAN UNTUK
MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL
ANAK USIA DINI DI LINGKUNGAN KELUARGA
KELURAHAN PURWANEGARA**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN MADRASAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2022**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : Rahmah Danisa Nurmalinda

NIM : 1817406034

Jenjang : S1

Jurusan : Anak Usia Dini

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah skripsi berjudul **“Praktik Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga Kelurahan Purwanegara”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, dan bukan pula terjemahan. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya yang saya kutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 13 Juni 2022
Saya yang menyatakan,



Rahmah Danisa Nurmalinda,
NIM.1817406034

PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 835624 Faksimili (0281) 836553
www.uinsalzu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**PRAKTIK KEGIATAN BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN
KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI DI LINGKUNGAN
KELUARGA KELURAHAN PURWANEGARA**

Yang disusun oleh: Rahmah Danisa Nurmalinda, NIM: 1817406034, Jurusan Pendidikan Madrasah, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Kamis, tanggal 14 bulan Juli tahun 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Purwokerto, 10 Agustus 2022

Disetujui Oleh:

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Dr. Heru Kurniawan, M.A.
NIP. 198103222005011002

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Riris Eka Setiani, M.Pd.I.
NIP. 198810072019032016

Penguji Utama,

Dewi Ariyani, M.Pd.I.
NIP. 198408092015032002

Diketahui Oleh:
Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah



Dr. Ali Muhdi, M.S.I.
NIP. 197702252008011007

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 13 Juni 2022

Hal : Pengajuan Munaqosyah
Skripsi Skripsi Sdri. Rahmah Danisa Nurmalinda

Kepada Yth,
Dekan FTIK UIN Prof. K.H.
Saifuddin Zuhri Purwokerto
di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah saya mengadakan bimbingan, koreksi, dan perbaikan seperlunya, maka dengan ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Rahmah Danisa Nurmalinda

NIM : 1817406034

Judul : Praktik Kegiatan Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga Kelurahan Purwanegara

Dengan ini kami mohon agar skripsi mahasiswa tersebut di atas dapat dimunaqasyahkan. Demikian atas perhatian bapak kami sampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Dr. Heru Kurniawan, M. A.
NIP. 19810322200201 1 002

MOTTO

“Hidup ini tentang bermain peran, berusaha menjadi tokoh sebaik mungkin,
untuk menjalin interaksi dan mencapai tujuan terhebat.”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat dan Ridho-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Ku persembahkan karya sederhanaku ini untuk:

Kedua orang tuaku, Bapak Tunharir dan ibu Yatimah, serta kedua adik-adiku tersayang Syabina Garcinia, dan Arphahuria Elfaradis yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan do'a. keikhlasan, kesabaran, serta rasa cinta yang tercurah kepada putri-putrinya. Semoga Allah SWT selalu memberikan perlindungan, kebahagiaan, kesehatan, dan keselamatan.

Kepada yang paling terhormat Abah Kyai Pengasuh Pondok Pesantren Darul Abror beserta keluarga, yang selalu menjadi motivator utama disini, dan doa mustajabnya yang paling kami harapkan. Kami akan selalu meminta ridho dan berkah Beliau.

Tak lupa, untuk sahabat-sahabat yang selalu menemani dalam keadaan suka dan duka. Betin Nuha Amin, Ririn Novia, Fitriani, dan Laelatul Nur Amanah. Serta anak-anakku yang tersayang, yang menjadi penguat, dan menjadi salah satu penyemangat terbesar Ega Naufal, Hezar, Raffy, Fa'i, Azzam, Bima, Rizky, Mikhaila, Naura, Elmira, Khansa, Adrian, Davira, Eyza, Ronggo, Keisha, dan Iqbal. Semoga kalian dapat menuntun tanganku ke Surga-Nya.

PRAKTIK KEGIATAN BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL ANAK USIA DINI DI LINGKUNGAN KELUARGA KELURAHAN PURWANEGARA

Rahmah Danisa Nurmalinda
NIM 1817406034

Abstrak: Anak usia dini memiliki beberapa macam kecerdasan, salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan adalah kecerdasan interpersonal atau kecerdasan sosial. Keluarga adalah tempat pendidikan informal pertama bagi anak usia dini dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal. Dan keluarga, menjadi latar belakang dari penelitian skripsi ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini, dengan praktik bermain peran. Setiap keluarga, memiliki cara tersendiri dalam memfasilitasi dan melaksanakan praktik bermain peran. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), peneliti menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif. Menjelaskan secara rinci pengertian, dan mengembangkan penjelasan sebelumnya. Peneliti menggunakan metode observasi, dan wawancara. Lokasi penelitian yakni di keluarga, peneliti memilih tujuh keluarga yang memiliki anak dalam kategori anak usia dini. Peneliti juga melakukan teknik reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*display data*), dan penarikan kesimpulan. Anak usia 4-6 tahun, membutuhkan stimulasi untuk dapat beradaptasi dengan orang-orang, dan aturan di lingkungannya. Praktik bermain peran yang sering dimainkan di rumah salah satunya masak-masakan. Di dalamnya, mempraktikkan kegiatan berpura-pura membuat makanan dan minuman, dan menyajikannya untuk orang lain. Pada permainan ini, anak usia dini diberikan kesempatan untuk menyuguhkan makanan, dan membuat senang orang lain lewat masakannya. Praktik bermain masak-masakan, mengajak anak usia dini untuk memahami kesukaan orang lain lewat makanan. Pelanggan akan menunjukkan rasa suka pada makanan yang tersaji. Pelanggan akan memuji pembuat makanan dengan ucapan terima kasih. Praktik bermain masak-masakan mengenalkan anak usia dini untuk memahami kesukaan orang lain, menjamu orang lain, mengenalkan kalimat pujian, dan mengenalkan ucapan terima kasih.

Kata Kunci: Anak usia dini, bermain peran, kecerdasan interpersonal, keluarga

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. yang telah memberikan banyak sekali nikmat dan rezeki sehingga penulis dapat dengan lancar menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Praktik Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga Kelurahan Purwanegara”**.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita nabi agung Muhammad SAW. yang diutus Allah SWT. untuk dijadikan *uswatun khasanah* (suri tauladan yang baik) bagi setiap umatnya. Semoga kita semua termasuk kedalam umatnya, dan mendapat syafa‘at beliau pada hari kiamat kelak, *allahumma amin*.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang berhubungan selama proses penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M.A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Ali Muhdi, M.S.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Madrasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dr. Heru Kurniawan, M.A. selaku dosen pembimbing skripsi penulis, yang telah dengan sabar membimbing dan membantu penulis dalam proses penulisan skripsi.
5. Segenap dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Guru-guru, ustadz-ustadzah, Abah Kyai dan Ibu Nyai Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwanegara yang telah memberikan ilmu yang melimpah selama perkuliahan, semoga ilmu yang diberikan dapat menjadi ilmu yang

bermanfaat, amien.

7. Segenap keluarga besar PIAUD A 2018, yang selalu kebersamai perjuangan bersama di kampus tercinta.
8. Almamater Tercinta Pondok Pesantren Darul Abror Watumas Purwanegara Purwokerto Utara.
9. Almamater Tercinta UIN K.H. Prof. Saifuddin Zuhri



DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	1
PERNYATAAN KEASLIAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	ii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Kajian	5
C. Definisi Konseptual.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
F. Kajian Pustaka.....	8
G. Sistematika Penulisan.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Praktik Kegiatan Bermain Peran	16
B. Praktik Bermain Peran	25
C. Tahap Perkembangan Interpersonal Anak Usia Dini	32
D. Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal ...	34
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis Penelitian.....	37
B. Lokasi Penelitian	38
C. Metode Pengumpulan Data	40
D. Metode Analisis Data	44
BAB IV PRAKTIK BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL	46
BAB V PENUTUP	67
A. Kesimpulan.....	67

B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	74
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	94



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini yakni pemberian berbagai macam stimulus untuk menumbuh kembangkan berbagai macam kecerdasan yang ada di dalam dirinya. Anak-anak biasanya sangat aktif, mereka lebih senang melakukan pembelajaran yang bersifat penuh gerakan. Sehingga, pendidik dan orang tua perlu memahami apa yang terbiasa untuk buah hati mereka. Orang tua memilih pola asuh yang kreatif dan sesuai. Pendidikan yang terbaik tentulah berawal dari dalam kandungan, dan akan berlanjut ketika ia memasuki dunia kehidupan, entah itu pendidikan yang ada di rumah ataupun yang ada di lembaga anak usia dini.¹

Pendidikan yang utama adalah dari pola asuh orang tua dalam mendidik anak-anaknya. Mendidik anak-anak di rumah, juga disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan kesenangan mereka. Jika memiliki anak perempuan, maka penerapan pola asuh yang sesuai dengan kebiasaan dan adab untuk anak perempuan, dan juga berlaku sebaliknya.² Pola asuh orang tua juga menentukan anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan, serta siap mengikuti pendidikan yang lebih formal. Untuk itu, orang tua perlu memiliki pengetahuan dalam menentukan pola asuh yang tepat untuk buah hati mereka. Ibu dan ayah harus memiliki komitmen dari mulai hal yang terkecil. Komitmen yang perlu diterapkan adalah aturan-aturan yang sesuai dengan lingkungan dan agama.

¹ Akhmad Muzaimin Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial bagi Anak*, (Jakarta: Ar-Ruz Media Group, Cetakan ke-1 Tahun 2010), hlm. 50

² Al Thridonanto, *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*, (Jakarta: PT Elex Kompas Media, Tahun 2014), hlm 94.

Menurut *Hurlock*, secara sadar atau tidak sadar perilaku orang tua akan ditiru oleh anak.³⁴ dalam hal ini, hubungan sosial orang tua dengan masyarakat juga membuat anak menirukan hal tersebut. Dari sinilah, stimulus-stimulus diberikan, berawal dari orang tua. Karena anak-anak sangat suka hal yang mengasyikan dan membuat motorik kasar dan halus bekerja. Maka, stimulus yang diberikan orang tua perlu dipilih dan disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini.⁵ Alat permainan yang mengandung edukasi yang difasilitasi orang tua, juga memiliki pengaruh terhadap pertumbuhan dan perkembangan mereka, khususnya dalam kecerdasan interpersonal.⁶

Rentang usia 0-6 tahun merupakan masa-masa keemasan bagi anak usia dini, karena di masa ini perkembangan mereka mulai terstruktur, tertata, dan tertopang. Masa keemasan ini sering disebut oleh para pakar sebagai masa *golden age* akibat dari masa keemasan ini adalah jika sering diberikan stimulus yakni anak menjadi tumbuh secara matang dalam berbagai aspek kecerdasannya. Stimulus yang diberikan berkaitan dengan yang hal-hal menarik dan selalu menyenangkan agar membuat mereka bersemangat dalam menjalaninya.⁷ Yang perlu dilakukan guru anak usia dini dalam menumbuhkan kemampuan anak yakni dengan membuat kreatifitas dalam metode bermain bagi anak usia dini. Tujuannya, adalah supaya mereka lebih menikmati kegiatan dengan menyenangkan. Sehingga, tujuan-tujuan yang diharapkan dapat berjalan.⁸

Seorang pakar anak usia dini yang bernama Howard Gardner pernah mengumumkan hasil risetnya tentang *multiple intellegences*, menurut beliau dalam risetnya ada 12 kecerdasan yang beberapa berpotensi dimiliki oleh anak

³ Thridonanto, *Mengembangkan Pola Asuh...*, hlm. 3.

⁴ Novi Mulyani, *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Tahun 2019), hlm. 101.

⁵ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, Cetakan ke-4 Tahun 2015), hlm. 15.

⁶ Anita Yus, *Model Pembelajaran Anak...*, hlm. 14

⁷ Rina Roudhotul Jannah, *Metode Bermain Peran Inklusif Gender pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Gava Media, Cetakan 1, Tahun 2018), hlm. 7.

⁸ Hasnida, *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*, (Jakrta Timur: PT Luxima Metro Media, April Tahun 2017), hlm. 2

usia dini. Salah satu kecerdasan anak usia dini yang tidak kalah penting untuk dikembangkan adalah kecerdasan sosial, atau kecerdasan interpersonal. Karena kecerdasan ini berkaitan dengan lingkungan, dan orang-orang dalam kehidupannya. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak memahami perasaan, berkomunikasi, dan menjalin hubungan sosial yang baik, serta mampu beradaptasi dengan orang-orang di sekelilingnya. Kecerdasan interpersonal tingkat tinggi pada anak usia dini yakni, mereka dapat bermain secara kelompok dengan lingkungannya, menangani masalah bersama tanpa ada campur tangan orang lain. Mereka merasa nyaman, dan senang hati menjalin hubungan dan kerja sama dengan orang-orang disekitarnya.

Dalam lingkungan keluarga di kelurahan Purwanegara, khususnya di gang VI Watumas terdapat banyak sekali anak usia dini. Dari pengamatan yang dilakukan sekilas oleh peneliti, beberapa anak merasa kurang nyaman jika bermain bersama, sedangkan sisanya menikmati. Hal ini, tentu saja berkaitan dengan penerapan pola asuh orang tua dalam mengembangkan kecerdasan sosial anak mereka khususnya. Sehingga, timbulnya sikap yang berbeda dari beberapa anak. Dan tidak dapat dipungkiri, bahwa mereka adalah anak-anak yang masih membutuhkan stimulus untuk mengembangkan kemampuan kecerdasan interpersonal.

Peneliti memilih tujuh keluarga untuk dilakukan pengamatan, dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal. Pada 6 April pukul 10 pagi, peneliti mengunjungi rumah Keluarga Bapak Waluyo.⁹ Kemudian pada tanggal 7 April di siang hari peneliti mengunjungi rumah Keluarga Bapak Slamet.¹⁰ Pada tanggal yang sama 7 April 2022 di sore hari, peneliti mengunjungi rumah Bapak Yanto. Peneliti melakukan aktivitas belajar privat di rumah-rumah tersebut, dan meminta izin untuk meneliti kegiatan bermain. Percakapan tersebut dilakukan setelah kegiatan belajar privat di rumah keluarga-keluarga tersebut.¹¹ Peneliti meminta izin dengan ibu atau istri dari keluarga-keluarga

⁹ Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 6 April 2022.

¹⁰ Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 7 April 2022.

¹¹ Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 7 April 2022.

tersebut, untuk mengamati aktivitas bermain di rumah. Percakapan dilakukan setelah kegiatan belajar privat.¹² Kecerdasan interpersonal yang dimaksud di lingkungan keluarga disini, memiliki indikator kedekatan dengan semua anggota keluarga, mampu menyesuaikan diri dalam melakukan aktivitas di rumah, serta mampu untuk mengikuti aturan-aturan di rumah. Proses mengembangkan kecerdasan interpersonalnya yaitu melalui kegiatan bermain peran. Keluarga-keluarga yang diteliti memiliki anak dalam golongan anak usia dini. Diantaranya keluarga Bapak Slamet, keluarga Bapak Krisna, Keluarga Bapak Yanto, Keluarga Bapak Waluyo, Keluarga Bapak Budi, Keluarga Bapak Hadi, dan Keluarga Bapak Komar. Keluarga-keluarga mereka, ternyata melakukan penerapan praktik bermain peran di lingkungan keluarga.

Peneliti sebagai guru privat di rumah tujuh keluarga ini. Tujuh keluarga ini memiliki kedekatan yang cukup lama. Yang paling dekat adalah keluarga Bapak Waluyo yakni, sudah terjalin selama tiga tahun. Dan yang belum lama ini adalah keluarga Bapak Budi yakni empat bulan. Terlepas dari hal ini, tujuh keluarga ini memiliki anak dalam kategori anak usia dini. Serta, tujuh keluarga ini memfasilitasi anak-anak mereka dengan karakter animasi atau karakter kesukaan anak-anaknya. di samping itu, di sela-sela kegiatan privat, sebelum atau sesudah belajar, peneliti mengamati kegiatan bermain mereka di rumah. Jika mereka mengadakan suatu acara, peneliti diberikan kesempatan untuk hadir dan bercengkrama dengan mereka. Sehingga, peneliti sedikit mengenali keluarga besar mereka. Dan sedikit mengenali kedekatan anak-anak dengan anggota keluarganya.¹³

Tujuh keluarga yang akan diteliti sering melakukan praktik kegiatan bermain peran di rumah. Kegiatan bermain peran yang dilakukan, rata-rata menggunakan metode bermain peran makro. Bermain peran makro, menjadikan dirinya sendiri sebagai tokoh.¹⁴ Selain itu, dalam praktiknya tujuh keluarga

¹² Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 20 April 2022

¹³ Berdasarkan observasi peneliti selama melakukan hubungan sosial dengan keluarga-keluarga tersebut

¹⁴ Yuliani Nurani, *Sentra Bermain Peran Makro (Tema: Rumah Sakit)*, (Tangerang Selatan: Indocam Prima, Tahun 2018), hlm. 1.

tersebut menggunakan benda-benda dan mainan yang terdapat di sekeliling rumah. Aktivitas bermain peran yang dilaksanakan tidak terstruktur, artinya berjalan sesuai dengan imajinasi para pemainnya secara spontan. Serta, durasi bermain perannya pendek, rata-rata 4 sampai dengan 6 menit. Tetapi, praktik bermain perannya memiliki intensitas sering, dan bisa hampir setiap hari.

Dengan demikian, kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan oleh orang tua untuk anak. Keluarga merupakan pendidikan informal pertama yang dilalui oleh anak. Maka, stimulasi awal untuk mengembangkannya berasal dari keluarga. Salah satu caranya adalah dengan melakukan praktik kegiatan beramian peran. Kegiatan bermain peran yang dilakukan oleh setiap keluarga, serta fasilitas yang diberikan tentulah berbeda-beda. Peneliti akan melakukan pengamatan terhadap kegiatan bermain peran di lingkungan keluarga. Kemudian peneliti akan mengambil kecerdasan-kecerdasan interpersonal yang muncul.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Pengembangan dilakukan di dalam lingkungan keluarga, lewat praktik kegiatan bermain peran yang biasanya terjadi di rumah. Setiap keluarga memiliki cara tersendiri dalam melakukan praktik kegiatan bermain, khususnya bermain peran. Sehingga, hal ini dapat memunculkan kecerdasan interpersonal yang berbeda. Penelitian ini, akan berusaha menganalisa kegiatan bermain peran yang ada di lingkungan keluarga. Serta, kecerdasan interpersonal apa saja yang muncul, dari setiap praktik bermain peran di rumah.

B. Fokus Kajian

Peneliti akan melakukan penelitian, pengamatan, serta wawancara di lingkungan keluarga yang melakukan praktik kegiatan bermain peran. Bermain peran adalah kegiatan menirukan sesuatu, seperti tokoh *superhero*, hewan, tumbuhan, dan benda. Mereka menjadi sesuatu yang tidak ada di dalam diri mereka. Dan dalam praktiknya, dimainkan oleh anggota keluarga. Kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan sosial, dimana anak usia dini mampu

menyesuaikan diri dengan lingkungannya yaitu lingkungan keluarga. yang diamati oleh peneliti, indikator-indikator kecerdasan interpersonalnya yaitu, kedekatan dengan semua anggota keluarga, mampu menyesuaikan diri dalam melakukan aktivitas di rumah, serta mampu untuk mengikuti aturan-aturan di rumah. Untuk mengatasi dan menghindarkan kerancuan di dalam penelitian ini, penulis akan membuat titik fokus akurat dengan judul: “Praktik Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga Kelurahan Purwanegara”.

C. Definisi Konseptual

Supaya skripsi ini dapat memperjelas pemahaman pembaca dan sebagai literatur anak usia dini, maka peneliti menetapkan istilah yang memiliki sangkut paut dengan penulisan skripsi.

1. Kegiatan Bermain Peran

Kegiatan bermain peran, adalah kegiatan menirukan tokoh *superhero*, menirukan hewan, menirukan tumbuhan, serta menirukan benda. Jadi secara singkatnya, mereka menjadi sesuatu yang tidak ada di dalam dirinya. Bermain peran adalah salah satu media yang di dalamnya dapat menampilkan bahan-bahan alam, bahan-bahan buatan sebagai alat pendukung bermain peran. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu praktik kegiatan bermain peran memiliki pengaruh terhadap kecerdasan sosial anak usia dini. Kegiatan bermain untuk meningkatkan stimulus anak usia dini bisa lewat alam, benda-benda di sekitar, atau hal menarik lainnya. Penelitian yang akan dikaji oleh penulis adalah tentang kegiatan bermain peran. Tetapi kegiatan bermain peran yang berguna untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal bagi anak usia dini. Kegiatan bermain peran yang dilakukan salah satunya yakni memeragakan tokoh, hewan, tumbuhan, dan benda-benda di sekitar.

2. Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan interpersonal adalah salah satu dari sekian banyak kecerdasan yang dilakukan dari riset seorang ilmuwan bernama Howard

Gardner. Kita tidak bias menilai kecerdasan seekor ikan hanya karena dia tidak bias memanjat pohon seperti monyet. Atau jika diperjelas, kita tidak bias membuat tolak ukur kecerdasan anak hanya dari satu kecerdasan, misalnya dari kecerdasan menghitung. Kecerdasan interpersonal secara istilah adalah sebuah kemampuan anak usia dini dalam menerima keadaan dan perasaan orang lain, memiliki penyesuaian terhadap sikap yang diberikan orang lain, mudah bersahaja dalam melakukan kegiatan bermain bersama-sama, dan tidak suka adanya campur tangan orang tua dan guru dalam kegiatan sosialnya. Dalam hal ini salah satu hal yang dapat meningkatkannya yaitu dengan bermain peran sebagai media pembelajaran anak usia dini.

3. Anak Usia Dini

Anak usia dini, adalah seseorang yang memiliki rentang usia 0-6 tahun. Memiliki karakteristik yang tidak dimiliki oleh orang dewasa. Ciri khasnya yaitu memiliki sikap *egosentris*, rasa ingin tahu yang tinggi, serta suka menerapkan trial and error, dan masih sangat bergantung pada orang di sekitarnya. Mereka senang melakukan hal secara aktif, yaitu melibatkan otot-otot dan motorik kasar lainnya. Sehingga, mereka tidak bias melakukan kegiatan belajar dengan cara duduk berdiam. Maka, orang tua perlu membalut kegiatan belajar bagi mereka dengan kegiatan bermain.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian yang akan penulis lakukan yaitu, bagaimana praktik kegiatan bermain peran dalam mencerdaskan kemampuan sosial anak usia dini di lingkungan keluarga?.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Seperti yang sudah dijabarkan sebelumnya oleh peneliti, maka peneliti ingin menganalisis praktik kegiatan bermain peran bagi anak usia dini di lingkungan keluarga Kelurahan Purwanegara?.

2. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang dapat peneliti sampaikan kepada pembaca adalah sebagai berikut:

a. Secara Teoritis

- 1) Peneliti berharap karya tulis ini dapat dijadikan literature yang dapat menambah wawasan bagi para pembaca
- 2) Secara tidak langsung karya tulis ini memiliki andil peran dalam meningkatkan kecerdasan khususnya pada anak usia dini
- 3) Menjadi tambahan media di lembaga-lembaga PAUD dalam meningkatkan mutu kecerdasan anak usia dini.

b. Secara Praktis

- 1) Menjadi tambahan ide kreatifitas bermain dan belajar.
- 2) Kegiatan penelitian ini memiliki harapan juga untuk orang tua supaya dapat membuat lingkungan belajar yang menyenangkan di rumah
- 3) Memperkaya ilmu dan pengetahuan bagi guru anak usia dini dan orang tua.
- 4) Menjadi acuan kegiatan bermain peran sebagai suatu langkah menyenangkan bersosialisasi dengan teman-teman di anak usia dini.

F. Kajian Pustaka

Dari hasil penelusuran yang peneliti lakukan berkaitan dengan praktik kegiatan bermain peran sudah banyak dikaji oleh peneliti lain diantaranya yaitu:

1. Jurnal Nur Azizah dan Yuli Kurniati, yang dimuat dalam *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*. Dengan judul “Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun”. Dalam jurnal ini, penelitian dilakukan di TK Negeri Pembina di Pekalongan. Banyak data tentang anak-anak, yang memiliki kesulitan mengungkapkan maksud dikarenakan kurangnya kosa kata. Penelitian menggunakan 60 anak. Penelitian menggunakan 2 jenis metode, yakni makro dan mikro. Kesimpulannya adalah, di kelas bermain peran

makro memiliki nilai *Pretest* dan *Posttest* yang lebih tinggi.¹⁵ Peneliti menganalisa persamaan dari Jurnal Nur Azizah, dengan penelitian ini. Didapatkan persamaan bahwa, praktik kegiatan bermain peran, merupakan salah satu metode menyenangkan untuk dilakukan oleh anak usia dini. Dalam hal ini, dapat meningkatkan kosa kata sehingga anak usia dini mudah berkomunikasi. Akibat dari penambahan kosa kata inilah, anak usia dini menjadi mudah dalam melakukan kegiatan sosial di lingkungannya. Persamaannya yaitu, penambahan kosa kata lewat kegiatan bermain peran, tujuannya juga untuk memudahkan mereka dalam menyatakan maksud, dan keinginan. Sehingga, mereka mudah bergaul dengan orang-orang di lingkungannya. Perbedaan yang dapat dianalisa yakni, dalam jurnal tersebut, anak ditinjau kemampuannya dengan tes. Diberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui batas kemampuan kosa kata mereka. Sedangkan, dalam penelitian skripsi ini, peneliti tidak memberikan soal *post test* dan *pre test*.

2. Jurnal Dina Nur Inten, dari Universitas Islam Bandung dengan judul “Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran”. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas.pelaksanaannya dilakukan di salah satu lembaga PAUD, dengan dampingan guru-guru. Tema-tema yang digunakan tidak jauh dari kehidupan masyarakat seperti jualan, dan kegiatan masak-masakan. Hasil penelitian ditemukan bahwa, komunikasi anak jadi meningkat dengan teman-teman di kelas dan guru setelah melakukan aktivitas bermain peran. Karena dalam praktiknya, tema yang digunakan tidak asing oleh mereka, seperti jualan dan memasak. Sehingga, mereka bisa dengan mudah mengikutinya.¹⁶ Peneliti menganalisa kesamaan dari jurnal ini yaitu,

¹⁵ Nur Azizah dan Yuli Kurniawati, “Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun”, *Jurnal Universitas Negeri Semarang dimuat dalam Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies Vol 3 No. 1 November Tahun 2013*, hlm. 1-17.

¹⁶ Dinar Nur Inten, ”Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran”, *Jurnal FTIK Universitas Islam Bandung Vol 5 No. 1 Juni Tahun 2017*, hlm. 1-23.

persamaan tujuan. Tujuan dari jurnal tersebut adalah, agar anak usia dini dapat berkembang komunikasinya lewat kegiatan bermain peran. Jika anak usia dini dapat berkomunikasi, mereka bisa menyampaikan keinginan, dan perasaan. Persamaannya yaitu, akan memudahkan mereka dalam beradaptasi, dan melakukan sosial dengan orang-orang di sekelilingnya. Perbedaannya yaitu, jurnal ini melakukan penelitian dan pengamatan tentang bermain peran di lembaga PAUD. Sedangkan, skripsi ini melakukan pengamatan dan penelitian di lingkungan keluarga.

3. Jurnal Rini Meita Indrawati, dari Universitas Negeri Semarang yang dimuat dalam *Journal of Elementary School*. Dengan judul “Peningkatan Aktivitas dengan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi melalui Bermain Peran”. Penelitian dilakukan pada siswa-siswi kelas 4 SDN Negeri 4 Cipaku Mrebet. Didapatkan data bahwa rendahnya Ilmu Pengetahuan Sosial mereka tentang sejarah kemerdekaan Indonesia. Maka, metode belajar yang semula menggunakan buku dan penjelasan guru, akan diubah menjadi praktik bermain peran. Dan hasilnya didapat bahwa, adanya peningkatan performansi siswa-siswi dalam Ilmu Pengetahuan Sosial, sebelum dan sesudah kegiatan bermain peran. Mereka lebih aktif ketika diberi pertanyaan tentang pahlawan-pahlawan.¹⁷ Peneliti mencoba menganalisa persamaan dan perbedaan dari jurnal ini. Persamaannya yaitu, praktik kegiatan bermain peran merupakan salah satu metode menyenangkan. Metode bermain peran dapat mengembangkan berbagai macam kecerdasan. Selain daripada kecerdasan interpersonal, juga dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial. Yakni, mengingat wajah pahlawan, dan pakaiannya. Sedangkan perbedaannya yaitu objek dari penelitian tersebut bukanlah kelompok anak usia dini, tetapi anak-anak dalam rentang usia 9-10 tahun.
4. Skripsi Nevi Ermita dari UIN Raden Intan Lampung dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Bahasa pada Anak

¹⁷ Rini Meita Indrawati, “Peningkatan Aktivitas dengan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi melalui Bermain Peran”, *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, Vol 2 No.1 Tahun 2013, hlm. 1-18.

Usia Dini di TK Assalam 1 Sukarame Lampung Tengah. Kegiatan bermain peran memiliki manfaat terutama dalam waktu, anak ditunjang kosa kata kebahasaannya lewat kegiatan yang mudah, menyenangkan, dan tidak memakan waktu. Lewat kegiatan ini, mereka saling bertukar peran sehingga membentuk interaksi antar sesama. Mereka saling bergurau, saling memberi tahu, dan saling berbincang. Mereka dapat memerankan tokoh dengan baik tanpa merasa gugup dan malu. Secara tidak langsung mengenalkan lingkungan sosial yang sesungguhnya. Mereka belajar bernegosiasi, memecahkan masalah, dan saling membantu.¹⁸ Peneliti mencoba menganalisa persamaan dan perbedaan dari skripsi tersebut. Persamaannya yaitu, tujuan dari skripsi tersebut adalah untuk meningkatkan bahasa pada anak usia dini. Peningkatan bahasa dilakukan dengan kegiatan bermain peran. Jika bahasa pada anak usia dini berkembang, maka anak usia dini dapat menyampaikan keinginan, dan bercerita. Sehingga, dengan bahasa yang baik, mereka jadi mudah dalam beradaptasi. Bahasa yang berkembang dengan baik, dapat berakibat pada sosial yang baik. Praktik kegiatan bermain peran pada penelitian tersebut, berada dalam lembaga PAUD. Sedangkan, peneliti melakukan pengamatan praktik bermain peran di lingkungan keluarga.

5. Skripsi Eka Khusnawati dari Universitas Jambi dengan judul “ Hubungan antara Bermain Peran dengan Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun di TK ABA IV Kota Jambi”. Isinya yaitu bermain peran atau role playing didefinisikan juga sebagai aktivitas untuk menjadi sesuatu yang bukan berasal dari dalam diri sendiri. Entah itu menjadi tokoh yang ada, hewan, atau tumbuhan. Atau bahkan menjadi sesuatu yang tidak nyata seperti menjadi peri, menaiki unicorn, atau memiliki kekuatan super. Prinsip dari kegiatannya hanya satu, yaitu menyuguhkan kegiatan yang ada di dunia nyata dan disajikan ke atas panggung atau dalam kelas. Untuk kemudian

¹⁸ Nevi Ermita, "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Bahasa pada Anak Usia Dini di TK Assalam 1 Sukarame Lampung Tengah", *Skripsi*, Lampung: Universitas Islam Negeri Lampung Tahun 2018), hlm. 32.

membuat anak menjadi rileks dan refleksi pembelajaran.¹⁹ Peneliti mencoba mencari persamaan dan perbedaan dari penelitian tersebut. Persamaan yang ditemukan peneliti yaitu, adanya keterkaitan praktik bermain peran dengan kecerdasan interpersonal atau sosial. Itu artinya, dalam praktik bermain peran dituntut untuk melakukan hubungan sosial dengan orang lain. Praktik bermain peran mencoba anak usia dini untuk melakukan kerjasama tim. Sehingga, ada akibatnya untuk pengembangan kecerdasan sosial. Perbedaannya yaitu, penelitian praktik bermain peran tersebut penelitiannya di lembaga PAUD. Sedangkan peneliti, melakukan pengamatan di lingkungan keluarga.

6. Skripsi Dian Cahya Ningrum dari IAIN Metro dengan judul “Penerapan Model Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 2 Kotagajah Lampung”. Isinya yaitu penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam pembelajaran menjadi menyenangkan dan hidup, karena mereka sangat mendalami peran yang dibagikan. Mereka mencoba menghayati. Dan juga penonton ikut aktif dalam menyimak kegiatan yang ditampilkan oleh teman-temannya. Metode bermain peran (*role playing*) siswa membuat mereka menjadi lebih dewasa, karena mereka belajar memecahkan masalah yang terjadi tanpa terencana sebelumnya.²⁰ Peneliti mencoba menganalisa persamaan dan perbedaan dari skripsi ini dengan judul penelitian. Persamaan yang di dapat yaitu, praktik bermain peran ini bertujuan untuk siswa dapat memecahkan masalah dalam bentuk kerja kelompok. Masalah yakni berupa kasus dalam kegiatan bermain peran. Yang berakibat, pada di kelas, mereka mampu menyelesaikan soal yang dibagi dalam kelompok. Persamaannya yaitu, supaya mereka dapat melakukan hubungan sosial yang baik sesama anggota. Hubungan yang baik itu digunakan untuk memecahkan masalah.

¹⁹ Eka Khusnawati, ”Hubungan antara Bermain Peran dengan Interaksi Sosial Anak Usia 4-6 Tahun di TK ABA IV Kota Jambi”, *Skripsi*, (Jambi: Universitas Jambi, Tahun 2020), hlm. 3.

²⁰ Dian Cahya Ningrum, “Penerapan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah”, *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Lampung, Tahun 2020), hlm. 45.

Perbedaannya yaitu, objek pada penelitian tersebut, bukan dalam kategori golongan anak usia dini, dan dalam lingkup lembaga pendidikan.

7. Skripsi Cari Ulina dari UIN Sumatera Utara Medan dengan judul “Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 tahun di TK IT Insan Madani Bandar Setia Tahun 2017/2018”. Isinya yaitu metode bermain peran memiliki pengaruh dalam perkembangan sosial anak. berkomunikasi baik dan dapat bergaul dengan teman-temannya. Indikator yang ditetapkan oleh peneliti adalah komunikasi. Supaya anak dapat mengomunikasikan dan berkomunikasi dengan teman-temannya. Anak belajar merespon, belajar prososial, dan mengenal karakter teman-temannya lewat kejadian yang tidak terduga.²¹ Peneliti berusaha menganalisa persamaan dan perbedaan dari skripsi tersebut. Persamaan yang sangat jelas yaitu, tujuan dari bermain perannya adalah untuk perkembangan kemampuan sosial. Kemampuan sosial berkaitan dengan kecerdasan interpersonal. Skripsi ini, memiliki hubungan yang sangat erat dengan judul peneliti. Yaitu, dengan bermain peran diharapkan kemampuan anak dalam melakukan kegiatan sosial dapat berkembang. Persamaan selanjutnya yaitu, kegiatan bermain peran diperuntukkan untuk kelompok anak usia dini. Perbedaan dari skripsi ini, dengan judul peneliti yaitu. Skripsi ini melakukan penelitian, dan kegiatan bermain perannya dalam lembaga PAUD, bukan di lingkungan keluarga.
8. Skripsi Eza Zukiah dari IAIN Bengkulu dengan judul “Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Multiple Intelligences Anak di Kelas B PAUD Putri Bungsu Kabupaten Mukomuko”. Isinya yaitu metode bermain peran atau sosiodrama memiliki inti menyuguhkan seluruh kehidupan nyata dan menumpahkannya di atas panggung atau di dalam pertemuan kelas. Dan secara tidak langsung menumbuhkan karakter, sosial, perasaan, dan ide-ide dalam diri mereka. Kegiatan bermain peran memiliki tingkat efektif yang cukup tinggi dalam kegiatan pembelajaran yang

²¹ Cari Ulina BR Bangun, “Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Insan Madani Bandar Setia”, *Skripsi*, (Lampung: Universitas Islam Negeri Lampung, Tahun 2018), hlm. 34.

mengkhususkan pada peningkatan sosial.²² Peneliti mencoba menganalisa persamaan dan perbedaan dengan judul peneliti. Persamaannya yaitu, Kecerdasan interpersonal juga termasuk dalam *Multiple Intelligences*. Yang dimaksudkan dari skripsi ini yaitu, pengaruh bermain peran nantinya bisa mengembangkan kecerdasan bahasa, interpersonal, visual spasial, natural, spiritual, serta lainnya. *Multiple Intelligences* dapat diartikan sebagai kecerdasan jamak. Praktik bermain peran memang menjadi salah satu metode menyenangkan. Selain itu, bermain peran juga mencakup beberapa kecerdasan untuk anak usia dini di dalamnya. Perbedaannya yaitu, penelitian pada skripsi tersebut melakukan pengamatan di lembaga PAUD. Bukan melakukan subjek bermain peran di lingkungan keluarga.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan adalah kerangka mengenai hal hal yang perlu dikaji dan diulas. Sistematika pembahasan dibuat menjadi 3 bagian, bagian awal, isi, dan bagian akhir. Dan di dalam bagian isi terdapat 5 bab.

1. Pada bagian awal memiliki halaman judul, lalu abstrak, kata kunci, motto, persembahkan kepada, dan kata pengantar.
2. Pada Bab pertama terdapat pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, manfaat dan tujuan, kajian pustaka, dan sistematika pembahasan.
3. Bab kedua berisikan landasan teori yang dimuat, pada sub bab A memiliki isi kajian dari praktik kegiatan bermain peran, manfaat kegiatan bermain peran. Pada sub bab B berisi pengertian kegiatan bermain peran, langkah awal untuk memulai kegiatan bermain peran, serta manfaat yang di dapatkan anak usia dini ketika bermain peran untuk kecerdasan sosialnya.
4. Bab ketiga memiliki isi landasan metode penelitian, yang meliputi lokasi penelitian, objek dan subjek penelitian, serta teknik analisis data.

²² Eza Zukiah Nur, "Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Multiple Intelligences Anak di Kelas B PAUD Putri Bungsu Kabupaten Mukomuko", *Skripsi*, (Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, Tahun 2018), hlm. 61.

5. Bab keempat berisikan kajian dan pembahasan hasil riset bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan anak usia dini.
6. Bab kelima berisi penutup, kesimpulan, dan saran-saran untuk penulis.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Praktik Kegiatan Bermain Peran

1. Pengertian Bermain Peran

Bermain peran adalah kegiatan menirukan, menghayati, dan menjadi sesuatu yang tidak ada di dalam anak tersebut. Secara konsep, bermain peran memiliki hakikat menirukan tokoh, hewan, tumbuhan, dan benda-benda di sekitar²³. Dalam kegiatan ini, anak diminta menjiwai suatu peran fiksi atau non fiksi, sehingga hal itu dapat ditampilkan dengan nyata di atas panggung atau di dalam ruang pertemuan. Di dalam praktiknya, kegiatan bermain peran memaksa anak-anak untuk melakukan interaksi dengan orang-orang yang berperan di dalamnya.²⁴ Bermain peran atau drama dalam Bahasa Yunani berarti *draomai*, yang berarti tindakan, beraksi, perlakuan, dan sebagainya. drama berarti kegiatan yang menyuguhkan aksi.²⁵

Menurut Aida dan Rini, bermain peran merupakan pengembangan kegiatan pembelajaran bagi anak usia dini dengan cara penghayatan. Karena bermain peran digolongkan ke dalam bermain aktif. Selain itu di dalamnya dilengkapi atribut dari bahan-bahan alam atau buatan.²⁶ Di dalam interaksi, terjadi hubungan yang terjalin antara 2 orang atau lebih. Jika interaksi ini konsisten terjadi, maka anak akan dengan mudah mencapai tujuan atau keinginannya. Menurut Supriyati dan Gunarti pada Tahun 2008, bermain

²³ Sukadi, *Seni Bermain Drama*, (Magetan, Telaga Ilmu, Tahun 2018), hlm. 18.

²⁴ Dinar Nur Inten, "Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran", dimuat dalam *Jurnal Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan Universitas Islam Bandung, Media Tor Vol 10 (1) Juni 2017*, hlm. 111.

²⁵ Lea Lina, *Asyiknya Bermain Drama*, (Jakarta Timur: PT PERCA, Edisi Digital, Tahun 2021), hlm. 3

²⁶ Nurul Aida, "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini", *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945, Vol 4 No. 1 Tahun 2015*, hlm. 15.

peran adalah bentuk pengembangan daya khayal anak usia dini. Karena, mereka berusaha menjadi tokoh-tokoh, dan benda sekitar.²⁷

Menurut Beaty, bermain peran adalah kegiatan bermain yang dapat menjadikan anak usia dini sukses di kehidupan selanjutnya. Karena bermain peran bukanlah kegiatan yang sepele.²⁸ Menurut Khoerunnisa, bermain peran bisa dikatakan sebagai permainan simbolik, karena anak berfantasi dengan dunianya, berpura-pura, serta turut aktif dalam menjalani perannya tersebut.²⁹ Menurut Oemar Hamalik, bermain peran membuat anak berekspresi bebas tanpa adanya penghalang. Sehingga, menjadikan anaknya kreatif dalam melakukan pembelajaran.³⁰

Menurut Ramayulis, bermain peran adalah kegiatan menunjukkan peragaan baik secara uraian maupun kenyataan. Membentuk hubungan sosial yang berimplikasi pada anak-anak untuk memeragakannya.³¹ Menurut Hamzah, bermain drama atau bermain peran termasuk karya seni memahami diri sendiri, dan memahami orang lain.³² Prinsip dari praktik kegiatan bermain peran bagi anak usia dini menerapkan metode simulasi, anak usia dini melakukan pendalaman dan menghayati peran yang diberikannya.³³ Simulasi yang diberikan pada anak usia dini adalah memiliki efek pada penguasaan sikap, bahasa, dan gerak tubuh melalui penghayatannya.

²⁷ Halida, "Metode Bermain Peran Dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun)", *Jurnal dimuat dalam Universitas Tanjungpura Vol. 3 No. 1 Tahun 2017*, hlm. 28.

²⁸ Halida, *Metode Bermain Peran...*, hlm. 29

²⁹ Eky Prasetya Pertiwi, *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran*, (Yogyakarta: Nusamedia, Cetakan ke-1, Tahun 2018), hlm. 66

³⁰ Ulfah Nur Hidayati, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Play) pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI di MI Guppi Pekuncen", *Skripsi*, (Purwokerto: STAIN Purwokerto, Tahun 2008), hlm. 33.

³¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), hlm. 236.

³² Muhammad Alfaruki, "Bermain Peran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini", *Skripsi*, (Tulungagung, IAIN Tulungagung, Tahun 2018), hlm. 13.

³³ Mulyono, *Strategi Pembelajaran*, (Malang: UIN Maliki Press, 2012), hlm. 44.

Salah satu dampak yang besar dalam kegiatan bermain peran ini adalah mereka menampilkan hal hal yang nyata atau bahkan tidak nyata sekalipun menjadi sesuatu yang imajinatif. Tidak hanya itu, mereka menjadi mengenal lingkungan sosial skala besar yang seharusnya dijalankan oleh orang dewasa, karena adanya penghayatan itulah mereka menjadi apapun yang ada di dalam imajinasi mereka.³⁴

Salah satu manfaat yang diperoleh dari kegiatan bermain peran atau simulasi sosial ini adalah mereka dapat memecahkan masalah yang muncul secara tiba-tiba, serta dapat menumbuhkan ide yang tidak terduga, adanya interaksi dengan komunikasi, dan dapat memerankan sesuatu yang diberikannya secara nyata. Mereka dapat menjalin hubungan sosial dan mengeksplorasikan diri mereka secara langsung tanpa perantara orang lain. Secara tidak sadar, mereka mengenal hal-hal yang seharusnya dipatuhi oleh orang dewasa seperti norma, aturan, kedisiplinan, dan tanggung jawab.³⁵

Kesimpulan dari kegiatan bermain peran adalah, praktik simulasi atau berpura-pura bagi anak usia dini dalam mewujudkan sesuatu yang nyata atau tidak nyata. Menirukan tokoh yang sejarah di masa lampau, tokoh khayalan, atau tokoh masa depan. Walaupun begitu, anak usia dini secara tidak langsung terlibat dalam proses sejarah dengan memerankan tokoh di masa lampau, dan menyempurnakan dirinya dengan menirukan tokoh-tokoh khayalan. Jadi, kegiatan bermain peran merupakan salah satu permainan aktif, karena menimbulkan kegembiraan dari apa yang telah dilakukan anak tanpa melalui orang lain.³⁶

2. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan sendiri dimaknai sebagai kemampuan seorang anak menangani masalah, dan membuat masalah untuk diselesaikan sendiri. Namun dalam riset yang dilakukan oleh seorang ilmuwan yang bernama Howard Gardner pada tahun 1989 menemukan kecerdasan jamak atau

³⁴ Djamarah, *Guru dan Anak ...*, hlm. 237.

³⁵ Djamarah, *Guru dan Anak...*, hlm. 238.

³⁶ Pertiwi, *Pendidikan Karakter pada ...*, hlm. 65.

Multiple Intelligences yang menjiwai sekitar 12 kecerdasan. Riset yang dilakukan oleh Howard Gardner dijadikan sebagai rujukan, model, dan strategi bagi seluruh lembaga anak usia dini di dunia. Salah satu kecerdasan yang ditemukan oleh beliau adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak dalam menjalin hubungan sosial dengan sesama.³⁷

Menurut Safaria, kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak usia dini dalam membentuk, mempertahankan, dan menjalin interaksi yang sehat dengan orang lain.³⁸ Di dalam buku *Multiple Intelligences* karya Howard Gardner Tahun 1995, dan dikutip oleh Hartup. Menerangkan bahwa kecerdasan interpersonal adalah membentuk anak untuk menciptakan relasi yang baik dengan orang-orang disekitarnya. Karena relasi yang baik, akan mengembangkan kemampuan neurotik dan psikotik. Menurut Williams, kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak memahami *mood* orang lain dan dapat berinteraksi dengan baik.

Menurut Gardner, kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak dalam melakukan hubungan sosial dengan orang-orang di sekelilingnya. Yang mencakup memahami karakter orang lain, dan dapat membuat *circle* atau relasi. Menurut Albrecht, dalam bukunya yang berjudul *Social Intelligence*. Kecerdasan interpersonal kemampuan anak usia dini dalam memahami *mood* orang lain. Tidak hanya itu, mereka memahami kondisi dan situasi orang lain. Sehingga mereka melakukan adaptasi terhadapnya.³⁹

Menurut Morisson pada Tahun 2012, kecerdasan interpersonal adalah berkembangnya secara matang sosial dan emosional anak usia dini. Sehingga hal ini, dapat memunculkan tingkat komunikasi yang baik, antara mereka dengan orang-orang di sekitarnya. Menurut Muhammad Yaumi,

³⁷ Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial ...*, hlm. 43.

³⁸ Catur Yuniarto, *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Nusamedia, Cetakan ke-1, Tahun 2018), hlm. 66

³⁹ Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial ...*, hlm. 58.

kecerdasan interpersonal adalah kemampuan dalam mengenali dan memahami sikap yang dimunculkan oleh orang lain sebagai isyarat social baginya.⁴⁰ Menurut *Daniel Goleman*, kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak usia dini dalam melakukan aktivitas bersama yang terstruktur seperti organisasi. Menurut *Daniel Goleman*, pemimpin yang terbaik untuk masa depan adalah diri anak sendiri. Maka, kecerdasan interpersonal adalah salah satu factor pendukung kesuksesan.⁴¹

Menurut Agustina pada Tahun 2001, kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak dalam memberikan informasi. Dan jika diasah, hal ini dapat menjadikan individu yang berhasil di kemudian hari.⁴² Menurut *Robert A. Baron* dalam bukunya yang berjudul *Social Psychology*, kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak usia dini dalam memberikan reaksi dari sikap orang lain. Entah itu sikap positif, atau sikap negative orang lain terhadapnya.⁴³ Menurut Mansur, kecerdasan interpersonal anak usia dini adalah kepekaan mereka terhadap emosi dan kondisi orang lain.⁴⁴

Menurut *Amstrong*, kecerdasan interpersonal adalah kemampuan mengerti dan memahami perasaan orang lain. Setelah itu mereka dapat melakukan kerja sama dengan orang lain dengan baik. Jadi, kecerdasan interpersonal adalah kemampuan anak usia dini dalam memahami orang lain serta mampu menjalin relasi dengan orang lain⁴⁵. Menurut Vygotsky, anak usia dini akan lebih maju, dan berkembang jika mereka mampu berinteraksi dengan orang lain.⁴⁶

⁴⁰ Fitri Oviyanti, "Urgensi Kecerdasan Interpersonal Bagi Guru", *Jurnal Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang, Vol III No. 1 Tahun 2017*, hlm. 80.

⁴¹ Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial ...*, hlm. 47

⁴² Siti Mumun Muniroh, "Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak", *Jurnal Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pekalongan*, hlm. 17.

⁴³ Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial ...*, hlm. 68.

⁴⁴ Fauzi, *Model Pengasuhan Anak Usia Dini pada Keluarga dengan Ibu sebagai Buruh Pabrik*, (Yogyakarta: CV Hikam Media Utama, Tahun 2020), hlm. 29

⁴⁵ Novan Ardy Wiyani, *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, Cetakan ke-1, Tahun 2014), hlm. 85.

⁴⁶ Masganti Sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Penerbit Kencana Tahun 2017), hlm. 148.

Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal rendah memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Agresif, yaitu cenderung benci jika didekati, serta langsung memberikan pukulan ketika perilaku temannya tidak sesuai udengannya.
2. Introvert, atau lebih senang menyendiri. Anak yang kurang dalam kecerdasan interpersonal, lebih senang melakukan kegiatan bermain sendiri.
3. Sulit melakukan komunikasi, bukan karena mereka mengalami *speak delay*, akan tetapi karena mereka tidak dapat menyampaikan maksud, gagasan, dan ide.
4. Sulit berbaur, anak yang mengalami kecerdasan interpersonal yang rendah, masih sangat membutuhkan dampingan orang tua dan guru. Ketika melakukan interaksi sosial, mereka kurang percaya diri, dan akan menangis jika tidak didampingi.⁴⁷

Howard Gardner membuat riset dan menuliskan karyanya pada tahun 1983 melalui bukunya yang berjudul *Frames of Mind*. Dalam bukunya tertulis jika anak usia dini yang memiliki kecerdasan interpersonal yaitu; (1) empati, kemampuan mengenal dan memahami orang-orang di sekitarnya, (2) hubungan yang terjalin dengan orang lain adalah hubungan yang selalu baik, (3) memahami karakteristik orang-orang disekitarnya, (4) mampu berkomunikasi tanpa perantara, (5) ekspresif dan menunjukkan perasaan bersahaja ketika berinteraksi.⁴⁸

Ciri-ciri anak usia dini yang memiliki kecerdasan interpersonal dengan baik yaitu; (1) memiliki hubungan sosial yang baik antar anggota keluarga dan teman, (2) memiliki tingkat komunikasi yang baik dalam menyampaikan sesuatu dengan anggota keluarga dan teman, (3) dapat

⁴⁷ Galih Wicaksono, "Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya", *Jurnal dimuat dalam Mahasiswa Bimbingan Konseling Vol. 1 No. 1 Tahun 2013*, hlm. 17.

⁴⁸ Fitri Oviyanti, "Urgensi Kecerdasan Interpersonal Bagi Guru", *Jurnal Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang, Vol III No. 1 Tahun 2017*, hlm. 86-87.

memberikan pengaruh baik dan bersahaja, (4) mampu bermain bersama dan memecahkan masalah.⁴⁹

3. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, anak usia dini adalah seseorang yang memiliki rentang usia 0-6 tahun. Menurut pakar pendidikan anak Tahun 2004, anak usia dini adalah individu berusia 0-8 tahun. Menurut pakar pendidikan anak, anak usia dini adalah sekelompok individu yang memiliki usia dari 0-9 tahun.⁵⁰ Menurut *Osbon, White, dan Bloom*. Hasil penelitian mereka menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak usia pada rentang 0-6 tahun. Dimana pada rentang usia 0-4 tahun tahap perkembangan otaknya mencapai 50%.⁵¹

Menurut *National Association Education Young Children*, anak usia dini adalah individu dalam rentang usia 0-8 tahun. Mereka akan menjalani dan menghadapi suatu perkembangan yang sangat pesat, dan fundamental.⁵² Menurut *Tina Bruce* pada Tahun 1987, anak usia dini adalah individu yang memiliki masa peka pada rentang usia 0-3 tahun. Perlunya rangsangan khusus dari orang tua dan pendidik untuk menstimulasi masa peka tersebut.⁵³ Menurut *Mansur* pada Tahun 2005, anak usia dini adalah sekelompok manusia unik yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Pertumbuhan dan perkembangan ini berbeda antar individu dengan individu lainnya.⁵⁴

Menurut *Kartini Kartono* pada Tahun 1990, anak usia dini adalah manusia yang memiliki ciri khas dari orang dewasa. Salah satunya aktif dan

⁴⁹ Brookhart S. M & Nitko, *Assesment and Grading in Classrooms*, (NJ: Prentice-Hall, 2008).

⁵⁰ Fauzi, *Model Pengasuhan Anak ...*, hlm. 19

⁵¹ Suyadi dan Maulidya, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Cetakan ke-1, Maret Tahun 2013), hlm. 9

⁵² Hasnida, *Analisa Kebutuhan Anak ...*, hlm. 6.

⁵³ Suyadi dan Maulidya, *Konsep Dasar PAUD...*, hlm. 28.

⁵⁴ Kuswaidi, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Tahun 2011), hlm. 16.

rasa ingin tahu tinggi.⁵⁵ Menurut *Byrnes*, anak usia dini adalah manusia yang memiliki rentang usia 0-8 tahun dan pada 4 tahun pertama, mereka membutuhkan pendidikan khusus untuk mempersiapkan masa depannya.⁵⁶ Menurut *J. Black*, yang disebut dengan anak usia dini adalah dimulai saat anak tersebut dalam kandungan, sampai dengan usia 6 tahun.⁵⁷ Anak usia dini dari segi fisik, sosial, emosional, dan tingkah laku memiliki ciri khas berbeda dari orang dewasa.⁵⁸ Dalam hal lain juga memiliki karakteristik *egosentris*, masih suka melakukan *trial and error*, serta masih sangat membutuhkan bantuan dari orang-orang di sekitarnya.

Mereka senang melakukan sesuatu secara abstrak, karena mereka memiliki fokus yang pendek. Dalam aktivitasnya, mereka sangat aktif, dan senang melibatkan otot-otot atau kemampuan motorik kasar. Mereka tidak cocok mengikuti kegiatan belajar yang monoton dan duduk terpaku. Kegiatan belajar yang dilakukan harus dibalut dengan kegiatan bermain. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan karakteristik mereka tadi. Supaya, tujuan dari kegiatan belajar dapat tercapai, yakni menjadikan mereka dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.⁵⁹

4. Pengertian Keluarga

Keluarga adalah sekelompok individu yang memiliki hubungan genetik, yang terdiri dari ayah, ibu, kakek, nenek, kakak, adik, dan sebagainya. setiap keluarga memiliki kepala keluarga. Keluarga adalah sebuah tempat yang terdiri dari banyak orang, yang setiap orangnya memiliki hubungan darah dengan kita. Menurut Departemen Kesehatan

⁵⁵ Aldi Maulana dkk, "Bermain Ludo King untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini", *Jurnal Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya*, Vol. 2 No. 2a, November 2018, hlm. 3.

⁵⁶ Hasnida, *Analisa Kebutuhan Anak ...*, hlm. 198.

⁵⁷ Fauzi, *Model Pengasuhan Anak ...*, hlm. 19

⁵⁸ Hasnida, *Analisa Kebutuhan Anak ...*, hlm. 2.

⁵⁹ Agus F. Tangyong, *Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Gramedia, Cetakan Edisi Revisi Tahun 2009), hlm. 1-3

pada Tahun 1998, keluarga adalah komunitas terkecil di dalam lingkungan masyarakat. Berikut adalah definisi keluarga menurut beberapa pakar.

Menurut Undang-undang Nomor 10 Tahun 1992, keluarga adalah unit terkecil yang terdiri dari ayah, ibu, dan anaknya. atau ayah dan anaknya, atau ibu dan anaknya. Menurut *Spradley* dan *Allender*, keluarga adalah sekelompok individu, yang memiliki ikatan emosional, sosial berbeda. Perbedaan itu disatukan untuk mencapai tujuan bersama.⁶⁰ Menurut *Sayekti*, keluarga adalah hubungan dari kedua individu yang berbeda gender, hubungan itu di dalam ikatan perkawinan. Kemudian, mereka hidup bersama dalam satu tempat tinggal.

Menurut *Raisner*, keluarga adalah ikatan sekelompok individu, dimana terdapat ayah, ibu, anak, kakek, dan nenek.⁶¹ Menurut *Friedman* pada Tahun 1998, adalah sekelompok manusia yang saling berbagi plajaran dan pengalaman, saling mengidentifikasi satu sama lain, dan melakukan hubungan kedekatan. Menurut *Bailon* dan *Maglaya* pada Tahun 1978, keluarga adalah sekelompok individu yang berada dalam ikatan rumah tangga. Mereka memiliki hubungan secara biologis, dan saling berinteraksi satu sama lain.

Menurut *Duvall* dan *Logan*, keluarga adalah sekelompok manusia di dalam ikatan pernikahan. Melakukan hubungan untuk menciptakan keturunan, salah satunya melakukan kegiatan adopsi. Keluarga memiliki tujuan untuk mempertahankan tradisi. Menciptakan keturunan yang baik secara fisik dan psikis. Keluarga merupakan unit yang paling kecil dari suatu masyarakat, dimana kita dikenalkan budaya, aturan, dan agama. Tempat kita mempelajari dan beradaptasi dengan masyarakat.⁶²

⁶⁰ Wahini Meda, 2019, "Keluarga Sebagai Tempat Pertama dan Utama Terjalannya Sosialisasi Pada Anak", http://tumoutou.net/702_05123/meda_wahini.htm, diakses pada 23 April 2022, pukul 15:30.

⁶¹ Dzikri Khasnudin, 2018, "Pengertian Keluarga Menurut Para Ahli dan Berbagai Sudut Pandang", Vol. 3 No. 1, dzikrikhasnudin.com, diakses pada 23 April 2022, pukul 16:00

⁶² Herien Puspitawati, *Modul Ketahanan Keluarga dan Anak Pekerja Imigran Indonesia*, (Bogor: PT Penerbit IPB Press, Cetakan ke 1, Desember Tahun 2019), hlm. 4

Menurut Safrudin, keluarga adalah gabungan dari beberapa individu dalam ikatan pernikahan. Setelah itu, mereka memiliki tujuan untuk saling menjaga, membuat kedamaian, dan ketentraman.⁶³ Menurut Shochib, keluarga adalah bentuk kerjasama sosial untuk melakukan reproduksi, saling membentuk ekonomi yang sejahtera, dan hidup bersama dalam tempat tinggal.⁶⁴ Menurut *Salvicion* dan *Celis*, keluarga adalah hubungan 2 individu atau lebih dalam ikatan perkawinan. Mereka memiliki aturan dalam hubungan social dan emosional.⁶⁵

Keluarga adalah sebuah tempat ternyaman, karena di dalamnya berisikan orang-orang yang secara emosional terikat kuat dengan kita. Keluarga adalah tempat untuk bergantung, tempat perlindungan, tempat bertukar kasih sayang, tempat menyesuaikan diri pertama, dan tempat pertama dikenalkannya norma-norma di lingkungan masyarakat. Keluarga menjadi salah satu tempat terbaik untuk berkeluh kesah dan berbagi cerita. Dalam konteks anak usia dini, keluarga adalah tempat pertama diberikannya stimulus atau rangsangan. Dari sinilah, spiritual, kepribadian, dan kecerdasannya terbentuk. Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama bagi anak usia dini. Dan seluruh anggota keluarga, memiliki andil dalam proses pendidikannya.

B. Praktik Bermain Peran

1. Praktik Bermain Peran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bermain peran atau drama memiliki hubungan dengan prosa dan syair. Dimana, prosa dan syair saling melengkapi untuk dapat mewujudkan karakter dan alur kehidupan dalam dialog yang dipentaskan. Lalu, memiliki kisah yang melibatkan

⁶³ Diana Sibutar butar, "Pola Asuh Orang Tua dalam Membentuk Kedisiplinan Remaja di Lingkungan Adat", Skripsi, (Medan: Pendidikan Guru Universitas Quality, Tahun 2017), hlm. 6.

⁶⁴ Dianti, 2017, "Keluarga Menurut Para Ahli", Vol. 1, No. 1, <http://portaluniversitasquality.ac.id> diakses pada 7 Juni 2022, pukul 16:00.

⁶⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak*, (Jakarta: Rineka Cipta, Tahun 2004), hlm. 43.

emosi mendalam seperti rasa sedih.⁶⁶ Menurut Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003, dan dikutip oleh Maghfiroh pada Tahun 2011. Cara yang menyenangkan untuk melatih anak berbicara, adalah dengan menggunakan kegiatan bermain peran. Dalam kegiatan bermain peran, terdapat sebuah klimaks yang akhirnya secara sengaja membuat mereka berusaha memecahkan masalah bersama-sama. Setiap tokoh menjadi pelengkap bagi tokoh yang lainnya, sehingga mereka perlu menjalin komunikasi dengan sesama tokoh. Klimaks yang biasa ditulis dalam skenario untuk anak-anak adalah tolong-menolong, dan gotong-royong. Prinsip tolong-menolong dan gotong-royong adalah komunikasi. Jika prinsip tersebut jarang atau belum pernah mereka dapatkan, maka hal ini bisa menjadi stimulasi yang baik, dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal. Beberapa istilah dalam bermain peran yang memiliki kemiripan makna yaitu:

- a. Opera, yaitu bermain peran dengan lebih memunculkan musikalisasi.
- b. Pentas, menurut istilah sesungguhnya adalah tempat yang agak tinggi untuk menampilkan sesuatu.
- c. Teater, dalam istilah sesungguhnya adalah sebuah gedung sebagai tempat pertunjukkan. Dalam Bahasa Yunani *theatron*, yaitu memandang sesuatu dengan kekaguman.
- d. Sandiwara, dalam Bahasa Jawa *shandi*, memiliki arti rahasia, dan *warah* memiliki arti mengajarkan. Secara istilah, sandiwara memiliki arti mengajarkan sesuatu dengan suatu perlambangan, yaitu tingkah laku.
- e. Tablo, pemain yang dipentaskan dalam kegiatan tablo, tidak saling berkomunikasi. Dalam melakukan komunikasi, para pemain tablo dibantu oleh pembaca naskah.
- f. Sosiodrama, yaitu kegiatan bermain drama dengan sangat terstruktur. Dari mulai naskah, dialog, dan panggung. Kegiatan sosiodrama sudah diatur dan mengalami pelatihan sejak awal.

⁶⁶ Lina, *Asyiknya Bermain Drama...*, hlm. 2.

2. Unsur-unsur dalam Kegiatan Bermain Peran

Kegiatan bermain peran, merupakan kegiatan yang menstimulasi kecerdasan jamak anak usia dini secara efektif. Karena, dalam kegiatan bermain peran, anak dilatih untuk menjadi sesuatu yang tidak ada di dalam dirinya. Dari mulai pengucapan, gerak tubuh, serta intonasi suara. Mereka menjalankan kegiatan bermain peran sesuai naskah. Maka, ada beberapa unsur dari kegiatan bermain peran yang dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal yaitu:

a. Pembiasaan Nilai-nilai Sosial di Masyarakat

Dalam memerankan tokoh atau sesuatu di kegiatan bermain peran, anak usia dini tidak bias keluar jalur. Artinya, mereka betul-betul mengikuti naskah yang telah ditulis. Maka dari itu, dalam pembuatan naskah, perlu diselipkan nilai-nilai sosial, seperti jika bertemu orang lain atau berkunjung ke rumah mengucapkan salam, gotong-royong dalam melakukan kegiatan, dan menjenguk orang sakit. Nilai-nilai sosial tersebut, lebih sering dilakukan oleh orang dewasa dari pada anak-anak. Akan tetapi, ini bagian dari stimulasi dan pengenalan, bahwa di lingkungan masyarakat memiliki etika seperti itu ketika melakukan hubungan sosial. Maka, kegiatan bermain peran adalah salah satu cara dalam membiasakan mereka menerapkan nilai-nilai social di masyarakat.

b. Melatih Disiplin dan Tanggung Jawab

Setiap tokoh dalam kegiatan bermain peran memiliki tanggung jawab tersendiri. Tanggung jawab setiap tokoh, tidak bisa dilimpahkan ke tokoh yang lain. Jadi, ketika salah satu anak tidak dapat hadir ataupun terlambat, maka kegiatan bermain peran tidak dapat berjalan dengan baik. Karena setiap tokoh memiliki korelasi, sehingga dalam hal ini anak berusaha untuk disiplin, dan bertanggung jawab.⁶⁷

⁶⁷ Pertiwi, *Pendidikan Karakter Pada ...*, hlm. 71-72.

3. Jenis-jenis Bermain Peran bagi Anak Usia Dini

Di Negara bagian Eropa sendiri, bermain peran sudah ada sejak zaman Yunani kuno. Bermain peran tidak terlepas dari kegiatan komunikasi antar tokoh. Sehingga, pada anak usia dini, mereka distimulasi untuk dapat berkomunikasi dan menambah kosa kata. Komunikasi yang melibatkan antar tokoh, membuat penonton mengetahui karakter dan watak setiap pemain. Kaitannya bagi anak usia dini, mereka dilatih untuk dapat beradaptasi dengan watak, dan karakter tersebut di dalam suatu peran. Berdasarkan komposisi di dalamnya, bermain peran dibagi ke dalam beberapa macam, yaitu:

a. Kegiatan bermain peran

Kegiatan bermain peran biasanya melibatkan anak-anak yang lebih kecil usianya. Kegiatan bermain peran menampilkan dialog antar pemain, serta menampilkan perilaku-perilaku sosial, yang sering terjadi di masyarakat.

b. Sosio drama

Sosio drama adalah pembagian peran untuk anak usia dini, yang di dalamnya berisikan fenomena sosial yang terjadi. Dari fenomena social tersebut, mereka berusaha memecahkan masalah. Contohnya, di dalam cerita terdapat teman yang sakit, maka yang linnya ikut berkunjung untuk menjenguk.

4. Metode dalam Bermain Peran

Metode adalah penerapan, cara, dan model dalam kegiatan bermain peran. Ada 2 model dalam kegiatan bermain peran, yakni bermain peran makro, dan bermain peran mikro. Keduanya memiliki kesamaan tujuan, yakni mengembangkan kecerdasan interpersonal, dan bahasa pada anak usia dini. Ciri yang paling menonjol dari kegiatan bermain peran makro dan mikro adalah objek yang digunakannya, yaitu;

a. Bermain peran makro

Bernain peran makro, adalah bermain besar secara luas dan imajinatif. Artinya, mereka memerankan sesuatu secara total, dan sungguhan.

Contohnya adalah memerankan petani, maka objek dan alat pendukungnya besar-besar. Seperti topi petani, cangkul, dan berpenampilan layaknya petani, serta watak dan karakter petani yang dibawakan. Pada kegiatan bermain makro, yang dominan adalah gerak tubuh, serta ekspresi. Kegiatan bermain peran makro lebih sering dilakukan di atas pentas, dalam ruangan. Salah satu tujuan dari kegiatan bermain makro ini adalah, supaya terasah kecerdasan jamak anak usia dini, seperti bahasa, kinestetik, dan interpersonal.⁶⁸

b. Bermain peran mikro

Objek dari kegiatan bermain peran mikro adalah benda-benda kecil. Benda-benda kecil ini yang akan menjadi media bagi anak usia dini dalam berekspresi dan berdramatisasi. Alat-alat kecil ini biasanya, yang sering mereka gunakan dalam kegiatan bermain sehari-hari di rumah. Contohnya adalah boneka jari, boneka isi dakron, boneka kertas, *Barbie*, dan sebagainya. kegiatan bermain peran mikro lebih sering dilaksanakan di dalam ruangan. Salah satu tujuan dari kegiatan bermain peran mikro adalah mengembangkan kemampuan motorik halus, serta bahasa pada anak usia dini.⁶⁹

5. Hal-hal dalam Bermain Peran

Dalam bermain peran, terdapat beberapa komposisi yang perlu dicapai oleh anak usia dini. Beberapa diantaranya yaitu mimik wajah, intonasi, penghayatan, ekspresi, dan karakterisasi. Karena anak usia dini adalah makhluk yang masih dalam tahap *trial and error*, maka komposisi-komposisi tersebut tidak harus dicapai secara keseluruhan. Komposisi di atas, hanyalah sebagai pengenalan bagi mereka, dalam kegiatan bermain peran.

⁶⁸ Nurani, ...(*Tema: Rumah Sakit*)..., hlm. 17.

⁶⁹ Yuliani Nurani, *Sentra Bermain Peran Mikro (Tema: Salon)*, (Tangerang Selatan: Indocam Prima, Tahun 2018), hlm. 2.

a. Mimik wajah

Mimik wajah adalah penyesuaian wajah dalam menanggapi, memberikan maksud, dan menentukan tujuan. Jika diimplementasikan pada anak usia dini, mereka perlu memahami cara mengatur keadaan ekspresi wajah. Jika, lawan mainnya sedang bahagia, maka mimik wajah yang ditunjukkan adalah bahagia. Jika dalam perannya, mereka kehilangan sesuatu, maka mimik wajah yang ditunjukkan adalah rasa sedih dan bingung. Mimik wajah yang ditampilkan oleh anak usia dini, dapat membuat penonton mengetahui karakter tokoh.

b. Intonasi

Intonasi pada kegiatan bermain peran bagi anak usia dini, yaitu penentuan nada suara ketika menyampaikan tujuan, maksud, dan memberi tanggapan kepada lawan mainnya. Jika dalam bermain peran mereka membutuhkan pertolongan, maka intonasi suara yang dikeluarkan adalah lantang dan mendayu. Lalu, pada saat mereka melakukan komunikasi biasa, maka intonasi suara yang mereka keluarkan adalah normal.

c. Penghayatan

Penghayatan adalah kegiatan meresapi, dan mendalami. Bagi anak usia dini, hal ini mungkin terlalu sulit. Karena, mereka berusaha menjadi sesuatu yang tidak ada di dalam diri mereka. Misalnya, ketika anak usia dini diberikan peran sebagai penggembala domba, maka mereka berusaha menjadi layaknya penggembala domba. Kegiatan penghayatan bagi anak usia dini, membuat mereka menyatu, dan membedakan karakter asing dalam bentuk dirinya.

d. Ekspresi

Ekspresi adalah ungkapan yang muncul dari perasaan tokoh. Bagi anak usia dini, kegiatan memunculkan ekspresi adalah hal yang sulit. Karena disamping mereka membutuhkan bantuan dari orang dewasa, mereka juga membutuhkan keberanian untuk tampil. Menunjukkan ekspresi bagi anak usia dini, bias dengan gerak tubuh, maupun suara.

e. Karakterisasi

Selain penghayatan, karakterisasi menjadi sesuatu yang sulit untuk dilakukan anak usia dini. Karena karakterisasi adalah cara anak usia dini menanggapi, memberikan, tujuan dan maksud, berdasarkan tokoh yang mereka hayati.⁷⁰

6. Tujuan dari Kegiatan Bermain Peran

Tujuan dari kegiatan bermain peran bagi anak usia dini, tidak lain hanyalah untuk meningkatkan daya khayal, kreatifitas, berkomunikasi, serta dapat menyampaikan tujuan, mengimplementasi ide, dan menyampaikan gagasannya. Dan tujuan-tujuan inilah yang termasuk ke dalam dasar-dasar kecerdasan interpersonal anak usia dini. Maka, dapat dikatakan tujuan bermain peran ini adalah untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak usia dini.



⁷⁰ Sukadi, *Seni Bermain Peran...*, hlm. 32-36.

C. Tahap Perkembangan Interpersonal Anak Usia Dini

1. Perkembangan Sosial Emosional dan Bermain Anak Usia 3 Tahun

Pada tahapan usia ini, mereka sudah mengenali nama dirinya. Jika ada yang memanggil namanya, mereka bereaksi dengan menoleh serta menjawab. Dalam tahapan sosial, pada usia ini mereka sudah mulai menikmati kebersamaan dengan orang lain. Seperti ketika berkumpul dengan keluarga besar, mereka dapat tenang dan merespon pertanyaan. Pada tahap ini juga, mereka sudah mampu menjalin keterlibatan dalam bermain, serta memelihara keterlibatan ini dalam jangka waktu pendek. Mereka juga dapat melibatkan diri dalam permainan yang paralel. Pada tahap ini juga, mereka sudah bisa berbagi mainan atau makanan. Serta menirukan beberapa tindakan dari orang-orang disekelilingnya.⁷¹

2. Perkembangan Sosial Emosional dan Bermain Anak Usia 4 Tahun

Pada usia 4 tahun ini, anak usia dini sudah bisa menyesuaikan diri dengan permainan rumit. Permainan rumit yang dimaksud adalah *puzzle*, dan bersandiwara dengan tokoh khayalan. Pada usia ini juga, mereka sudah bisa memilih atribut sendiri dalam bermain. Mereka mulai menggunakan sesuatu untuk dikenakan di badan mereka, serta memainkan tokoh yang mereka inginkan. Pada usia ini juga, anak usia dini mulai senang melakukan aktivitas bermain di luar ruangan. Meskipun, dalam beberapa hal mereka masih menyesuaikan dengan sesuatu, seperti menaiki ayunan, atau bertahan di jungkat-jungkit. Pada usia ini juga, mereka bisa bermain secara kelompok dengan teman-teman, atau orang-orang disekelilingnya.

Perkembangan sosial anak usia dini pada tahap ini yaitu, anak usia dini mulai tidak senang dan menunjukkan ekspresinya ketika diganggu. Anak usia dini pada tahap ini, sudah mampu melakukan aktivitas sehari-hari seperti menyikat gigi. Dalam hal berpakaian, pada tahap ini sudah mampu melakukannya, akan tetapi tidak termasuk pakaian yang dikancing, dan

⁷¹ Farida Mayar, "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa", *Jurnal Universitas Negeri Padang, Jilid 1 No. 6 Tahun 2013*, hlm. 461.

memiliki ikatan sulit. Dalam hal berhumor, pada usia ini mereka sudah mampu menunjukkan ekspresi tertawa, dan menjawab pertanyaan dengan sesuka hati.⁷²

3. Perkembangan Sosial Emosional dan Bermain Anak Usia 5 Tahun

Pada usia ini, anak usia dini sudah mampu menceritakan pengalamannya atau hal menakjubkan kepada teman-temannya. Pada usia ini, mereka sudah mampu menyebutkan nama lengkapnya, serta tanggal ulang tahunnya. Mereka sudah mulai menunjukkan ekspresi tidak suka, dan meleraikan jika ada temannya yang diganggu. Mereka dapat menyayangi hewan peliharaan, dan menunjukkan rasa sayang pada anak usia di bawahnya. Pada usia ini juga, mereka sudah bisa bermain tebak-tebakan hewan. Serta mampu menyanyikan lagu-lagu dalam permainan yang pernah dimainkannya.⁷³ Mereka sudah memahami aturan bermain berdasarkan jenis kelamin, semisal dirinya laki-laki, maka tidak boleh menjadi karakter perempuan.

4. Perkembangan Sosial Emosional dan Bermain Anak Usia 6 Tahun

Pada usia ini, mereka sudah memiliki keterikatan berteman baik, walaupun jangka waktunya pendek. Pada tahap usia ini, mereka sering bertengkar dengan temannya, akan tetapi waktunya singkat. Mereka sudah memiliki kemampuan untuk mengantre, dan mendapat giliran selanjutnya. Pada usia ini juga, mereka selalu ingin melibatkan dirinya dalam beberapa kegiatan yang ada di sekolah. Mereka juga, menjadi lebih posesif dalam kepemilikan barang-barang kepunyaan. Mereka sudah memiliki kemandirian dalam kegiatan bermain, tidak membutuhkan bantuan untuk menaiki jungkat-jungkit dan ayunan atau lainnya. Pada tahap usia ini, mereka sudah mampu mengikuti nasihat orang tua dalam bertingkah laku di rumah dan bermain.⁷⁴

⁷² Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI), *Perkembangan Anak: 4-5 Tahun*, (Jakarta: PT Lontar Digital Asia, Tahun 2018), hlm. 5

⁷³ Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI), *Perkembangan Anak 4-5...*, hlm. 7

⁷⁴ Farida Mayar, "Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa", *Jurnal Universitas Negeri Padang, Jilid 1 No. 6 Tahun 2013*, hlm. 461.

D. Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal

Sejarah bermain peran, pertama kali muncul pada zaman Yunani kuno pada abad ke V SM. Seorang penulis naskah kuno Yunani bernama *Aeschylus* 525-456 SM, menuliskan sebuah drama yang bercerita tentang persembahan kepada dewa-dewa. Sejarah bermain peran di Indonesia sendiri, adalah cikal bakal dari nenek moyang kita terdahulu dalam upacara sakral. *Animisme* dan *dinamisme* yang dianut mereka, memunculkan perilaku ritual atau upacara keagamaan dalam kehidupan sosial masyarakat. Nenek moyang kita membuat patung, atau benda sakral tertentu yang dapat dijadikan media untuk menyembah. Mereka mempercayai bahwa benda tersebut menjembatani kehidupan nyata dan kehidupan ghaib dengan para leluhur. Harapan dan do'a yang dipanjatkan mereka kepada leluhur membawa tujuan untuk penjagaan, kebahagiaan, dan ketentraman. Perilaku ritual inilah, kemudian dijadikan salah satu tontonan yang menarik minat tersendiri bagi masyarakat.⁷⁵

Bermain peran menjadi simulasi anak usia dini dalam mengenal lingkungan yang harusnya dijalani dan menjadi tanggung jawab orang dewasa. Eksplanatori yang ada di dalam bermain peran membuat anak usia dini mengenal kosa kata baru untuk melakukan diskusi dengan orang tua dan guru.⁷⁶ Bermain peran menjadi suatu metode yang menyenangkan bagi anak dalam mengembangkan imajinasinya. Mereka dapat menjadi karakter apapun yang ada di dalam imajinasi, dan dapat mengekspresikannya dalam wujud tingkah laku. Di dalam kegiatan bermain peran terdapat proses penghayatan, dan menirukan sesuatu. Beberapa hal yang biasanya ditirukan yaitu tokoh fiksi atau non fiksi, tumbuhan, hewan, dan benda-benda disekitarnya. Alat-alat pendukung yang ada dalam kegiatan bermain peran dapat berupa bahan-bahan alam atau benda-benda di sekitar. Mereka diminta menjalani suatu alur cerita

⁷⁵ Antonius Suparyanta, *Mengenal Drama*, (Yogyakarta: PT Penerbit Intan Pariwara, Cetakan ke-1, Tahun 2018), hlm. 3-2.

⁷⁶ Dinar Nur Inten, "Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran", dimuat dalam *Jurnal Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan Universitas Islam Bandung, Media Tor Vol 10 (1) Juni 2017*, hlm. 112.

yang sudah ditentukan. Biasanya, alur cerita yang di bawakan tidak jauh dari kehidupan sosial dan budaya yang ada di lingkungan sekitar.

Bermain peran memiliki hubungan yang erat dengan kecerdasan interpersonal. Karena, di dalam kegiatan bermain peran, anak membentuk suatu hubungan dan kerja sama dengan orang lain. Secara tidak langsung, mereka saling berinteraksi untuk menjalani suatu tingkah laku yang bukan dari dalam diri mereka. Alur yang biasanya dimainkan dalam kegiatan ini berkaitan dengan sosial budaya di masyarakat sekitar. Sehingga, membuat mereka tersimulasi langsung di dalam dunia masyarakat. Beberapa anak memiliki kecerdasan interpersonal yang baik dalam melakukan interaksi sosial dengan orang lain. Hal ini berkaitan erat dengan pengalaman belajar yang mereka lakukan dalam kurun waktu yang lama, konsisten. Pengalaman belajar yang terjadi mungkin sudah diasah di awal-awal pembentukan kehidupan mereka. Anak yang sudah memiliki kecerdasan interpersonal baik, akan sangat lihai dalam memerankan tokoh atau karakter yang diberikan kepadanya. Mereka lebih mudah berkomunikasi, menyampaikan maksud, mendapatkan tujuan, dan menyelesaikan kegiatan dengan baik.

Bagi anak yang kecerdasan interpersonalnya belum matang, salah satu sebab diantaranya yaitu kurang pengasahan dan stimulus di masa-masa awal kehidupan. Serta faktor intern, yaitu bawaan dari orang tua yang memiliki watak pendiam. Sehingga yang terjadi ketika kegiatan bermain peran ini dilaksanakan, mereka membutuhkan dampingan dari guru. Dampingan yang diberikan oleh guru harus secara penuh, yaitu sejak kegiatan bermain peran itu berlangsung hingga selesai. Karena jika guru tidak melakukan pendampingan secara penuh, maka proses kegiatan bermain peran menjadi terhambat. Kegiatan bermain peran memiliki ikatan antara tokoh satu dengan tokoh lainnya. Bermain peran menggunakan seluruh indera yang dimiliki oleh anak usia dini⁷⁷. Mulai dari indera penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa, dan peraba. Indera-endera tersebut digunakan mereka untuk menjalani suatu kegiatan yang ada di dalam

⁷⁷ Anton Suparyanta, *Asyiknya Bermain Peran*, (Klaten: PT Intan Pariwara, Tahun 2018), hlm. 13.

bermain peran. Dalam kegiatan bermain peran, mereka diajarkan dan dilatih untuk memecahkan masalah, tolong- menolong, mematuhi aturan, disiplin, bekerja sama dan bergotong-royong. Nilai dan norma-norma tersebut, lebih sering dilaksanakan oleh orang dewasa. Tetapi, dalam hal ini mereka dapat ikut andil dalam menjalankan peran orang dewasa.⁷⁸

Selain itu, hubungan praktik kegiatan dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal selanjutnya yaitu, membangun jiwa-jiwa sosial terhadap sesama. Didalam parktik kegiatan bermain peran terdapat masalah yang biasanya sering terjadi, seperti menolong teman, kegiatan membantu bagi korban bencana alam, membantu orang sakit, membantu orang yang membutuhkan bantuan, serta melakukan penyelamatan. Selain itu di dalam kegiatan bermain peran, mereka dilatih dalam mengendalikan emosi seperti marah, kecewa, sedih, takut, bahagia, dan cemburu.⁷⁹ Beberapa kreatifitas yang dapat dilatih dengan kegiatan bermain peran yaitu, pura-pura menjadi tokoh khayalan seperti peri atau *superhero*. Menggunakan sapu ijuk sebagai kendaraan kuda. Menggunakan tongkat sebagai pedang-pedangan, serta menggunakan kardus bekas sebagai benteng pertahanan atau rumah.

⁷⁸ Atik Triwiyati, *Asyiknya Bermain Peran!*, (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, Cetakan ke-1, November Tahun 2018), hlm. 20-38.

⁷⁹ Sukadi, *Seni Bermain Drama...*, hlm. 26.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Judul dalam penelitian yang dilakukan penulis adalah “Praktik Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga Kelurahan Purwanegara”. Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian kualitatif, dimana peneliti berusaha menemukan hipotesis baru. Memecahkan masalah kecerdasan sosial anak usia dini, dan cara mengembangkannya lewat kegiatan bermain peran. Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan, penelitian pengembangan merupakan aktivitas meningkatkan produk yang sudah dikaji supaya menjadi lebih bervariasi untuk menyampaikan informasi. produk yang dikembangkan akan berbentuk *hardfile* dan *softfile*. Untuk pendekatan, peneliti memilih pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif memiliki landasan filsafat yang beraliran positif atau positivisme, sehingga dapat digunakan untuk meneliti sampel dan populasi tertentu.⁸⁰

Penelitian ini adalah penelitian lapangan atau *field research*, dimana peneliti mendatangi instansi yang dituju, guna mendapatkan informasi dan data yang diperlukan. Komunikasi yang dilakukan oleh peneliti dan keluarga di Kelurahan Purwanegara secara langsung, dapat menghasilkan responden yang sah atau valid. Sehingga informasi yang di dapatkan bukan dari karangan atau penjelasan menurut orang dari luar lembaga instansi.⁸¹ Pola pendekatan ini adalah deskriptif kualitatif, dimana peneliti berusaha mendapatkan deskripsi, dan menjawab semua permasalahan atau fenomena-fenomena anak usia dini, yang berkaitan dengan kecerdasan interpersonal. Peneliti akan melakukan pendekatan dengan beberapa keluarga yang memiliki anak berusia 0-6 tahun. Keluarga yang memiliki anak usia dini adalah yang dituju oleh peneliti untuk mendapatkan informasi. Laporan dalam penelitian ini berisikan dan berbentuk

⁸⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta2014.), hlm. 328.

⁸¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cetakan Ke-19, Oktober 2013), hlm. 9.

penjelasan-penjelasan valid dan apa adanya, yang di peroleh langsung dari beberapa keluarga.⁸²

Seperti di dalam unsur penelitian kualitatif pada umumnya, maka peneliti melakukan kegiatan wawancara dengan informan. Wawancara yang dilakukan peneliti yakni seputar kehidupan sosial anak usia dini di sekolah, dan praktik bermain peran. Setelah itu, peneliti akan mendokumentasikan lingkungan, anak-anak, dan kegiatan bermain peran. Informasi dan data yang sudah didapatkan oleh peneliti, akan dilakukan analisis lagi. Dimana peneliti mengambil dari hasil penelitian-penelitian *field research* sebelumnya. Terutama yang berkaitan dengan bermain peran pada anak usia dini. Analisis ini bertujuan untuk memperkuat penjelasan dan deskripsi-desripsi sebelumnya, serta menjadi tambahan referensi, di dalam pendidikan anak usia dini. Peneliti mengamati kondisi alamiah yang terjadi pada anak usia dini dalam hubungan social dengan orang-orang di sekitarnya, dan cara mengembangkannya lewat kegiatan bermain peran.

B. Lokasi Penelitian

Kawasan kelurahan Purwanegara terletak di Kecamatan Purwokerto Utara. Kelurahan Purwanegara, secara administratif dari pusat Kota Purwokerto kurang lebih 5 kilometer ke arah barat. Secara geografis, Kelurahan Purwanegara terbagi menjadi 7 Rukun Warga (RW) dan 39 rukun tetangga (RT). Kelurahan Purwanegara, secara ekologis, merupakan daerah yang ramai oleh pemukiman. Kontur tanah di Kelurahan Purwanegara yakni datar. Kelurahan Purwanegara berbatasan dengan, di sebelah Utara berbatasan dengan Desa Purwosari Kecamatan Baturraden. Sebelah selatan berbatasan dengan Kelurahan Sokanegara Kecamatan Purwokerto Barat. Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Sumampir dan Kelurahan Bancarkembar. Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Bobosan Kecamatan Purwokerto Utara.

⁸² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Tahun 2016), hlm. 16.

1. Subjek Penelitian

Yang disebut subjek penelitian adalah manusia yang berkaitan, instansi, benda yang berkaitan, serta suatu tempat.⁸³ Subjek pada penelitian ini adalah anak usia dini, di dalam lingkungan keluarga yang memiliki anak usia dini. Sedangkan sumber data, atau yang mendukung peneliti dalam mendapatkan informasi sendiri yakni, anggota-anggota keluarga yang hidup bersama anak usia dini.⁸⁴ Anak usia dini di lingkungan keluarga yang akan menjadi subjek penelitian. Dimana peneliti akan mendapatkan informasi tentang kegiatan bermain peran yang diterapkan oleh keluarga. Serta pengaruh sikap sosial atau kecerdasan interpersonal antar orang tua dan teman sebaya. Serta apapun yang berkaitan pada Praktik Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga.

Peneliti memilih tujuh keluarga untuk dijadikan subjek penelitian. Keluarga-keluarga tersebut memiliki anak dalam kelompok anak usia dini. Keluarga-keluarga tersebut diketahui sering melakukan aktivitas bermain peran di rumah. Mereka, juga memfasilitasi anak mereka dengan alat permainan yang disukai. Keluarga-keluarga tersebut diantaranya yaitu, Keluarga Bapak Slamet, Keluarga Bapak Waluyo, Keluarga Bapak Budi, Keluarga Bapak Hadi, Keluarga Bapak Krisna, Keluarga Bapak Yanto, dan Keluarga Bapak Komar. Alasan peneliti memilih tujuh keluarga tersebut yaitu, mereka memiliki anak dalam rentang usia 0-6 tahun. Serta, peneliti sudah memiliki keakraban dengan mereka sebagai guru privat.

2. Objek Penelitian

Suatu benda, manusia terkait, dan tempat yang memiliki intensitas keadaan atau sifat yang memunculkan perhatian untuk diteliti merupakan objek utama dari sebuah penelitian.⁸⁵ Dalam penelitian ini, objek yang akan diteliti adalah Praktik Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan

⁸³ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 116.

⁸⁴ Hasil wawancara pada kegiatan KKN 5, Kelompok KKN MB 48 Purwanegara Agustus 2021 dengan Bapak Warsa, S.Sos sebagai Sekretaris Kelurahan Purwanegara

⁸⁵ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta), hlm. 96.

Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga Kelurahan Purwanegara.

C. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi, guna memberikan penjelasan-penjelasan dari fenomena-fenomena yang terjadi seputar kecerdasan interpersonal anak usia dini. Maka, peneliti mengambil beberapa metode dalam melakukan penelitian yaitu:

1. Metode Observasi

Menurut salah satu pakar pendidikan yang bernama Sutrisno Hadi, menjelaskan bahwa dalam melakukan observasi harus secara tersusun dan terencana secara matang. Dalam kegiatan observasi, melewati tahap-tahap yang kompleks. Observasi yang dilakukan di lembaga anak usia dini, maka tahap-tahapnya yaitu seputar kondisi sosial, dan metode yang biasanya dilakukan di lembaga anak usia dini tersebut. Pengamatan yang dilakukan dalam kegiatan observasi ini adalah pengamatan objektif. Dalam hal ini, peneliti harus fokus dan mencatat setiap fenomena-fenomena yang terjadi di lembaga anak usia dini tersebut secara rasional. Karena objek dalam penelitian ini adalah manusia, atau perilaku anak usia dini dalam kehidupan sosial, maka digunakanlah metode observasi.⁸⁶

Observasi merupakan proses yang terencana, terstruktur, dan terarah dari proses psikologis dan biologis, sehingga menjadi pertanyaan yang tertata dan tertuju. Yang terpenting adalah pengamatan peneliti dan ingatan peneliti.⁸⁷ Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi digunakan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku makhluk sosial, rencana kerja, gejala-gejala alam semesta, dan responden yang tidak terlalu besar. Dalam observasi pada 6 sampai dengan 8 April lalu, informasi yang di dapat yaitu:

⁸⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, Cetakan Ke-19, Oktober 2013), hlm. 144.

⁸⁷ Nuning Indah Pratiwi, "Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi", *Jurnal ilmiah dinamika sosial*, Vol. 1.No. 2 Tahun 2017, hlm 212-213.

- a) Gaya praktik bermain peran di rumah bersama orang tua.
- b) Anak melakukan kegiatan bermain peran dengan bimbingan orang tua.
- c) Anak bebas menirukan tokoh dan karakter apapun dalam kegiatan bermain peran.

Dapat disimpulkan bahwa, setiap rumah memiliki cara tersendiri dalam mempraktikkan kegiatan bermain peran khususnya. Dan masing-masing anak memiliki cara tersendiri dalam menjadi sesuatu yang tidak ada di dalam dirinya.

2. Metode Wawancara

Dalam melakukan wawancara, peneliti melakukan garis besar skema untuk kegiatan wawancara. Skema yang disusun adalah relatif, tidak memiliki struktur, serta berisi topik-topik umum seputar kecerdasan interpersonal anak usia dini. Dari kegiatan wawancara ini, dapat menghasilkan informasi yang luas untuk memberikan tujuan arah wawancara. Sedangkan interview lebih terstruktur, peneliti menyusun pertanyaan pasti dan bukan skema garis besar, dan jawaban dari responden yang pasti. Jika, responden memiliki batas-batas hal yang tidak perlu dipublikasikan kepada khalayak umum. Skema yang terstruktur menghasilkan wawancara yang lebih baku.⁸⁸

Wawancara adalah hubungan yang membentuk komunikasi antara kedua belah pihak enath 2 orang atau lebih. Pewawancara (interviewer) adalah orang yang membutuhkan informasi, sehingga merea yang membuat, menyusun, dan menanyakan langsung informasi, dan terwawancara (interview) adalah orang yang akan menjawab semua informasi yang dibutuhkan oleh pewawancara. Pewawancara boleh tidak memberikan semua hal-hal yang dianggap privasi untuk menjaga kemanan dan kenyamanan. Beberapa wawancara yang dilakukan peneliti di beberapa keluarga yaitu:

⁸⁸ Janet M. Ruane, *Wawancara; Hanya Bicara (Seri Dasar-Dasar Metode Penelitian)*, (Perpustakaan Nasional RI: Nusamedia, Tahun 2021), hlm 10-11.

Pada tanggal 6 April 2022, Keluarga Bapak Waluyo, Beliau memiliki 3 orang anak. Anak kedua Beliau termasuk ke dalam golongan anak usia dini. Rizki Fajar, usia 6 tahun 5 bulan, adalah anak laki-laki kedua Bapak Waluyo. Rizki Fajar saat ini bersekolah di TK Muslimat NU Diponegoro Watumas. Karena peneliti memiliki hubungan dengan keluarga Rizki Fajar, yaitu sebagai guru mengaji privat di rumah Rizki Fajar. Hal yang dikomunikasikan dengan ibunya Rizki hanyalah perbincangan ringan seputar kegiatan bermain peran Rizki di rumah bersama keluarga.⁸⁹

Pada tanggal 7 April 2022, Rumah Keluarga Bapak Slamet, Beliau memiliki 3 orang anak, semuanya adalah laki-laki. Anak pertama berusia 15 tahun dan kelas 3 SMP. Anak kedua berusia 13 tahun, dan kelas 6 sekolah dasar. Dan anak ke 3 usia 6 tahun 3 bulan bernama Azam. Saat ini, Azam bersekolah di TK Muslimat NU Diponegoro Watumas. Peneliti dan Azzam juga memiliki hubungan sebagai guru mengaji privat Azzam di rumah. Hal yang dikomunikasikan dengan ibu Azzam hanyalah perbincangan ringan seputar kegiatan bermain peran Azzam di rumah bersama keluarga.⁹⁰

Pada tanggal 7 April 2022, peneliti ke rumah Keluarga Bapak Yanto. Bapak Yanto memiliki 2 orang anak. Yang pertama perempuan bernama Khansa, usia 10 tahun, dan kelas 4 sekolah dasar. Anak kedua Beliau bernama Adrian Ilmannafi, berusia 5 tahun 8 bulan. Saat ini, Adrian bersekolah di TK Al-Fattaah Sumampir. Hubungan peneliti dengan Adrian adalah sebagai guru les privat. Hal yang dikomunikasikan dengan ibu Adrian hanyalah perbincangan ringan seputar kegiatan bermain peran Adrian di rumah bersama keluarga.⁹¹

Pada tanggal 8 April 2022, peneliti ke rumah Keluarga Bapak Krisna. Bapak Krisna memiliki 1 anak perempuan. Yang pertama bernama Mikhaila. Usia 5 tahun 5 bulan. Saat ini, Mikhaila bersekolah di *Golden Kids* Sumampir. Peneliti dan Mikhaila juga memiliki hubungan sebagai

⁸⁹ Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 6 April 2022.

⁹⁰ Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 April 2022.

⁹¹ Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 April 2022.

guru mengaji privat di rumah. Hal yang dikomunikasikan dengan ibu Mikhaila hanyalah perbincangan ringan seputar kegiatan bermain peran Mikhaila di rumah bersama keluarga.⁹²

Pada tanggal 8 April peneliti ke rumah Keluarga Bapak Hadi. Bapak Krisna memiliki 1 anak perempuan. Yang bernama Naura. Naura memiliki usia 2 tahun 8 bulan.⁹³ Pada tanggal 10 April, peneliti mengunjungi rumah Bapak Budi, Beliau memiliki 2 orang anak. Anak yang nomor dua berumur 4 tahun 4 bulan, namanya adalah Azka. Azka belum memasuki pendidikan formal, tetapi sudah melaksanakan pendidikan nonformal yakni les yang berada di Beji.⁹⁴ Pada tanggal 13 April, peneliti mengunjungi rumah Bapak Komar, Beliau memiliki anak laki-laki yang berusia 5 tahun 7 bulan. anak laki-laki Pak Komar bernama Hasan. Hasan akan memasuki pendidikan formal pada tahun ini.⁹⁵

3. Metode Dokumentasi

Yang dimaksud peneliti dalam metode dokumentasi adalah, mengabadikan peristiwa, teks, dokumen, karya, dan kegiatan di lembaga pendidikan anak usia dini lewat gambar. Gambar yang diambil menggunakan lensa kamera android. Beberapa contoh dokumentasi dari peristiwa adalah kegiatan social anak usia dini di lembaga, praktik kegiatan bermain peran, dan kegiatan harian. Contoh dokumentasi dokumen adalah susunan staf, sejarah, dan profil wilayah.⁹⁶ Tujuan dari metode dokumentasi dalam penelitian kualitatif adalah untuk menggali informasi dari sumber-sumber berupa dokumen, catatan, dan kegiatan. Dengan adanya dokumentasi, maka laporan penelitian lebih akurat dan terpercaya, apabila diperlukan bukti, maka peneliti dengan mudah menunjukannya.⁹⁷

⁹² Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 8 April 2022.

⁹³ Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 8 April 2022.

⁹⁴ Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 April 2022

⁹⁵ Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 13 April 2022

⁹⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Penelitian Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, Tahun 2010), hlm. 37.

⁹⁷ Untung Suprpto dan Taufik Affandi, *Mempersiapkan Pembuatan Dokumentasi Video*, (Klaten: Saka Mitra Kompetensi, Tahun 2018), hlm. 60.

D. Metode Analisis Data

Sebelum peneliti terjun langsung ke lembaga pendidikan anak usia dini, peneliti sebelumnya sudah mengolah data terlebih dahulu. Bahkan ketika sedang melakukan, dan sesudah penelitian. Dalam teknis analisis data, memiliki tujuan supaya data dalam laporan penelitian merupakan data yang valid dari sumbernya. Teknis analisis data juga digunakan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan data yang diterima. Beberapa hal yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan sebuah aktivitas bagi peneliti dalam merangkum, menyederhanakan, memusatkan, dan menuliskan data yang telah diterima secara lebih rinci dan *to the point*. Maksud dari reduksi adalah mengambil pokok-pokok hal yang bersifat penting. Dalam melakukan kegiatan reduksi, peneliti memulainya ketika sudah mendapatkan informasi dari lapangan. Setelah itu, peneliti mulai membaca ulang informasi-informasi yang di dapatkan. Mereduksi data, bukan hanya tulisan saja, tetapi dari hasil dokumentasi di lapangan, peralatan pendukung.

Peneliti hanya memilah poin-poin penting saja. Poin-poin yang dirasa kurang penting dalam mendukung laporan, maka tidak dicantumkan. Reduksi data, tidak dilakukan satu atau dua kali, tetapi konsisten dan terus-menerus sampai tugas penelitian selesai. Peneliti berusaha mendapatkan apapun yang menjadi informasi dan data dalam kegiatan penelitian. Informasi-informasi yang didapat berupa gambar, wawancara, *interview*, dan sebagainya guna memenuhi laporan penelitian, Praktik Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di lingkungan Keluarga Kelurahan Purwanegara.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Untuk memahami sesuatu yang terjadi, kemudian setelah melakukan reduksi data, peneliti melakukan penyajian data. Dengan melakukan display data, peneliti lebih mudah mengetahui presentase ataupun nilai. Karena, data display berisikan tabel, matrik, dan grafik. Peneliti berusaha

menyajikan data dalam kegiatan penelitian Praktik Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di lingkungan Keluarga Kelurahan Purwanegara.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif ini berisikan pernyataan dan deskripsi. Pernyataan haruslah bersifat terbaru dan belum ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Penarikan kesimpulan didapat ketika, pernyataan atau kesimpulan awal peneliti sejalan dengan kenyataan di lapangan. Apabila kesimpulan awal tidak sejalan, maka peneliti berusaha mengumpulkan data, dan membaca lebih banyak *literature*, supaya penarikan kesimpulan sesuai kenyataan di lapangan.

Penarikan kesimpulan memiliki tujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah. Dan diharapkan lebih berkembang dari pada menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam rumusan masalah. Peneliti berusaha menarik kesimpulan dalam penelitian Praktik Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di lingkungan Keluarga Kelurahan Purwanegara.⁹⁸

⁹⁸ Hardani, *Metode Penelitian Kualitatif & kuantitatif*, (Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group, Tahun 2018), hlm. 161-170.

BAB IV

PRAKTIK BERMAIN PERAN DALAM LINGKUNGAN KELUARGA UNTUK MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL

Setiap keluarga, memiliki cara tersendiri dalam melakukan aktivitas kegiatan bermain peran. Mereka mengikuti keinginan anak, serta memfasilitasinya dengan alat-alat permainan yang disukainya. Anak-anak mereka juga dapat menjadi apapun, dan siapapun ketika melakukan aktivitas bermain peran. Beberapa aktivitas bermain peran yang dikelompokkan adalah sebagai berikut:

A. Praktik Bermain Masak-masakan

Praktik bermain masak-masakan merupakan aktivitas yang menirukan tukang masak. Praktik bermain masak-masakan bagi anak usia dini adalah kegiatan memasak, menyajikan, dan menghias makanan atau minuman, dengan peralatan-peralatan mainan yang dimiliki.⁹⁹ Bermain masak-masakan dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih. Biasanya, ada yang bertugas sebagai juru masak. Juru masak, kemudian menyajikan masakannya serta minuman untuk pelanggan. Dalam praktik permainannya, ini lebih sering dilakukan oleh anak-anak perempuan. Karena masak-masakan memberikan stimulasi bagi mereka untuk pura-pura menjadi ibu.

Dari data yang didapat oleh peneliti, dalam praktik kegiatan bermain masak-masakan. Anak-anak mengawalinya dengan menata alat-alat masak,serta menata bahan-bahan yang akan dimasak. Kemudian, mereka mulai memotong bahan-bahan yang akan dimasak. Diantaranya sayur, ikan, daging, serta buah-buahan. Bahan-bahan dalam permainan masak-masakan ini, adalah sebuah wujud dari plastik yang berbentuk layaknya sayur, buah, dan lainnya. Pisau yang digunakan oleh mereka juga merupakan pisau plastik dan tidak berbahaya. Setelah kegiatan memotong selesai, mereka memasukkan bahan masakan yang sudah di potong ke dalam panci atau

⁹⁹ Sahidan Binti Borhan dan Nurwahidah Binti Ismail, *Sang Koki Cilik*, (Singapore: National Arts Council, Agustus Tahun 2016), hlm. 1-5.

wajan. Panci atau wajan kemudian ditaruh di atas kompor. Kompor yang menyala, membuat masakan menjadi matang di atas wajan atau panci. Sese kali mereka mengaduk-aduknya supaya matang. Setelah matang, mereka lalu menyajikannya di atas piring atau mangkuk. Mereka juga melengkapinya dengan sendok makan. Masakan yang baru matang dan telah tersaji, akan mereka suguhkan kepada pelanggan. Biasanya setelah makan, pelanggan akan meminta minum. Maka, mereka mulai menyiapkan minuman. Minuman yang disajikan biasanya perasan buah. Mereka pura-pura memeras buah di atas gelas. Setelah itu, menyajikan lagi kepada pelanggan.¹⁰⁰

Naura, menata piring, kompor, gelas, dan sayur-sayuran dari dalam kotak mainan. Naura menata peralatan masak-masakan di atas meja kecil. Setelah itu, Naura mengambil sayur sawi dan memotongnya dengan pisau mainan. Naura juga mengambil buah tomat, lalu memotongnya. Kemudian Naura mengambil Teflon dan menaruhnya di atas kompor. Ia menyalakan kompor, dan memasukkan potongan-potongan sayuran. Naura mengaduk-aduknya, setelah itu Naura menuangkan garam ke atas masakan. Setelah matang, Naura mengambil mangkuk dan sendok, masakan yang matang di tuang ke atas mangkuk. Lalu, Naura menyiapkan minuman. Minuman terbuat dari buah apel yang diperas di atas gelas.¹⁰¹

Keluarga-keluarga yang biasa melakukan aktivitas ini adalah Keluarga Bapak Krisna, dan Keluarga Bapak Hadi. Bapak Krisna memiliki anak perempuan, dan Bapak Hadi juga memiliki anak perempuan. Sehingga praktik bermain masak-masakan ini biasa dilakukan oleh kedua keluarga tersebut.

Kecerdasan interpersonal yang muncul dari praktik bermain masak-masakan adalah, anak menjadi percaya diri ketika ada anggota keluarga atau tamu yang berkunjung ke rumah. Mereka tidak malu untuk mengucapkan “*silakan diminum*”, mereka juga ikut membantu ibunya membawa toples kue-kue kering. Selanjutnya, kecerdasan interpersonal yang muncul adalah,

¹⁰⁰ Sahidan Binti Borhan dan Nurwahidah Binti Ismail, *Sang Koki Cilik*, (Singapore: National Arts Council, Agustus Tahun 2016), hlm. 6-13.

¹⁰¹ Berdasarkan observasi di lapangan pada 25 April 2022

mereka ikut menemani tamu atau anggota keluarga yang sedang berkunjung ke rumah. Mereka, menunggu, sambil sesekali berkata “*habiskan teh nya, atau habiskan kuenya*”. Hal inilah, yang membuat tamu atau anggota keluarga yang berkunjung juga merasa nyaman.

Peneliti mencoba menganalisis praktik bermain yang dilakukan oleh Keluarga Bapak Krisna dan Bapak Hadi. Keduanya sama-sama menggunakan praktik bermain peran makro. Dimana, mereka menjadikan dirinya sendiri sebagai juru masak. Kedua keluarga melakukan praktik bermain peran di rumah bersama ibu. Sehingga, menambah kelekatan diantara keduanya.

Permainan ini biasanya dominan dimanikan oleh anak perempuan, kecerdasan interpersonal yang muncul dari praktik bermain masak-masakan yaitu:

- a. Membutuhkan pendapat orang lain dari rasa percaya diri. Ketika bermain masak-masakan, mereka menyuguhkan masakan kepada pelanggan. Tidak jarang, pelanggan akan berpendapat “*enak sekali makanannya*”. Pendapat itu, bisa memunculkan percaya diri. Percaya diri yang muncul di luar bermain masak-masakan yaitu. Mereka selalu meminta orang lain untuk menilai kreasinya. Seperti menilai gambarnya, menilai susunan kereta api, atau menilai pakaian dan mainan yang mereka miliki.¹⁰² Mereka merasa percaya diri, dan secara tidak langsung mereka akan mendengar pendapat orang lain.
- b. Perhatian, sikap perhatian bisa muncul ketika anak terbiasa melakukan bermain masak-masakan. Ketika bermain masak-masakan, mereka sering berkata pada pelanggan “*ini tehnya, silakan diminum*”. Akibat yang muncul di luar bermain masak-masakan yaitu. Ketika ada anggota keluarga yang berkunjung ke rumah.¹⁰³ Mereka akan ikut membawa suguhan. Setelah itu, mereka akan menunggu dan memperhatikan.

¹⁰² Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan ...*, hlm. 74.

¹⁰³ Kelas 3 C SDN Sambikerep, *Asyiknya Bermain*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, Tahun 2020), hlm. 20.

Mereka juga akan berkata “*om habiskan tehnya atau tante, dimakan kuenya*”.¹⁰⁴

- c. Menerapkan aturan sederhana, dalam bermain masak-masakan, mereka terbiasa mengucapkan “*terima kasih, dan tolong*”. “*terima kasih uangnya, atau tolong ambikan aku piring itu*”. Kecerdasan interpersonal yang muncul di luar bermain masak-masakan yaitu. Mereka lebih sering mengucapkan “*terima kasih*”. Mereka juga mengucapkan kata “*tolong*” jika butuh bantuan.¹⁰⁵

Hubungan praktik bermain masak-masakan dengan kecerdasan interpersonal yaitu. Dalam praktiknya, bermain masak-masakan adalah permainan kelompok. Artinya, permainan masak-masakan tidak menyenangkan jika dilakukan seorang diri. Permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, tentunya akan menjalin komunikasi dan kerjasama. Secara tidak langsung, melatih anak usia dini untuk menciptakan lingkungan yang saling terhubung. Permainan masak-masakan memiliki aturan, yaitu membuat makanan serta minuman untuk disajikan kepada orang lain. Hubungannya dengan kecerdasan interpersonal yaitu, belajar menghargai dan menghormati orang lain lewat suguhan makanan dan minuman. Serta menghargai dan menghormati orang lain atas sajian yang disuguhkannya, dengan ucapan terima kasih. Praktik bermain masak-masakan, adalah simulasi dari kegiatan yang dilakukan oleh orang dewasa. Sehingga, melatih mereka untuk memahami dan terjun langsung menjadi orang dewasa. Mereka berusaha menjadi orang dewasa, dan melaksanakan aturan yang sering dilakukan oleh orang dewasa, yakni seperti saling bertransaksi.¹⁰⁶

¹⁰⁴ Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak ...*, hlm. 139

¹⁰⁵ Agus Sumanto, *Pentingnya Bermain*, (Jakarta: Multi Kreasi Satudepan, Cetakan ke-1, Tahun 2010), hlm 43.

¹⁰⁶ Hery Widodo, *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*, (Semarang: Alpirin, Tahun 2019), hlm. 8.

B. Praktik Bermain Polisi-polisian

Praktik bermain polisi adalah kegiatan yang menirukan profesi polisi. Bagi anak usia dini, praktik bermain polisi, adalah salah satu kegiatan menjadi *superhero*, karena di dalamnya mereka melakukan aksi untuk menyelamatkan orang lain dari tindak kejahatan. Polisi sendiri merupakan aparatur Negara, yang bertugas menjaga, melindungi, dan menciptakan ketentraman di masyarakat.¹⁰⁷

Praktik bermain polisi-polisi yang dilakukan oleh anak-anak yaitu biasanya proses pengejaran dan penangkapan pencuri. Permainan ini biasa dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Ada yang berperan sebagai polisi, dan ada yang berperan sebagai penjahat. Atribut yang menunjukkan bahwa ia adalah seorang polisi, biasanya senjata api seperti pistol, serta membawa borgol. Peralatan yang digunakan, merupakan mainan anak-anak, sehingga tidak menimbulkan bahaya. Yang menandakan bahwa ia seorang pencuri, adalah adanya barang berharga yang dibawa kabur, serta memegang senjata api. Polisi akan melakukan proses pengejaran terhadap pencuri. Biasanya, pengejaran disertai dengan kegiatan tembak-menembak. Dari pihak polisi dan pencuri akan terlibat adu tembakan. Setelah bersusah payah melakukan proses penangkapan, pencuri berhasil diamankan. Polisi langsung memborgol kedua tangan pencuri.

Adrian memegang pistol mainan, kemudian mulutnya menirukan suara mobil polisi “niu..niu..niu..”. Adrian sambil berlari mengejar sepuhnya yang bernama Hafizh. Sesekali Hafizh melontarkan granat yang terbuat dari lilin mainan, yang dibulat-bulatkan. Adrian juga melemparkan granat lilin. Setelah itu, mereka sama-sama bersembunyi di balik tembok. Lalu masing-masing melontarkan granat lilin. Adrian, juga menembakkan pistol.¹⁰⁸

Keluarga yang melakukan praktik kegiatan bermain polisi-polisian adalah keluarga Bapak Slamet, Keluarga Bapak Waluyo, Keluarga Bapak

¹⁰⁷ Meilany, *Seri Profesi Cilik: Cita-citaku Menjadi Polisi Lalu Lintas*, (Jakarta: PT Mediantara Semesta, Tahun 2009), hlm. 9.

¹⁰⁸ Berdasarkan observasi di rumah Adrian Pada 12 April 2022

Komar, dan Keluarga Bapak Yanto. Keluarga-keluarga tersebut memiliki anak laki-laki, yang tentu saja menyukai aktivitas menjadi seorang pahlawan. Praktik bermain polisi-polisian, mendukung anak laki-laki memiliki minat untuk bercita-cita sebagai polisi.¹⁰⁹ Serta, praktik bermain polisi-polisian dapat menumbuhkan jiwa penolong dan penyelamat di kemudian hari.

Kecerdasan interpersonal yang ditemukan peneliti dalam praktik bermain polisi-polisian adalah anak lebih memiliki inisiatif untuk membantu. Terutama membantu orang tua di rumah. Seperti membantu ibu merapikan barang di rumah.¹¹⁰ Selanjutnya, kecerdasan interpersonal yang muncul yaitu, mereka lebih jujur, dan tidak berani mengambil uang untuk jajan tanpa sepengetahuan orang tua. Hal ini, juga termasuk dalam norma-norma yang perlu dipatuhi di lingkungan keluarga. Anak menjadi mengetahui perbuatan baik atau buruk, setelah ia melakukan aktivitas bermain polisi-polisian.

Peneliti mencoba menganalisis kegiatan bermain polisi-polisian yang dilakukan oleh Keluarga Bapak Slamet, Keluarga Bapa Waluyo, Keluarga Bapak Komar, dan Keluarga Bapak Yanto. Keempat keluarga tersebut menggunakan metode bermain peran makro, karena melibatkan diri sendiri untuk dijadikan tokoh. Keluarga Bapak Slamet dan Bapak Waluyo, tidak mempraktikkan bermain polisi-polisian bersama orang tua dan anak. Tetapi, anak dengan saudara laki-laki yang melakukan praktiknya. Sedangkan Keluarga Bapak Komar dan Bapak Yanto, dalam melakukan praktik kegiatan bermain peran, dilakukan oleh anak dan orang tua.

Kecerdasan interpersonal yang terdapat pada praktik bermain polisi-polisian yaitu:

- a. Empati, dalam bermain polisi-polisian, seorang polisi diharuskan membantu orang lain. Mereka membantu orang lain dengan cara

¹⁰⁹ Meilany, *Seri Profesi Cilik...*, hlm 17.

¹¹⁰ Uli Panjaitan & Tim Sekolah NOAH, *Teman Bermain Yang Asyik*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, Tahun 2015), hlm. 25-35.

menangkap penjahat. Nilai kecerdasan interpersonal yang muncul yaitu, mereka lebih berempati terhadap keluarga dan orang lain yang membutuhkan bantuan.¹¹¹ Mereka berusaha menolong dengan kemampuan yang mereka miliki, entah itu mengangkat barang yang ringan, atau mendorong benda sebisa yang mereka lakukan.

- b. Tanggung jawab, dalam bermain polisi-polisian, mereka diberikan tanggung jawab untuk menangkap penjahat. Mereka berusaha menangkap, supaya masyarakat merasa aman. Nilai tanggung jawab yang muncul di kehidupan sehari-hari yaitu. Ketika di rumah, mereka diperbolehkan bermain jika sudah melepas pakaian sekolah, atau sudah mengerjakan tugas dari sekolah. Mereka bertanggung jawab untuk menyelesaikan, mengikuti aturan, setelah itu bisa bermain.¹¹²
- c. Bersikap dewasa, dalam bermain polisi-polisian, mereka diminta untuk bersikap wibawa, dan berjiwa pemimpin. Karena, polisi seperti pahlawan super untuk orang lain. Kecerdasan interpersonal dari kegiatan bermain polisi-polisian, memunculkan anak usia dini untuk bersikap dewasa. Contohnya yaitu, ketika mereka dihadapkan pada suatu masalah. Seperti adik atau saudara mereka berebut mainan, mereka akan berusaha melerai dan mencari solusi. Solusinya yaitu, mencari mainan pengganti supaya tidak ada yang diperebutkan.¹¹³
- d. Memahami norma kecil, sosok polisi yang diperankan oleh anak usia dini, juga merupakan tokoh yang dihormati. Polisi menjadi salah satu panutan dan kebanggaan masyarakat.¹¹⁴ Salah satu yang sering diucapkan polisi jika bertemu masyarakat yaitu “*Selamat Pagi Pak..* atau *Lapor pak* atau *Kami mohon maaf bu*”. Kalimat kecil tersebut merupakan norma atau adab ketika menjelaskan sesuatu kepada orang lain. Diluar permainan polisi-polisian, anak usia dini juga menerapkan

¹¹¹ Wiyani, *Mengelola & Mengembangkan ...*, hlm.141.

¹¹² Mellany, *Bermain Bersama*, (PT Sarana Pancakarya Nusa, Edisi ke-1, Tahun 2018), hlm. 30.

¹¹³ Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak ...*, hlm. 45

¹¹⁴ Meilany, *Seri Profesi Cilik...*, hlm. 12.

kata-kata yang mengandung norma. Mereka terbiasa mengucapkan “*minta maaf, tolong, dan ucapan selamat*”.

Hubungan praktik bermain polisi-polisian dengan kecerdasan interpersonal yaitu. Praktik bermain polisi-polisian termasuk ke dalam permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih akan membuat pemainnya saling berkomunikasi. Setiap pemain, memiliki hubungan dan akan ada ikatan kerja sama supaya permainan tersebut berjalan dengan baik. Hubungan lainnya yaitu, tokoh polisi adalah tokoh pahlawan. Polisi memiliki tugas untuk menjaga, melindungi, mengayomi, dan menciptakan keamanan di masyarakat.¹¹⁵ Sehingga, anak usia dini diajarkan untuk menjadi pahlawan dan membantu orang lain. Sikap membantu orang lain, juga termasuk ke dalam kecerdasan interpersonal.¹¹⁶

C. Praktik Bermain Sekolah-sekolahan

Praktik bermain sekolah-sekolahan adalah kegiatan memerankan seorang pengajar atau guru, di hadapan orang-orang yang menjadi pelajar atau murid. Praktik bermain sekolah-sekolahan, biasanya dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Ada yang berperan menjadi guru, berusaha mengajarkan dan memberikan pemahaman kepada murid-muridnya. Sedangkan yang berperan menjadi murid-murid, biasanya mendengarkan, dan bertanya apabila belum paham.¹¹⁷

Anak yang berperanan menjadi guru, biasanya membawa 1 atau lebih buku ajar. Biasanya yang berperan menjadi guru, membawa sebuah alat tulis seperti spidol papan putih atau kapur. Sedangkan yang berperan sebagai murid, membawa buku tulis, dan pensil. sebelum pelajaran di mulai, guru mengucapkan salam kepada murid-murid. Selanjutnya, salam dari guru akan dijawab bersama-sama. Tidak lupa, sebelum belajar mereka

¹¹⁵ Meilany, *Seri Profesi Cilik...*, hlm. 3.

¹¹⁶ Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan ...*, hlm. 112.

¹¹⁷ Penulis Cilik Indonesia, *Guruku Superhero*, (Surakarta: Indiva Media Kreasi, November Tahun 2017), hlm. 5-7.

berdoa. Dalam kegiatan bermain sekolah-sekolahan ini, biasanya yang memerankan sebagai guru menjelaskan hal-hal yang sering mereka temui di sekolah. Seperti menyanyi lagu “Nama-nama Hari”, menulis huruf abjad di papan tulis, dan matematika. Guru, biasanya meminta murid untuk mengikuti tulisan di papan tulis. Selanjutnya, guru akan bertanya kepada murid-murid, dan memintanya untuk mengacungkan jari telunjuk kanan.

Mikhaila menulis di papan putih dengan spidol warna biru. Ia menulis angka penjumlahan sambil bernyanyi “satu ditambah satu, sama dengan dua. Dua ditambah dua, sama dengan empat..”

Setelah menulis penjumlahan, ia meminta sepupunya yang bernama Ronggo untuk menulis angka yang di papan tulis dengan pensil di buku tulis. Mikhaila juga mengambil buku-buku cerita miliknya, lalu ia meminta Ronggo memilih buku yang ingin dibaca. Kemudian, Mikhaila membuka buku yang dipilih Ronggo, dan menjelaskan cerita yang ada di dalamnya.¹¹⁸

Keluarga yang melakukan praktik bermain sekolah-sekolahan adalah Keluarga Bapak Krisna, Keluarga Bapak Komar, dan Keluarga Bapak Waluyo. Keluarga-keluarga tersebut, memiliki anak yang sudah memasuki pendidikan formal anak usia dini. Sehingga, anak-anak mereka memahami kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Mereka memahaminya melalui pengamatan langsung dan tidak langsung guru mereka di sekolah. Lalu mereka mempraktekannya di rumah.

Kecerdasan interpersonal yang ditemui peneliti pada anak yang melakukan praktik kegiatan bermain sekolah-sekolahan adalah, mereka lebih bertanggung jawab terhadap tugas dari sekolah. Ketika pulang dari sekolah, mereka akan memberitahu orang tua bahwa diberikan tugas. Kemudian, sepulang sekolah mereka langsung mengerjakannya. Selanjutnya, kecerdasan interpersonal yang muncul adalah mereka senang, dan menikmati kegiatan belajar sambil bermain di rumah. Karena, ketika

¹¹⁸ Berdasarkan observasi di rumah Mikhaila pada 14 April 2022

bermain sekolah-sekolahan, mereka dikenalkan aturan secara tidak langsung, untuk bersikap patuh kepada guru atau pengajar.

Dalam praktik bermain sekolah-sekolahan, Keluarga Bapak Krisna, Keluarga Bapak Komar, dan Keluarga Bapak Waluyo, melakukan metode bermain peran makro. Karena mereka menjadikan diri mereka sendiri sebagai tokoh. Keluarga Bapak Krisna dan Keluarga Bapak Komar, melakukan praktik bermain sekolah-sekolahan bersama anak dan orang tua. Sedangkan Keluarga Bapak Waluyo, praktik bermain sekolah-sekolahan dilakukan dengan anak dan saudara kandung.¹¹⁹

Kecerdasan interpersonal yang terdapat pada praktik bermain sekolah-sekolahan yaitu:

- a. Tanggung jawab dan mengikuti aturan, di dalam permainan sekolah-sekolahan, mereka juga diberikan tugas oleh guru. Mereka diminta untuk mengerjakan tugas tersebut di rumah. Kecerdasan interpersonal yang muncul yaitu, mereka bertanggung jawab terhadap tugas sekolah yang mereka dapatkan. Sampai di rumah mereka akan memberitahu bahwa diberi tugas mewarnai, atau menulis huruf. Ibu mereka akan meminta mereka mengerjakannya, dan tidak mengizinkan untuk bermain terlebih dahulu. Mereka mampu mengikuti aturan tersebut, bermain jika tugas sekolah sudah selesai.¹²⁰
- b. Senang memberikan pendapat, dalam praktik bermain sekolah-sekolahan, mereka diminta aktif oleh guru. Ketika guru bertanya, mereka diminta untuk menjawab. Ketika guru meminta mereka untuk menulis atau menggambar, mereka juga melakukannya.¹²¹ Karakter, senang memberikan pendapat ini juga muncul diluar kegiatan bermain sekolah-sekolahan. Mereka cenderung menilai karya orang lain, lalu memberikan pendapat menurut pandangan mereka.¹²² Misalnya, jika ibu

¹¹⁹ Berdasarkan observasi ke-3 keluarga pada April 2022

¹²⁰ M. Ferry Wong dan Elita Indraningsih, *Cerdas Bersama Anak*, (Depok: Penebar Plus, Terbit Digital Tahun 2021), hlm 15.

¹²¹ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Anak Usia Dini Bersekolah*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, Tahun 2008), hlm. 37-38.

¹²² Derry Iswidharmanjaya, *Bila Anak Usia ...*, hlm. 53-54.

mereka membuat makanan, mereka memberikan pendapat untuk jangan terlalu pedas, atau jangan terlalu banyak.

- c. Tidak malu bertanya, ketika bermain sekolah-sekolahan mereka diminta untuk aktif dalam kegiatan di dalam kelas. Jika mereka tidak paham, mereka bisa mengacungkan jari dan meminta guru untuk menjelaskan kembali. Sikap ini, juga muncul di luar kegiatan bermain sekolah-sekolahan. Anak usia dini disamping memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi. Dengan adanya permainan sekolah-sekolahan, mereka menjadi tidak malu untuk bertanya. Mereka bertanya tentang apapun yang mereka lihat, rasakan, dan dengar. Serta menunjukkan sikap bersahaja.¹²³

Hubungan praktik kegiatan bermain sekolah-sekolahan dengan kecerdasan interpersonal yaitu. Praktik kegiatan bermain sekolah-sekolahan termasuk permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Sehingga, membuat hubungan komunikasi dan kerja sama. Hubungan tersebut memiliki tujuan supaya permainan berjalan dengan baik. Hubungan lainnya dengan kecerdasan interpersonal yaitu, menaati perintah guru. Guru, seringkali menanyakan suatu hal, dan meminta mereka untuk mencatat, serta mengerjakan tugas. Menaati perintah guru juga termasuk ke dalam kecerdasan interpersonal. Hubungan selanjutnya, ketika guru memberikan penjelasan, murid-murid diminta untuk mendengarkan, dan bicara jika guru bertanya. Mendengarkan penjelasan orang lain ketika berbicara, juga termasuk ke dalam kecerdasan interpersonal.¹²⁴

D. Praktik Bermain Jual Belian

Praktik bermain jual belian adalah kegiatan bermain yang menirukan penjual dengan pembeli dalam lingkungan masyarakat. Dalam praktiknya, ada yang berperan sebagai orang yang menjual barang-barang, atau lainnya. Sedangkan pembeli, berperan sebagai orang yang akan

¹²³ Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak ...* hlm. 97.

¹²⁴ Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial ...*, hlm. 112

memilih barang, dan menukarkannya dengan uang. Penjual harus lebih aktif dalam menjual dan menawarkan barang-barangnya. Sedangkan, pembeli akan berusaha mencari sesuatu yang dibutuhkannya. Bermain jual belian dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih.¹²⁵

Dalam praktiknya, bermain jual belian biasanya anak usia dini menjual sayur-sayuran, buah, ikan, daging, makanan, minuman dan lainnya. Penjual akan menata barang dagangannya secara rapi, supaya terlihat menarik bagi pembeli. Setelah itu, penjual akan menarik perhatian pembeli dengan berteriak "*sayur-sayur.. atau beli-beli..*". setelah berusaha menarik perhatian, pembeli akan mengahmpiri dan melihat barang-barang yang dijual. Kemudian, kegiatan jual belipun dimulai. Pembeli akan bertanya harga barang yang ditunjuknya, sedangkan pembeli akan menjawab harga jualnya. Kemudian, pembeli akan membeli sesuatu yang diinginkan dan dibutuhkan, lalu memberikan uang kepada penjual. Setelah itu, kegiatan ini akan berlanjut terus-menerus, sampai barang yang dibutuhkan pembeli sudah selesai.¹²⁶

Azzam menjadi penjual mi, Azzam memiliki plastisin playdoh warna-warni. Azzam juga memiliki mesin penggiling yang dapat mengubah bentuk lilin menggumpal, menjadi bentuk seperti mi. setelah itu pelanggan mulai datang, pelanggannya adalah kakaknya. Azzam kemudian mengambil mi yang sudah digiling, kemudian menaruhnya di dalam mangkuk. Tidak lupa, Azzam juga menyediakan sumpit untuk makan mie.¹²⁷

Keluarga yang melakukan praktik bermain jual belian adalah Keluarga Bapak Krisna, dan Keluarga Bapak Hadi. Keluarga Bapak Krisna dan Bapak Hadi memiliki anak perempuan, mungkin karena praktik bermain jual belian lebih sering dilakukan oleh ibu-ibu. Sehingga, bermain jual belian lebih sering dipraktikkan oleh anak perempuan. Keluarga Bapak Krisna dan Bapak Hadi, memfasilitasi anak-anak mereka dengan mainan

¹²⁵ Watiek Ideo & Nindia Maya, *Pergi ke Pasar*, (Jakarta: Bhuana Ilmu Populer, Tahun 2019), hlm 10-118.

¹²⁶ Watiek Ideo & Nindia Malaya, *Pergi ke Pasar...*, hlm. 22.

¹²⁷ Berdasarkan observasi di rumah Azzam pada 9 April 2022

masak-masakan, sayur-sayuran plastik, buah plastik, miniature makanan, minuman, dan bahan-bahan yang biasa dijual belikan, untuk mainan anak-anak.¹²⁸

Peneliti mendapatkan beberapa kecerdasan interpersonal, yang muncul dari anak-anak yang melakukan praktik bermain jual belian. Diantaranya yaitu, mereka lebih senang menunjukkan sesuatu seperti barang yang baru dimiliki, atau hasil karya kepada orang-orang yang ada di rumah. Mereka lebih memberikan ekspresi terhadap sesuatu yang mereka miliki, dan berusaha menceritakannya. Hal ini, membuat orang yang berada di sekelilingnya memberikan apresiasi. Selanjutnya, kecerdasan interpersonal yang muncul adalah, mereka lebih bertanggung jawab terhadap mainan yang berantakan. Mereka akan menata, dan menyimpannya supaya terlihat rapih dan indah.¹²⁹

Analisis yang didapatkan oleh peneliti yaitu, Keluarga Bapak Krisna dan Bapak Hadi melakukan praktik bermain jual belian dengan orang tua dan anak. Keluarga Bapak Krisna dan Bapak Hadi melakukan metode bermain peran makro, karena mereka menjadikan diri mereka sendiri sebagai tokoh penjual dan pembeli. Keluarga Bapak Krisna dan Bapak Hadi, memfasilitasi anak perempuan mereka, dengan mainan-mainan yang mendukung kegiatan jual belian. Sehingga, kegiatan bermain pasar-pasaran sering dilakukan oleh Keluarga Bapak Krisna dan Bapak Hadi.

Kecerdasan interpersonal yang terdapat pada praktik bermain jual belian yaitu:

- a. Menunjukkan sikap menyenangkan, ketika anak melakukan praktik bermain jual belian, mereka dituntut untuk menunjukkan sikap ramah, manis, dan bersahaja. Hal tersebut, dilakukan agar pembeli menjadi tertarik dan datang untuk berbelanja. Sikap tersebut, juga muncul diluar dari kegiatan bermain pasar-pasaran. Anak usia dini akan menunjukkan sikap bersahaja, dan manis kepada anggota keluarga. Mereka berusaha

¹²⁸ Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada 17 April 2022

¹²⁹ Mas Kelik, *Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, Tahun 2010), hlm. 17.

memberitahu orang di sekelilingnya, bahwa saat ini mereka sedang baik-baik saja. Perasaan sedang baik-baik saja, mereka tunjukkan dengan sikap bersahaja, dan manis. Sehingga, membuat orang-orang di sekelilingnya merasa nyaman.¹³⁰

- b. Menawarkan sesuatu kepada orang lain, dalam praktik bermain jual belian, anak usia dini juga dituntut untuk memiliki sikap menawarkan suatu barang yang dijual kepada pembeli. Jika mereka tidak mampu menawarkan, maka pembeli juga kurang antusias. Dan sikap menawarkan sesuatu ini, juga muncul di luar dari praktik bermain pasar-pasaran. Anak usia dini menjadi terbiasa menawarkan sesuatu yang mereka miliki kepada orang disekitarnya. Misalnya, ketika mereka memiliki permen, atau makanan, mereka akan menawarkan kepada orang disekelilingnya untuk ikut mencicipi.
- c. Memahami kesukaan dan kebutuhan orang lain, di dalam praktik bermain peran jual belian, anak usia dini mencoba mengenal barang yang disukai pembeli. Tidak semua barang yang dijual itu akan laku dibeli. Tetapi, pembeli hanya akan mengambil barang yang dibutuhkan dan disukai. Sikap tersebut, juga muncul diluar praktik bermain jual belian. Mereka mencoba memahami sesuatu yang disukai dan dibutuhkan oleh orang-orang disekitarnya. Misalnya, mereka mengetahui bahwa ibunya kurang menyukai coklat, maka mereka mencoba mencari makanan kesukaan lain. Dan, jika pergi kesuatu tempat belanja mereka melihat makanan kesukaan ayah, ada rasa di dalam diri mereka untuk membelikannya.¹³¹
- d. Menerapkan ucapan sederhana, ketika melakukan praktik bermain jual belian, antar penjual dan pembeli, akan mengucapkan “*terima kasih*” di akhir transaksi. Ucapan sederhana tersebut juga mereka terapkan di luar

¹³⁰ Akhmad Muzaimin Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Bagi Anak*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group, Cetakan ke-1 Tahun 2010), hlm. 52

¹³¹ Kelas 3 C SDN Sambikerep, *Asyiknya Bermain*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, Tahun 2020), hlm. 34.

kegiatan bermain pasar-pasaran. Anak usia dini akan mengucapkan kata “terima kasih”, ketika mereka diberikan sesuatu ataupun mendapat bantuan.¹³²

Hubungan praktik bermain jual belian dengan kecerdasan interpersonal yaitu. Permainan jual belian, adalah permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Sehingga, anak usia dini saling berkomunikasi dan membangun kerja sama dan memiliki hubungan antara penjual dan pembeli. Hubungan selanjutnya yaitu, tokoh pembeli memiliki karakter menyenangkan, menarik, dan berusaha memahami kesukaan pembeli. Karakter-karakter tersebut, merupakan kecerdasan interpersonal. Karena di dalamnya, ada suatu adaptasi dengan pembeli.¹³³

E. Praktik Bermain Peran Ibu-ibuan

Praktik bermain ibu-ibuan, adalah kegiatan bermain yang menirukan seorang ibu dalam mengasuh anak. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Ada yang berperan sebagai seorang ibu, dan ada yang berperan sebagai anak. Biasanya, yang dijadikan peran sebagai anak adalah boneka bayi. Dalam praktiknya, yang berperan sebagai ibu, akan mengasuh, memberi makan, *menina bobokan*, dan menyuapi anaknya.

Dalam praktiknya, bermain menjadi ibu-ibuan biasanya menggunakan boneka, mereka juga melengkapinya dengan botol susu untuk bayi, peralatan masak-masakan, dan mainan pendukung seperti selimut kain. Biasanya, yang berperan sebagai ibu akan berpura-pura memiliki kesibukan dalam mengurus bayi. Mereka menyiapkan makanan untuk bayi, setelah itu menyuapinya. Mereka akan melakukan aktivitas layaknya seorang ibu. Dalam kegiatan mengasuh bayi, mereka juga mengganti popok, dengan cara melepas celana boneka, dan menglap kotoran yang melekat dengan kain atau tisu. Setelah itu, mereka akan memakaikan lagi celana

¹³² M. Ferry Wong dan Etilia Indraningsih, *Membangun Kecerdasan Anak*, (Depok: Penebar Plus, Tahun 2022), hlm.34.

¹³³ Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial ...*, hlm. 112-113.

bonekanya. Tidak hanya itu, mereka juga mempraktikkan *menina bobokan* bayi, dengan cara digendong dan di *puk-puk*, sambil bernyanyi *nina bobo*. Kemudian, bayi mereka terbangun dan menangis, setelah itu diberikan susu dalam dot.¹³⁴

Naura menaruh boneka bayi di dalam kereta dorong, ia mendorong kereta tersebut. ia mengajak jalan boneka bayi di dalam kereta dorong mengelilingi rumah. Naura terkadang menggendongnya, ia menepuk-nepuk bayinya, menyanyikan lagu nina bobo, serta menyuapi bayinya untuk makan.¹³⁵

Keluarga yang melakukan praktik bermain peran ibu-ibuan adalah Keluarga Bapak Krisna, dan Keluarga Bapak Hadi. Karena kedua keluarga tersebut, memiliki anak perempuan. Permainan peran ini, sudah sangat jelas dimainkan oleh anak perempuan, karena mereka memiliki ketertarikan menjadi seorang ibu. Keluarga Bapak Krisna, dan Bapak Hadi juga memberikan mainan, yang mendukung anak-anak mereka menjadi layaknya ibu.¹³⁶

Peneliti menemukan kecerdasan interpersonal yang muncul, akibat dari bermain peran menjadi ibu-ibuan. Diantaranya yaitu, mereka menjadi lebih dewasa dalam menyikapi masalah, misalnya ketika mereka tidak sengaja menumpahkan minuman, mereka akan bertanggung jawab dan berusaha untuk membersihkannya. Karena, ketika bermain peran ibu-ibuan, mereka dituntut untuk memecahkan masalah yang muncul pada bayi. Kemudian, kecerdasan interpersonal yang muncul adalah, anak menjadi memahami dan mengikuti aturan-aturan yang ada di rumah. Seperti, sarapan, makan siang, sebelum tidur sudah bersih-bersih dan sikat gigi.¹³⁷

Keluarga Bapak Krisna dan Bapak Hadi, memiliki anak perempuan. Dalam permainan menjadi ibu-ibuan, anak mereka melakukannya sendiri, atau terkadang bersama teman dan saudara di rumah. Ke dua keluarga tidak

¹³⁴ Anton Suparyanta, *Asyiknya Bermain Peran*, (Klaten: PT Intan Pariwara), hlm. 7-14.

¹³⁵ Berdasarkan observasi di rumah Naura pada 29 April 2022.

¹³⁶ Mas Kelik, *Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Grasindo, Tahun 2010), hlm. 15-16.

¹³⁷ Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di 2 keluarga pada April 2022

mengikutsertakan orang tua dalam aktivitas ini. Orang tua hanya menjadi pengamat, dan pembimbing. Dalam permainan menjadi ibu-ibuan, anak Bapak Krisna dan Bapak Hadi menggunakan metode bermain peran makro. Karena menjadi ibu dengan dirinya sendiri.¹³⁸

Kecerdasan interpersonal yang ada di dalam bermain ibu-ibuan yaitu:

- a. Lebih dewasa, ketika bermain ibu-ibuan, anak usia dini diminta untuk bersikap dewasa. Ketika anak mereka menangis, mereka berusaha mencari *alternative* supaya anak yang menangis diam. Ketika menyuapi anak mereka, mereka dengan sabar menyuapi sampai habis. Sikap ini juga, muncul di luar kegiatan bermain peran. Yaitu, ketika mereka bermain dengan adik, atau sepupu di rumah. Mereka cenderung lebih mengalah. Mereka bisa mengikuti kemauan orang lain, dan lebih mengalah.¹³⁹
- b. Mandiri melakukan kegiatan di rumah. Dalam bermain ibu-ibuan, anak usia dini bersikap layaknya seorang ibu. Artinya mereka menyiapkan makanan bayi sendiri, mengasuh bayi sendiri, dan mengajak bayi bermain sendiri. Sikap mandiri ini juga muncul di luar kegiatan bermain ibu-ibuan. Mereka lebih senang ketika makan sendiri dan tidak disuapi orang tua. Hal mandiri lainnya yaitu, mereka
- c. Memahami aturan sederhana kepada orang tua. Dalam praktik bermain ibu-ibuan, anak usia dini menjadi seorang ibu di rumah. Mereka mengajarkan anak mereka untuk meminta izin ketika ingin sesuatu. Meminta izin adalah sikap baik dan sederhana yang penting diajarkan. Sikap tersebut juga muncul, di luar dari kegiatan bermain ibu-ibuan. Mereka akan meminta izin kepada orang tua jika menginginkan sesuatu. Mereka juga akan meminta izin ketika akan pergi bermain ke luar rumah.¹⁴⁰

¹³⁸ Wiyani, *Mengelola & Mengembangkan ...*, hlm. 169.

¹³⁹ Wiyani, *Mengelola & Mengembangkan ...*, hlm. 47.

¹⁴⁰ Wong dan Indraningsih, *Membangun Kecerdasan Anak...*, hlm. 35.

Hubungan praktik bermain ibu-ibuan dengan kecerdasan interpersonal yaitu, membuat anak usia dini memiliki kepekaan terhadap keperluan orang di sekelilingnya, dan berusaha memenuhi kebutuhan tersebut. Kepekaan terhadap bayinya, ia tahu kapan harus mengganti popok, memberi makan, dan menina bobokan bayinya. Sikap tersebut dapat disebut juga dengan empati.¹⁴¹

F. Praktik Bermain Pahlawan Super

Praktik bermain pahlawan super merupakan kegiatan menirukan tokoh *action figure* atau karakter yang ada dalam serial film dan televisi. Biasanya yang diperankan anak usia dini dalam menjadi *superhero* adalah kekuatan, aksi, dan ekspresinya. Anak usia dini mengenal tokoh pahlwan super dari serial film atau televisi. Sehingga, mereka menjadi tertarik dan terinspirasi.¹⁴²

Praktik kegiatan bermain ini biasanya dimulai dengan pemakaian atribut. Atribut inilah yang menjadi identitas pahlawan super mana yang akan diperankan. Jika yang diperankan tokoh Ultraman, maka memakai topeng Ultraman, atau gelang Ultraman. Jika yang diperankan adalah seorang putri yang memiliki kekuatan, maka atributnya adalah mahkota, atau sepetu tinggi, atau benda lain yang bias berkaitan dengan putri. Dalam kegiatannya, biasanya anak mendalami peran pahlawan supernya dari cara berjalan, menirukan suara, bernyanyi, dan bergaya.¹⁴³ Mereka seolah-olah menghadapi suatu masalah, seperti ada yang membutuhkan pertolongan, lari dari kejaran penjahat, serta memimpin suatu kelompok. Dan yang unik adalah, mereka melakukannya dengan imajinasi. Seakan-akan dapat mengalahkan, memberi bantuan, dan memimpin dengan kekuatan supernya. Hal inilah yang membuat mereka semakin mendambakan tokoh idolanya.

¹⁴¹ Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan Sosial ...*, hlm. 112-113

¹⁴² Kelas 3 C SDN Sambikerep, *Asyiknya Bermain*, (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, Tahun 2020), hlm. 10.

¹⁴³ Sumanto, *Pentingnya Bermain, ...*, hlm 26.

Rizki dan Bima sama-sama menjadi Ultraman, mereka memiliki misi untuk menangkap Godzilla. Godzilla besar yang menghancurkan kota, Godzilla nya hanyalah imajinasi dari Bima dan Rizki, tapi perlawanan mereka kepada Godzilla sungguhan. Berkali-kali, Bima mengatakan “Awat Lava!”. Mereka berdua menyingkir, supaya tidak terkena muntahan lava Godzilla. Lalu Rizki menyaut “makin gede Bima, Godzilla nya”. Karena, Godzilla yang semakin besar, dan bertambah kuat. Kedua Ultraman tersebut akhirnya mengubah dirinya menjadi Kingkong. Pertarungan dua Kingkong melawan satu Godzilla.¹⁴⁴

Keluarga yang melakukan praktik kegiatan bermain pahlawan super adalah Keluarga Bapak Krisna, Keluarga Bapak Yanto, Keluarga Bapak Waluyo, Keluarga Bapak Budi, keluarga Bapak Hadi, Keluarga Bapak Slamet, dan Keluarga Bapak Komar. Berdasarkan hasil penelitian, semua anak di setiap keluarga pernah melakukan praktik bermain pahlawan super. Hal ini, dikarenakan tokoh pahlawan super memiliki kekuatan yang memerlukan imajinasi. Sedangkan anak-anak menyukai dunia fantasi.¹⁴⁵

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, terdapat kecerdasan interpersonal yang muncul. Kecerdasan interpersonal yang di dapat dari bermain pahlawan super yaitu, anak lebih cekatan dan sigap untuk membantu anggota keluarga di rumah. Selanjutnya, mereka menjadi bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan masalah. Misalnya, ketika melihat kucing yang mengendap-ngendap untuk mencuri makanan. Mereka akan mengatasinya dengan cara menjadi pahlwan super, mengusir, dan menutup makanan. Mereka juga lebih peka, terhadap suatu benda seperti mainan yang terlihat tidak beres, mereka berusaha membereskannya dengan cara pahlawan. Lalu ketika ada salah satu anggota keluarga yang sedang membutuhkan bantuan, mereka akan menjadi pahlawan super untuk membantu.¹⁴⁶

Berdasarkan hasil analisis, semua keluarga melakukan praktik bermain pahlawan super. Mereka menggunakan metode bermain peran

¹⁴⁴ Berdasarkan observasi pada 27 April 2022

¹⁴⁵ Berdasarkan hasil observasi di setiap keluarga pada April 2022

¹⁴⁶ Wong dan Indraningsih, *Cerdas Bersama Anak...*, hlm. 16

makro. Keluarga Bapak Slamet dan Bapak Waluyo, melakukan praktik bermain pahlawan super tidak dengan orang tua, tetapi dengan saudara. Sisanya, mereka melakukan praktik bermain pahlawan super dengan orang tua dan anak. Setiap anak, memiliki tokoh pahlawan supernya sendiri. Orang tua mereka mendukung dengan cara membelikan tas, topi, tempat pensil, atau barang-barang yang terdapat gambar karakter pahlawan super favorit. Hal inilah, yang membuat keinginan mereka semakin besar untuk menjadi pahlawan super tersebut.¹⁴⁷

Kecerdasan interpersonal yang terdapat dalam praktik bermain pahlawan super yaitu:

- a. Empati, dalam bermain pahlawan super, seorang pahlawan diharuskan membantu orang lain. Mereka membantu orang lain dengan cara menangkap penjahat atau membantu kesulitan orang lain. Nilai kecerdasan interpersonal yang muncul yaitu, mereka lebih berempati terhadap keluarga dan orang lain yang membutuhkan bantuan.¹⁴⁸ Mereka berusaha menolong dengan kemampuan yang mereka miliki, entah itu mengangkat barang yang ringan, atau mendorong benda sebisa yang mereka lakukan.
- b. Tanggung jawab dalam mengikuti aturan di rumah. Dalam bermain pahlawan super, mereka diberikan tanggung jawab untuk menolong orang lain. Mereka berusaha menolong dengan kemampuan hebat yang mereka miliki, supaya orang lain merasa senang dan terbantu. Nilai tanggung jawab yang muncul di kehidupan sehari-hari yaitu. Ketika di rumah, mereka diperbolehkan bermain jika sudah melepas pakaian sekolah, atau sudah mengerjakan tugas dari sekolah. Mereka bertanggung jawab untuk menyelesaikan, mengikuti aturan, setelah itu bisa bermain.¹⁴⁹

¹⁴⁷ Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di semua keluarga pada April

¹⁴⁸ Wiyani, *Mengelola & Mengembangkan ...*, hlm.142.

¹⁴⁹ Mellany, *Bermain Bersama...*, hlm. 30.

- c. Mengikuti norma sederhana, dalam kegiatan bermain pahlawan super, seseorang yang sedang dalam masalah, akan memanggil pahlawan super. Mereka akan meneriakkan kata “*tolong*”, sampai pahlawan super datang membantu. Kata “*tolong*”, merupakan kata sederhana, tetapi mengandung norma kesopanan. Dan hal itu, bisa mereka terapkan di luar kegiatan bermain pahlawan super. Mereka terbiasa mengucapkan kata “*tolong*”, ketika membutuhkan bantuan.
- d. Dewasa menyikapi sesuatu, pahlawan super memiliki karakter yang memimpin, dewasa, baik hati, dan penolong. Sikap dewasa, muncul pada anak usia dini di luar dari kegiatan bermain pahlawan super. Yaitu, ketika mereka dihadapkan pada suatu masalah. Misalnya ketika ada saudara atau sepupu yang memperebutkan mainan. Mereka akan berusaha mencari solusi, mencari mainan yang lebih menarik. Atau memberikan mainan yang dimiliki, supaya tidak terjadi perebutan mainan.¹⁵⁰

Hubungan praktik kegiatan bermain pahlawan super dengan kecerdasan interpersonal yaitu. Tolong menolong, karena pahlawan super memiliki tugas utama yaitu menolong orang lain, dan melawan kejahatan. Sikap menolong, merupakan salah satu bagian dari kecerdasan interpersonal. Hubungan selanjutnya yaitu, tokoh pahlawan super memiliki rasa empati, yaitu kepekaan jika melihat orang lain yang membutuhkan bantuan.¹⁵¹

¹⁵⁰ Wong dan Indraningsih, *Cerdas Bersama Anak...*, hlm. 34.

¹⁵¹ Azzet, *Mengembangkan Kecerdasan ...*, hlm. 112-113.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Peneliti menarik kesimpulan dari data yang telah di dapat melalui observasi, wawancara, dokumentasi, pengamatan secara langsung dan tidak langsung. Bahwa anak usia dini yang sering melakukan kegiatan bermain peran, cenderung lebih mudah beradaptasi. Bermain peran membuat mereka mengenali lingkungan, norma-norma yang ada di dalamnya, serta dapat melaksanakan aturan sederhana yang ada di rumah. Bermain peran, membuat anak usia dini mengekspresikan dirinya secara langsung. Mereka dapat menunjukkan sikap baik sesuai dengan tokoh yang mereka inginkan. Bermain peran, juga dapat membina kelekatan anak usia dini dengan orang-orang disekitarnya.

Ada banyak aturan-aturan sederhana yang ada di rumah dan masyarakat. Akan tetapi, nilai-nilai tersebut dikemas dengan kegiatan bermain peran. Sehingga, anak usia dini tidak memahaminya sebagai suatu hal yang terikat. Mereka memahami aturan-aturan tersebut dengan cara yang menyenangkan, yakni melalui bermain peran. Dalam praktik bermain peran juga, mereka distimulasi untuk bersikap tanggung jawab, dewasa dalam menyikapi masalah, serta memiliki sikap empati. Sikap-sikap tersebut, lebih dititik beratkan pada orang dewasa. Tetapi, dapat dikenalkan pada anak usia dini. Dengan melakukan praktik bermain peran, mnstimulasi anak usia dini untuk bersikap seperti orang dewasa.

Dari penelitian ini juga didapat bahwa, anak-anak yang keceradsan interpersonalnya terbentuk di lingkungan keluarga, dikarenakan mereka difasilitasi. Serta, orang tua, atau anggota keluarga yang meluangkan waktu untuk bermain mengikuti mereka. Penulis menyimpulkan bahwa, anak-anak yang kecerdasan interpersonalnya terbentuk di lingkungan keluarga, juga adanya kebebasan bagi mereka memilih karakter favoritnya. Akan tetapi, pengawasan dan bimbingan juga harus dilakukan oleh orang tua, supaya

mereka menyukai karakter yang sesuai dengan kategori anak usia dini. Anak usia dini yang memiliki karakter favorit, akan berkeinginan tinggi untuk menjadi seperti karakter tersebut. Orang tua bisa mewujudkan mereka menjadi karakter favoritnya lewat praktik bermain peran. Mereka bisa membantu orang lain, serta menjadi penolong dengan cara memerankan karakter favoritnya. Tugas orang tua dalam hal ini yakni, mengawasi dan membimbing mereka.

Jadi, praktik kegiatan bermain peran merupakan pilihan yang terbaik bagi anak usia dini dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal mereka. Mereka dapat mengenali lingkungan, aturan, norma di rumah dan masyarakat, serta dapat mengekspresikan dirinya dengan percaya diri lewat peran. Praktik bermain peran ini, juga membuat anak usia dini lebih antusias dalam melakukan hubungan sosial dengan orang-orang di sekelilingnya. Mereka tidak gugup, karena mereka sudah memahami gambaran sosial di lingkungannya dari kegiatan bermain peran.

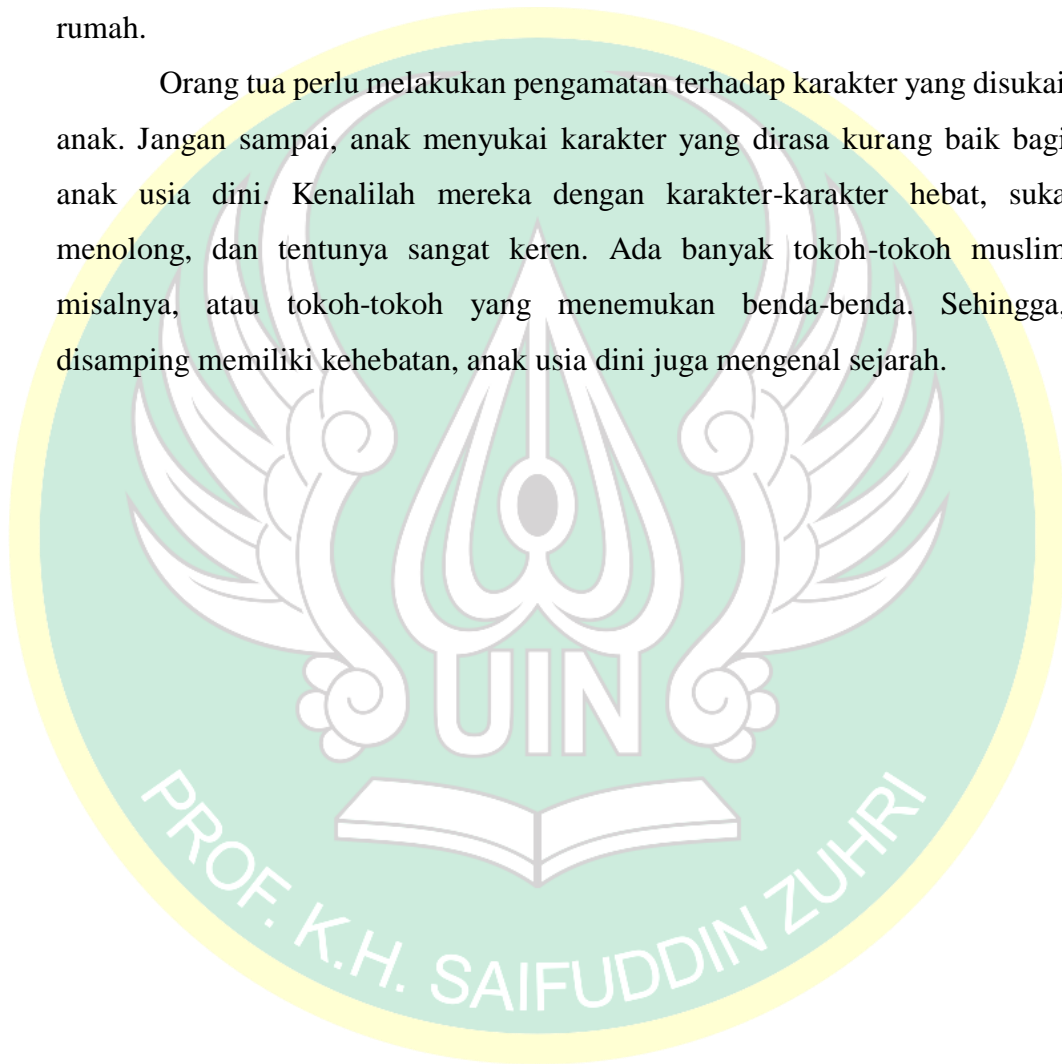
B. Saran

Melakukan praktik bermain peran di rumah, dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal di lingkungan keluarga. Selain dapat menambah kelekatan diantara orang tua dan anak, bermain peran juga membuat anak usia dini memahami norma-norma di rumah. Akan tetapi, bermain peran dengan anak usia dini sebaiknya perlu bimbingan juga dari orang tua. Karena, ditemukan beberapa dari mereka memainkan adegan yang dirasa mengerikan bagi anak seusianya. Seperti adegan tembak-menembak. Meskipun, pembawaan suasana bermainnya menyenangkan. Akan tetapi, hal tembak-menembak dirasa kurang pantas untuk anak usia dini. Alangkah baiknya jika adegan tembak-menembak diganti menjadi perlombaan menembak mengenai sasaran lingkaran. Maka, mainan tembak-tembakan diberi peluru yang dapat menempel pada sasaran.

Dari pengamatan yang dilakukan, beberapa anak menyukai karakter animasi yang kurang cocok. Seperti monster tengkorak, karakter yang membawa senjata pedang, dan karakter yang membawa senjata api. Menurut

peneliti, hal itu juga kurang baik jika disukai anak usia dini. Karena akan menimbulkan persepsi yang tidak baik, tidak pas untuk anak usia dini. Mungkin sebaiknya, orang tua juga memberikan bimbingan. Supaya, mereka menghindari untuk menyukai karakter-karakter tersebut. Orang tua juga perlu untuk selalu mengawasi hal-hal yang dilakukan anak. Karena, bisa jadi mereka mengenal karakter-karakter tersebut dari teman-teman, atau lingkungan di luar rumah.

Orang tua perlu melakukan pengamatan terhadap karakter yang disukai anak. Jangan sampai, anak menyukai karakter yang dirasa kurang baik bagi anak usia dini. Kenalilah mereka dengan karakter-karakter hebat, suka menolong, dan tentunya sangat keren. Ada banyak tokoh-tokoh muslim misalnya, atau tokoh-tokoh yang menemukan benda-benda. Sehingga, disamping memiliki kehebatan, anak usia dini juga mengenal sejarah.



DAFTAR PUSTAKA

- Aida, Nurul. 2015. Jurnal: *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini*. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945, Vol 4 No. 1
- Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Azizah, Nur dkk. 2013. Jurnal: *Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau dari Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2004. *Pola Komunikasi Orang Tua & Anak*. Jakarta: Rineka Cipta
- BR Bangun, Cari Ulina. 2018. Skripsi: *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Insan Madani Bandar Setia*. Lampung: Universitas Islam Negeri Lampung
- Brookhart, Emily, Joshua, R.. 2008. *Assesment and Grading in Classrooms*. NJ: Prentice-Hall
- Cahya Ningrum, Dian. 2020. Skripsi: *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri 2 Kotagajah Lampung Tengah*. Lampung: Universitas Islam Negeri Lampung
- Ermita, Nevi. 2018. Skripsi: *Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Bahasa pada Anak Usia Dini di TK Assalam 1 Sukarame Lampung Tengah*. Lampung: Universitas Islam Negeri Lampung
- Fauzi. 2020. *Model Pengasuhan Anak Usia Dini pada Keluarga dengan Ibu sebagai Buruh Pabrik*. Yogyakarta: CV Hikam Media Utama
- Hardani. 2018. *Metode Penelitian Kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu Group
- Hasnida. 2014. *Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Luxima Metro Media
- Indah Pratiwi, Nuning. 2017. "Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi", dimuat dalam jurnal ilmiah dinamika social, Vol. 1.No. 2
- Indrawati, Rini Meita. 2016. Jurnal: *Peningkatan Aktivitas dengan Hasil Belajar Materi Peristiwa Sekitar Proklamasi melalui Bermain Peran*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang

- Inten, Dian Nur. 2017. Jurnal: *Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran*. Bandung: FTIK Universitas Islam Bandung
- Iswidharmanjaya, Derry. 2008. *Bila Anak Usia Dini Bersekolah*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Jannah, Rina Roudhotul. 2018. *Metode Bermain Peran Inklusif Gender pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media, Cetakan 1
- Kelik, Mas. 2010. *Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Khusnawati, Eka. 2020. Skripsi: *Hubungan antara Bermain Peran dengan Interaksi Sosial Anak Usia 4-6 Tahun di TK ABA IV Kota Jambi*. Jambi: Universitas Jambi
- Lina, Lea. 2021. *Asyiknya Bermain Drama*. Jakarta Timur: PT PERCA, Edisi Digital
- Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, Cetakan ke-1
- Mayar, Farida. 2013. Jurnal: *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa*. Padang: Universitas Negeri Padang, Jilid 1 No. 6
- Meilany. 2009. *Seri Profesi Cilik: Cita-citaku Menjadi Polisi Lalu Lintas*. Jakarta: PT Mediantara Semesta
- Mellany. 2018. *Bermain Bersama*. PT Sarana Pancakarya Nusa
- Mulyani, Novi. 2019. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang: UIN Maliki Press
- Muniroh, Siti Mumun. 2018. Jurnal: *Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Pekalongan: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pekalongan
- Muzaimin Azzet, Akhmad. 2010. *Mengembangkan Kecerdasan Sosial bagi Anak*. Jakarta: Ar-Ruz Media Group, Cetakan ke-1
- Nur, Eza Zukiah. 2018. Skripsi: *Pengaruh Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Multiple Intelligences Anak di Kelas B PAUD Putri Bungsu Kabupaten Mukomuko*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Nurani, Yuliani. 2018. *Sentra Bermain Peran Makro (Tema: Rumah Sakit)*. Tangerang Selatan: Indocam Prima
- Oviyanti, Fitri. 2017. Jurnal: *Urgensi Kecerdasan Interpersonal Bagi Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang*

- Penulis Cilik Indonesia. 2013. *Guruku Superhero*. Surakarta: Indiva Media Kreasi
- Pertiwi, Eky Prasetya. 2018. *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini dan Optimalisasi Pendidikan Karakter Melalui Sentra Bermain Peran*. Yogyakarta: Nusamedia
- Puspitawati, Herien. 2019. *Modul Ketahanan Keluarga dan Anak Pekerja Imigran Indonesia*. Bogor: PT Penerbit IPB Press
- Ruane, M. Janet. 2021. *Wawancara; Hanya Bicara (Seri Dasar-Dasar Metode Penelitian)*. Perpustakaan Nasional RI: Nusamedia
- Sahidan dan Nurwahidah. 2016. *Sang Koki Cilik*. Singapore: National Arts Council
- Sit, Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Penerbit Kencana
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cetakan Ke-19
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukadi. 2018. *Seni Bermain Drama*. Magetan, Telaga Ilmu
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sumanto, Agus. 2010. *Pentingnya Bermain*. Jakarta: Multi Kreasi Satudepan, Cetakan ke-1
- Suparyanta, Antonius. 2018. *Asyiknya Bermain Peran*. Klaten: PT Intan Pariwara
- Tangyong, F, Agus, F. 2009. *Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gramedia, Cetakan Edisi Revisi
- Thridonanto, Al. 2014. *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: PT Elex Kompas Media
- Triwiyati, Atik. 2018. *Asyiknya Bermain Peran!*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, Cetakan ke-1 November
- Uli Panjaitan, Tim Sekolah NOAH. 2015. *Teman Bermain Yang Asyik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Untung Suprpto, dan Taufik Affandi. 2018. *Mempersiapkan Pembuatan Dokumentasi Video*. Klaten: Saka Mitra Kompetensi
- Watiek, Ideo. 2019. *Pergi ke Pasar*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer
- Wicaksono, Galih. 2013. *Jurnal: Penerapan Teknik Bermain Peran dalam Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas X Multimedia SMK IKIP Surabaya, Vol. 1 No. 1* dimuat dalam: *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*
- Widodo, Hery. 2019. *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Semarang: Alpirin

- Wildensyah, Iden. *Bermain Belajar*. Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Wong, Ferry dkk. 2021. *Cerdas Bersama Anak*. Depok: Penebar Plus, Terbit Digital
- Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia (YKAI). 2018. *Perkembangan Anak: 4-5 Tahun*. Jakarta: PT Lontar Digital Asia
- Yunianto, Catur. 2018. *Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Nusamedia, Cetakan ke-1
- Yus, Anita. 2015. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, Cetakan ke-4



LAMPIRAN-LAMPIRAN





PROF. K. ZUHRI





YOF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

A. Catatan Observasi

1. Catatan Observasi di rumah Bapak Waluyo

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Rabu/ 6 April 2022	Perbincangan ringan, dan meminta izin kepada istri Pak Waluyo, Ibu rohyati. Supaya peneliti menuliskan kegiatan bermain Rizki di rumah. “anu.. mba Rahma berarti lagi ngerjain skripsi?, ya moga lancar ya mba. Kalau mau main (di rumah saya) ya silakan sama Rizki”
2.	Kamis/ 7 April 2022	Peneliti observasi kegiatan Rizki bermain di rumah. Rizki bermain dengan kakaknya, Bima. Mereka menumbuk daun di dalam gelas air mineral. Lalu bermain jual jamu.
3.	Rabu/ 13 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Rizki, mendapati Rizki bermain dengan kakaknya. Mereka bermain kejar penjajah dengan sarung.
4.	Jumat/ 15 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Rizki, Rizki dan kakaknya bermain jual beli hewan peliharaan, dengan <i>miniature</i> hewan.
5.	Rabu/ 20 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Rizki, rizki bermain <i>ultraman</i> dengan kakaknya.
6.	Jumat/ 22 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Rizki. Rizki, kakaknya, dan temannya yang bernama Elmira main sekolah-sekolahan. Peneliti pura-pura menjadi guru, dan memberi tebak-tebakan kepada mereka.
7.	Rabu/ 27 April 2022	Ketika peneliti sedang menulis lembar kegiatan di rumah Rizki. Rizki bermain <i>Godzilla</i> dengan saudara-saudaranya, di rumah.
8.	Jumat/ 29 April 2022	Peneliti mengucapkan terima kasih kepada ibu Rohyati, dan memberitahu perkembangan kegiatan belajar dan bermain yang dilakukan Rizki di rumah.

2. Catatan Observasi di rumah Bapak Slamet

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Kamis/ 7 April 2022	Peneliti meminta izin kepada Ibu Ruth, isteri Pak Slamet. Untuk mencatat kegiatan bermain Azzam di rumah. Kemudian isteri Pak Slamet mengizinkan.

2.	Sabtu/ 9 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Azzam. Azzam melakukan kegiatan bermain mi playdoh dengan kakaknya. Azzam yang menjadi penjual mi.
3.	Senin/ 11 April 2022	Peneliti datang ke rumah Azzam untuk kegiatan belajar di rumah. Selama belajar, Azzam menunjukkan mainan borgol barunya. Azzam menaruhnya di atas mejanya. Ketika istirahat berlangsung, Azzam bermain dengan kakak lakinya. Azzam menangkap kakaknya, dan memborgolnya.
4.	Sabtu/ 16 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Azzam, kemudian meminta kakaknya Azzam menjadi guru. Peneliti memberi arahan, kepada kakaknya Azzam untuk membuat soal. Kakaknya Azzam membuat banyak gambar nanas. Kemudian, meminta Azzam menghitungnya.
5.	Selasa/ 19 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Azzam, lalu di sela-sela kegiatan istirahat, Azzam bermain ironman dan titanium man menggunakan topeng. Azzam bermain dengan temannya menggunakan topeng.
6.	Sabtu/ 23 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Azzam. Azzam menunjukkan buku-buku belajar menghitung miliknya.

3. Catatan Observasi di rumah Bapak Krisna

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Jumat/ 8 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Mikhaila, peneliti meminta izin kepada <i>uti</i> nya Mikhaila secara langsung. Peneliti meminta izin kepada ibunya Mikhaila <i>via WhatsAap</i> untuk mencatat kegiatan Mikhaila bermain di rumah.
2.	Kamis/ 14 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Mikhaila di rumahnya, Mikhaila bermain papan tulis putih dengan spidol biru. Mereka awalnya menggambar, dan saling menebak. Kemudian, dilanjutkan Mikhaila bernyanyi “satu ditambah satu”. Ronngo melanjutkan lagu tersebut.
3.	Jumat/ 15 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Mikhaila. di waktu istirahat, Mikhaila bermain masak-masakan. Mikhaila membuat telur, lalu menyajikan kepada <i>uti</i> dan pelanggannya.
4.	Sabtu/ 16 April 2022	Peneliti berkunjung ke rumah Mikhaila, ibu Mikhaila sedang di rumah. Ibunya menceritakan permainan polisi-polisian yang dilakukan Mikhaila.

		<p><i>“iya tadi itu di Golden Kidz sama Missnya buat polisi-polisan. Soalnya tema nya tentang polisi ya mik? (sambil bertanya pada Mikhaila). Mainannya sendiri, nanti polisi yang cowo sama polisi yang cewe bareng-bareng kejar pencuri. Yang jadi pencurinya ya itu, dia kan punya boneka monyet. Saya biarin aja, yang penting anteng, saya bisa tinggal ngapain”.</i></p>
5.	Selasa/ 19 April 2022	<p>Peneliti mengunjungi rumah Mikhaila. Di rumah tersebut, Mikhaila bermain jual beli daging dan ikan bersama sepupunya Ronggo. Peneliti, ketika itu sedang menulis tugas untuk keduanya.</p>
6.	Jumat/ 22 April 2022	<p>Peneliti mengunjungi rumah Mikhaila, peneliti bermain ke rumah Mikhaila. Mikhaila menunjukkan buku mewarnai. Mikhaila menceritakan Elsa Frozen, karakter idolanya.</p>
7.	Sabtu/ 23 April 2022	<p>Peneliti berkunjung ke rumah Mikhaila, peneliti bertemu ibunya Mikhaila. Peneliti menceritakan kegiatan belajar dan bermain Mikhaila di rumah.</p>
8.	Selasa/26 April 2022	<p>Peneliti berkunjung ke rumah Mikhaila. Mikhaila mengajak peneliti bermain karakter <i>Elsa</i>. Setelah belajar, peneliti dan Mikhaila bermain menjadi karakter <i>Elsa Frozen</i>.</p>

4. Catatan Observasi di rumah Bapak Hadi

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Jumat/ 8 April 2022	<p>Peneliti mengunjungi rumah Bapak Hadi. Peneliti bertemu dengan kakek dan nenek Naura. Peneliti meminta izin untuk mencatat dan menulis kegiatan belajar dan bermain Naura. Peneliti meminta izin kepada ibunya Naura lewat WhatsAap, untuk mencatat kegiatan bermain dan belajar Naura di rumah. ibunya Naura memberi pesan kepada peneliti lewat WhatsAap</p> <p><i>“ust, bisa tidak kalau ke rumah Naura setiap hari Senin-Jumat? Untuk stimulasi Naura supaya bermain dan berinteraksi dengan orang lain saja. Karena saya tidak bisa melakukan itu (kata-kata sedih)”</i></p>
2.	Senin/ 11 April 2022	<p>Peneliti mengunjungi rumah Naura. Naura bermain dengan peneliti. Memancing hiu yang memakan blok coklat.</p>
3.	Selasa/ 12 April 2022	<p>Peneliti mengunjungi rumah Naura, Naura dan peneliti bercerita lewat buku. Setelah itu, peneliti dan Naura bermain sepeda di rumah.</p>

4.	Rabu/ 13 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Naura, peneliti dan Naura bermain peri. Menggunakan spidol panjang, mengubah semua benda yang ada di rumah menjadi gula-gula.
5.	Kamis/ 14 April 2022	Peneliti bermain jual beli kue di rumah Naura. Peneliti mengikatkan bakul kecil dengan kain ke pundak Naura. Lalu peneliti mengisi bakul tersebut dengan makanan ringan. Kemudian Naura berkeliling menjual kue, dan peneliti menjadi pembeli.
6.	Jumat/ 15 April 2022	Peneliti bermain masak-masakan di rumah Naura. Naura yang memasak, peneliti yang mencicipi.
7.	Senin/ 18 April 2022	Peneliti main <i>make up</i> , ibunya Naura membelikan peralatan make up untuk Naura. Setelah main make up, peneliti dan Naura menjadi <i>princess</i> .
8.	Selasa/ 19 April 2022	Peneliti dan Naura bermain boneka salju. Setelah itu, naura dan peneliti bermain bebas.
9.	Rabu/ 20 April 2022	Peneliti dan Naura bermain balok-balok kayu. Bermain menyusun menara dan jembatan panjang.
10.	Kamis/ 21 April 2022	Peneliti dan Naura bermain kamera. Kameranya adalah mainan, kami berkeliling rumah, untuk pura-pura memotret.

5. Catatan Observasi di rumah Bapak Yanto

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Kamis/ 7 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Bapak Yanto. Peneliti bertemu dengan bibi Adrian di rumah. Peneliti meminta izin untuk mencatat belajar dan bermain Adrian di rumah. Beliau hanya bilang " <i>ya nanti saya kasih tau ibu dulu</i> ". Setelah itu, peneliti melanjutkan kegiatan lain dengan Adrian. <i>Kemudian malam harinya, ibunya</i> Adrian mengizinkan, dan yang terpenting sudah selesai tanggung jawab Adrian.
2.	Selasa/ 12 April 2022	Peneliti berkunjung ke rumah Adrian. Di sela-sela kegiatan belajar, Adrian bermain dengan sepupunya. Mereka main lari-lari sebagai polisi.
3.	Kamis/ 14 April 2022	Peneliti berkunjung ke rumah Adrian, sampai di sana, Adrian sedang betmain dengan kakak perempuan dan sepupunya. Mereka bermain di halaman depan rumahnya. Kakak Adrian menjual es krim dari <i>cone</i> yang terbuat dari kertas.
4.	Senin/ 18 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Adrian. Setelah mengerjakan tugas sekolah, Adrian bermain dengan sepupunya. Adrian

		jadi spiderman, sedangkan sepupunya jadi kapten Amerika. Mereka sama-sama menggunakan topeng.
5.	Selasa/ 19 April 2022	Peneliti berkunjung ke rumah Adrian, Adrian sedang lari-lari, setelah itu bersembunyi. Peneliti kemudian bertanya kepada Adrian. Apa yang dilakukan Adrian, Adrian hanya menjawab dikejar monster.
6.	Senin/ 25 April 2022	Peneliti berkunjung ke rumah Adrian, kakak perempuan Adrian bermain masak-masakan, kemudian Adrian mengantre untuk membeli nasi goreng.

6. Catatan Observasi di rumah Bapak Budi

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Minggu/ 10 April 2022	Peneliti berkunjung ke rumah Azka, Azka sedang bermain di rumah dengan kakaknya. Kemudian, peneliti menemui ibunya Azka, peneliti meminta izin untuk mencatat kegiatan belajar dan bermain Azka di rumah.
2.	Kamis/ 21 April 2022	Peneliti berkunjung ke rumah Azka. Azka bermain telur-teluran. Ia menata telur-telur mainan di boks, dengan kakaknya. Kakaknya membeli telur, kemudian Azka yang mengambil telur
3.	April 2022	Peneliti berkunjung ke rumah Azka. Peneliti mengajak Azka bermaina power rangers. Azka memiliki 5 robot power rangers di rumah. Peneliti mengambil power rangers kuning, Azka mengambil power rangers merah.
4.	Jumat/ 29 April 2022	Peneliti bermain bakar ikan dengan Azka. Ikan yang digunakan adalah ikan mainan. Peneliti mencontohkan mengoles ikan, kemudian Azka mengikuti. Azka bermain bakar ikan, dan peneliti menjadi pembeli.

7. Catatan Observasi di rumah Bapak Komar

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Rabu/ 13 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Bapak Komar, peneliti bertemu Hasan, Hasan sedang menunggu peneliti untuk kegiatan belajar. Setelah itu, peneliti bercerita kepada ibunya Hasan terkait skripsi peneliti. Ibunya Hasan

		tidak merasa keberatan, yang terpenting Hasan senang, dan belajarnya baik.
2.	Kamis/ 7 April 2022	Peneliti observasi kegiatan Hasan bermain di rumah. Hasan bermain dengan pistol airnya, peneliti mengajak Hasan untuk menembak sasaran. Sasarannya yakni buah belimbing matang yang ada di pohon. Hasan berkali-kali mengenainya, tapi belimbing tersebut tidak jatuh.
3.	Rabu/ 13 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Hasan, setelah kegiatan belajar, Hasan menunjukkan sesuatu. Hasan membuat bubur kertas. Lalu peneliti menjelaskan, kalau buburnya dijemur, dan kering akan kaku. Bisa digunakan untuk wadah.
4.	Jumat/ 15 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Hasan, setelah belajar, Hasan menata miniature makanan miliknya. Peneliti pura-pura bertanya harga setiap makanan yang ditata. Hasan mengucapkannya dengan spontan.
5.	Rabu/ 20 April 2022	Peneliti mengunjungi rumah Hasan, di waktu istirahat belajar, Hasan menunjukkan jam tangan yang biasa dipakai karakter Boboi Boy. Peneliti meminya Hasan untuk menunjukkan kekuatan Boboi Boy. Hasan menghampiri mbahnya, ia menunjukkan kekuatan superhero untuk melindungi mbahnya.

B. Data Praktik Bermain

No	Praktik Bermain	Data
1.	Masak-masakan	<p>1. Keluarga Bapak Krisna <i>Mikhaila mengambil telur ayam mainan, kemudian memecahkan telur di atas wajan. Kemudian, Mikhaila membolak-balikkan telur supaya matang. Setelah matang, Mikhaila mengambil piring. Telur yang matang kemudian dipindahkan ke atas piring.</i> <i>“silakan, ini telur mata sapinya”.</i> Telur tersebut disajikan kepada pelanggan dan utinya, kemudian pelanggan Mikhaila mencicipi dan meminta tambahan saus. Mikhaila kemudian memberikan botol saus.</p> <p>2. Keluarga Bapak Hadi <i>Naura, menata piring, kompor, gelas, dan sayur-sayuran dari dalam kotak mainan. Naura menata peralatan masak-masakan di atas meja kecil. Setelah itu, Naura mengambil sayur sawi dan memotongnya dengan pisau mainan. Naura juga mengambil buah tomat, lalu memotongnya. Kemudian Naura mengambil Teflon dan menaruhnya di atas kompor. Ia menyalakan kompor, dan memasukkan potongan-potongan sayuran. Naura mengaduk-aduknya, setelah itu Naura menuangkan garam ke atas masakan. Setelah matang, Naura mengambil mangkuk dan sendok, masakan yang matang di tuang ke atas mangkuk. Lalu, Naura menyiapkan minuman. Minuman terbuat dari buah apel yang diperas di atas gelas.</i></p> <p>3. Keluarga Bapak Yanto <i>Adrian mengantre ketika kakaknya sedang bermain masak-masakan. Adrian mengantre untuk memesan makanan. Setelah itu, Adrian memesan nasi goreng, dan es jeruk kepada kakaknya.</i> <i>“Nasi goreng dan es jeruk jadi 12.000.”</i> Kakaknya menjelaskan. Adrian mengambil uang mainan, lalu membayar pesannya. Setelah pesanan Adrian datang, ia mencicipinya.</p>

		<p>4. Keluarga Bapak Budi <i>Azka menjadi koki di sebuah tempat makan. Azka mengambil ikan mainan, dan menyayat-nyayatnya. Setelah itu, Azka memanggang ikan yang telah disayat-sayat dan membolak-balikannya. Ikan yang sudah matang kemudian diangkat, lalu diberikan kepada kakak perempuan dan ibunya secara bergantian. Azka ingin keduanya mencicipi masakannya.</i></p> <p>5. Keluarga Bapak Waluyo <i>Rizki sering bermain bersama kakaknya yang nomor dua. Ketika itu, Rizki memetik beberapa helai daun bunga sepatu dari halaman rumahnya, dan ia mengiris-irisnya dengan pisau kecil. Setelah itu, Rizki memasukkan irisan daun ke dalam gelas bekas air mineral dan diisi air sampai setengah gelas. Rizki mengambil kayu yang berukuran 8 cm, lalu menumbuk-numbuk. Tidak lama kemudian, air berubah warna menjadi hijau. Rizki menyaringnya dengan kain bekas berukuran kecil. Ia pindahkan ke dalam gelas air mineral lain. Rizki menyebutnya sebagai jamu, dan ia berikan kepada kakaknya yang pura-pura sakit.</i></p> <p>6. Keluarga Bapak Slamet <i>Azzam menyodok tanah merah di depan rumahnya, menggunakan sendok makan dan wadah mangkuk kecil. Azzam menuangkan air dari keran ke dalam mangkuk yang berisi tanah merah. Kemudian Azzam mengaduk-aduknya, setelah itu ia mecetaknya di atas tanah yang terkena sinar matahari.</i></p> <p>7. Keluarga Bapak Komar <i>Hasan mengambil Koran bekas, ia ingin membuat bubur dari kertas Koran. Ia menggunting Koran menjadi kecil-kecil tidak beraturan. Kemudian, Hasan mengambil air ke dalam baskom berukuran sedang. Hasan menaruh potongan-potongan Koran ke dalam air dan mengaduk-aduknya. Tidak lama kemudian, berubah menjadi bubur kertas.</i></p>
2.	Polisi-polisian	<p>1. Keluarga Bapak Krisna Mikhaila membuat 2 karakter polisi dari kardus di sekolahnya. Satu karakter polisi perempuan, dan satunya adalah laki-laki. Ibunya menceritakan praktik bermain polisi-polisian. <i>“iya tadi itu di Golden Kidz sama Missnya buat polisi-polisan. Soalnya temanya tentang polisi ya mik? (sambil bertanya pada Mikhaila). Mainannya sendiri, nanti polisi yang cowo sama polisi yang cewe bareng-bareng kejar</i></p>

		<p><i>pencuri. Yang jadi pencurinya ya itu, dia kan punya boneka monyet. Saya biarin aja, yang penting anteng, saya bisa tinggal ngapain”.</i></p> <p>2. Keluarga Bapak Yanto <i>Adrian memegang pistol mainan, kemudian mulutnya menirukan suara mobil polisi “niu..niu..niu..”. Adrian sambil berlari mengejar sepupunya yang bernama Hafizh. Sese kali Hafizh melontarkan granat yang terbuat dari lilin mainan, yang dibulat-bulatkan. Adrian juga melemparkan granat lilin. Setelah itu, mereka sama-sama bersembunyi di balik tembok. Lalu masing-masing melontarkan granat lilin. Adrian, juga menembakkan pistol.”</i></p> <p>3. Keluarga Bapak Slamet <i>Azzam memiliki borgol mainan. Azzam meborgol tangan kakaknya, karena kakaknya adalah pelaku pencurian berlian. Ia menggiring kakaknya ke dalam kamar, lalu menutup pintunya, sebagai hukuman penjara dari setiap tindak kejahatan.</i></p> <p>4. Keluarga Bapak Waluyo <i>Rizki bersatu bersama kakak keduanya untuk menyelesaikan misi. Yaitu membuat perangkap supaya penjahat yang menjadi buronan tertangkap. Mereka membuat perangkap dari sarung. Mereka akan bersembunyi dan mengurung kakak pertamanya menggunakan sarung. Rizki dan Bima bergerak pelan-pelan dari belakang tidak ketahuan. Kemudian menutupi kepala kakaknya dengan sarung. Setelah itu, Rizki langsung memegang tangan kakaknya ke belakang punggung.</i></p> <p>5. Keluarga Bapak Budi <i>Azka dan kakak perempuannya bermain polisi-polisian. Kakak perempuannya mengadu bahwa ia baru saja dicuri dompetnya. Dompet tersebut diambil oleh ayah mereka, yang menjadi tokoh pencuri. Kemudian, Azka langsung mengambil pistol mainan. Ia mengendap-ngendap dan merayap untuk menangkap pencuri. Ketika sudah dekat dengan ayahnya, pistol tersebut ditembakkan ke arah ayahnya. Ayahnya melawan dengan cara mengajak Azka bergelut, dan menggelitik perutnya. Kemudian, Azka tidak mau kalah dan terus menembakkan pistol ke arah ayahnya. Kemudian ayah pingsan, dan Azka berhasil mengambil dompet.</i></p> <p>6. Keluarga Bapak Komar <i>Hasan memiliki pistol air, ia menembakkan pistol air ke arah belimbing yang masih ada di pohon. Dalam ceritanya, ia adalah seorang polisi yang sedang latihan</i></p>
--	--	--

		<p><i>tembak-menembak mengenai sasaran. Tidak jarang juga, Hasan berusaha menjatuhkan belimbing kecil dengan pistol airnya. “dretdretdret...” begitulah suara pistol yang ia bunyikan.</i></p>
3.	Sekolah-sekolahan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keluarga Bapak Krisna <i>Mikhaila menulis di papan putih dengan spidol warna biru. Ia menulis angka penjumlahan sambil bernyanyi “satu ditambah satu, sama dengan dua. Dua ditambah dua, sama dengan empat..” Setelah menulis penjumlahan, ia meminta sepupunya yang bernama Ronggo untuk menulis angka yang di papan tulis dengan pensil di buku tulis. Mikhaila juga mengambil buku-buku cerita miliknya, lalu ia meminta Ronggo memilih buku yang ingin dibaca. Kemudian, Mikhaila membuka buku yang dipilih Ronggo, dan menjelaskan cerita yang ada di dalamnya.</i> 2. Keluarga Bapak Hadi Percakapan dan penjelasan dari ibunya Naura, tentang praktik bermain sekolah-sekolahan di rumah. <i>“Naura kan masih kecil ya ust, baru 2 tahun 8 bulan. paling main sekolah-sekolahan itu, dia nyanyi lagu senin selasa. Habis itu, aku suka Tanya, mana krayon warna hijau, dia tunjuk hijau. Paling buat lingkaran ust. Lingkaran kecil, lingkaran besar. Aku sambil nyanyi lingkaran. Nanti Naura yang buat lingkaran pakai krayon.”</i> 3. Keluarga Bapak Yanto Percakapan dan penjelasan dari ibunya Adrian, tentang praktik bermain sekolah-sekolahan di rumah. <i>“Jujur ya ust, anakku (Adrian) itu memang mboten seneng sinau. Tapi memang pernah ust, main sekolah-sekolahan. Sepupunya kan ndaleme cedak. Jadi sering main kesini. Waktu itu saya perhatikan, Adrian, Hafizh, sama Avrin pegang kertas HVS sama pensil. Habis itu mbaknya Adrian (Khansa) yang ceritanya gurunya lah. Khansa itu waktu itu nyuruh mereka gambar pohon, terus pohonnya ada buahnya. Habis itu disuruh gambar, waktunya 10 detik. Yang kalah, kalau ga salah waktu itu dicoret pipinya pakai bedak. Habis itu, gambar yang lain lagi. Ya paling itu si ust, sepehamnya aku.”</i> 4. Keluarga Bapak Slamet <i>Kakak pertama Azzam yang menjadi guru, Azzam duduk manis, dengan kedua tangan di atas meja. Setelah itu, kakaknya pura-pura datang dan mengucap salam. Kakaknya meminta Azzam mengeluarkan buku, setelah itu, kakaknya membuat soal di buku tulis Azzam. Soalnya</i>

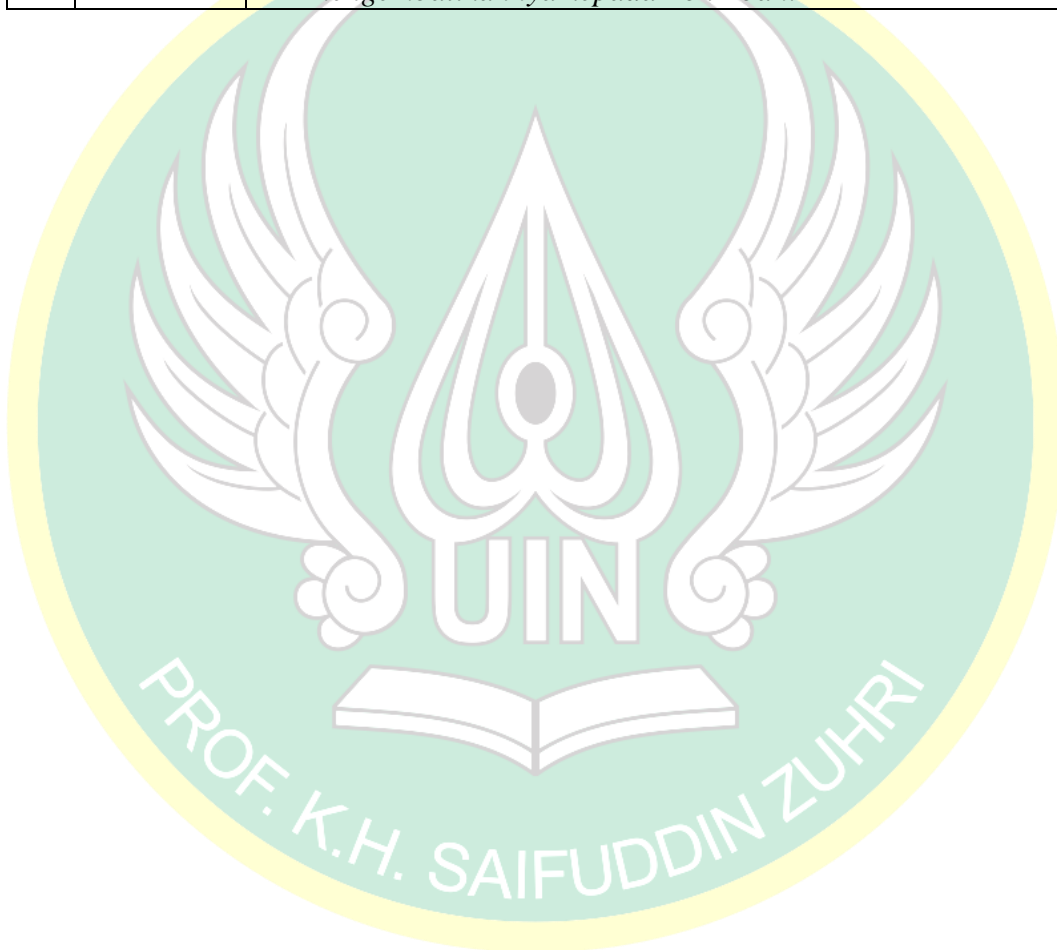
		<p>yaitu menghitung jumlah gambar nanas. Soal kedua yaitu menghitung jumlah apel. Setelah itu, buku tulisnya dikembalikan kepada Azzam, dan Azzam mulai mengerjakannya dengan serius. Tidak lama kemudian, kakaknya menilai jawaban Azzam.</p> <p>5. Keluarga Bapak Waluyo Rizki, Bima, dan tetangga mereka bernama Elmira main sekolah-sekolahan di rumah Rizki. Yang menjadi guru, adalah peneliti. Waktu itu peneliti main tebak-tebakan kepada mereka. Mereka duduk manis, dengan tangan di atas meja. Yang bisa menjawab maka mengacungkan jari. Peneliti bertanya kosa kata Bahasa Arab, dan meminta mereka menjawab Bahasa Indonesianya. Kosa kata yang diajukan adalah “tilmidzun, tilmidzatun, perkenananan nama, nahnu, huwa, hiya”. Reward bagi point terbanyak adalah mendapat snack.</p> <p>6. Keluarga Bapak Komar Ibunya Hasan membelikan Hasan banyak buku berlatih membaca dan menghitung. Hasan dan mbahnya main sekolah-sekolahan. Mbahnya Hasan yang menjadi guru, kemudian mbah menyanyikan lagu supaya Hasan duduk manis. Setelah itu mbah menyanyikan lagu untuk memulai berdo'a. Hasan mengikuti dan duduk manis. Setelah itu, mbah meminta Hasan mengambil buku berlatih membaca. Mbah kemudian membuka buku, dan meminta Hasan mengikuti mbah. Hasan dan mbah membaca “ka ki ku ke ko”.</p>
4.	Jual belian	<p>1. Keluarga Bapak Krisna Mikhaila bermain pasar-pasaran dengan sepupu-sepupunya yang bernama Ronggo dan Bintang. Bintang yang menjadi penjual, ceritanya Bintang menjual seafood. Udang, lobster, cumi. Ikan, dan kepiting. Mikhaila dan Ronggo memilih seafood yang akan dibeli. Mikhaila bertanya pada Bintang harga cumi. Lalu Mikhaila sepakat, dan memberikan selemba uang mainan. Sedangkan Ronggo mengambil kepiting, menanyakan harga kepiting dan kemudian membayarnya.</p> <p>2. Keluarga Bapak Hadi Naura menggondong bakul kecil dari anyaman bambu. Ia masukkan snack-snack kecil yang ada di kulkas ke dalam bakul. Kemudian ia berkata “kue..kue..”, sambil menghampiri ibunya, utinya, kakungnya. Kemudian Naura menukar snack yang ia jual dengan selemba uang mainan.</p> <p>3. Keluarga Bapak Yanto</p>

		<p><i>Adrian menggelar karpet kecil di halaman depan rumahnya. Ia menata wadah-wadah kecil, yang berisi lilin mainan warna-warni. Adrian menjual es krim, cone es krimnya terbuat dari kertas yang ia gulung-gulung mengerucut. Lalu, tak lama kemudian, ia diserbu oleh Hafizh dan Avrin. Mereka ingin membeli eskrim dan meminta rasa yang mereka sukai.</i></p> <p>4. Keluarga Bapak Slamet <i>Azzam menjadi penjual mi, Azzam memiliki plastisin playdoh warna-warni. Azzam juga memiliki mesin penggiling yang dapat mengubah bentuk lilin menggumpal, menjadi bentuk seperti mi. setelah itu pelanggan mulai datang, pelanggannya adalah kakaknya. Azzam kemudian mengambil mi yang sudah digiling, kemudian menaruhnya di dalam mangkuk. Tidak lupa, Azzam juga menyediakan sumpit untuk makan mi.</i></p> <p>5. Keluarga Bapak Waluyo <i>Rizki menjual hewan-hewan peliharaan, ia menata miniature hewan-hewannya di atas meja. Kelinci, kuda, kura-kura. Terdapat beberapa hewan buas yang ikut ditata seperti singa, gajah, harau, monyet, kuda nil, jerapah, dan buaya. Rizki menjual hewan-hewan tersebut, kemudian datanglah Bima dan Elmira sebagai pembeli. Mereka mulai memilih hewan yang mereka sukai. Setelah itu mereka menukarkannya dengan uang.</i></p> <p>6. Keluarga Bapak Budi <i>Azka memiliki 1 kantong telur ayam mainan, dan ia adalah penjual telur ayam. Azka menata telur-telur di dalam box, kemudian ia menjunjung box tersebut di atas kepala. Layaknya seorang penjual, ia menarik perhatian pembeli dengan mengatakan “saya jual telur.. saya jual telur”. Lalu ibunya memanggil “saya mau beli telur pak”. Setelah itu, transaksi jual beli segera berlangsung. Ibunya mengambil 3 butir telur ayam. Dan membayarnya dengan uang bohongan.</i></p> <p>7. Keluarga Bapak Komar <i>Hasan menata miniature makanan miliknya, ada burger, minuman bersoda, hot dog, pizza, roti, kentang goreng, dan biskuit. Ia juga menggunakan topi chef, ia menjual makanan cepat saji. Lalu temannya Fajri sebagai pembeli, lalu Hasan bertanya kepada Fajri makanan apa yang ingin dibeli. Fajri menunjuk hot dog. Kemudian Hasan memberikannya, dan menerima uang bohongan dari Fajri.</i></p>
5.	Ibu-ibuan	1. Keluarga Bapak Krisna

		<p><i>Mikhaila menggendong boneka bayi miliknya, ia menggendong menggunakan kain. Yang mengikatkan kain dipundaknya Mikhaila adalah ibunya. Boneka bayi milik Mikhaila memiliki banyak perlengkapan, seperti baju yang bisa diganti-ganti, serta botol susu. Ketika bayinya pipis, Mikhaila segera mengganti popok dan juga mengganti celana bayi. Mikhaila menyuapi bayinya makan, dan memberikan susu ketika bayinya menangis.</i></p> <p>2. Keluarga Bapak Hadi <i>Naura memiliki kereta dorong mainan bayi, ia mendorong kereta tersebut. Didalamnya ada seorang bayi perempuan. Naura terkadang menggendongnya, ia menepuk-nepuk bayinya, menyanyikan lagu nina bobo, serta menyuapi bayinya untuk makan.</i></p> <p>3. Keluaraga Bapak Budi Peneliti melakukan wawancara dengan ibunya Azka, tentang kegiatan bermain ibu-ibuan di rumah. <i>“biasanya main sama kakaknya si ust, nanti Azka yang jadi anaknya. mainnya nanti pura-pura anter Azka sekolah. Nanti ngajak main Azka jalan-jalan keliling rumah. Habis itu, kadang ceritanya tidur siang. Nanti kakaknya pura-pura nyiapin makanan. Nanti adiknya disuapin. Paling gitu ust.”</i> (Keluarga Bapak Yanto, Bapak Slamet, Bapak Waluyo, dan Bapak Komar. Peneliti tidak mendapat data dari pengamatan ataupun informasi. Karena mungkin anak laki-laki cenderung jarang/tidak pernah melakukan praktik bermain ibu-ibuan)</p>
6.	Pahlawan Super	<p>1. Keluarga Bapak Krisna <i>Mikhaila menjadi Princess Elsa, sedangkan peneliti menjadi Princess Anna. Princess Elsa memiliki kekuatan es dan bisa membekukan apapun. Sedangkan Princess Anna tidak memiliki kekuatan. Princess Anna berusaha lari dan meminta tolong agar terlepas dari kejaran Prajurit Arendelle. Mikhaila kemudian memerankan Princess Elsa dengan melawan prajurit dengan kekuatannya. Kemudian menarik tangan peneliti untuk bersembunyi. Setelah aman, Mikhaila keluar dari persembunyian, dan mengobati luka yang ada di peneliti.</i></p> <p>2. Keluarga Bapak Hadi <i>Naura memakai bando biru dan tongkat bintang, seperti Putri Shopia. Naura mencari sahabatnya Putri Bella, yang menjadi Putri Bella adalah sepupunya yang bernama Risny. Naura mengubah dirinya menjadi memiliki sayap, hanya dengan menggerakkan tongkat</i></p>

		<p><i>bintang ajaibnya. Naura juga membantu Putri Bella menemukan jalan menuju ibunya yang tersesat di hutan, dengan bantuan tongkat bintang.</i></p> <p>3. Keluarga Bapak Yanto <i>Adrian memakai topeng Spiderman, kemudian sepupunya Hafizh memakai topeng Kapten Amerika. Mereka berdua saling bekerja sama untuk menolong Avrin yang diculik oleh Khansa. Hafizh mencoba mencari mereka berdua menggunakan ketajaman inderanya, setelah itu, Hafizh memegang tangan Adrian untuk melakukan teleportasi. Mereka akhirnya sampai di tempat Avrin diculik. Adrian mengeluarkan jaring laba-laba dari tangannya. Kapten Amerika membuka kain yang mengikat Avrin. Adrian mengalahkan Khansa, hingga akhirnya mereka bisa lari.</i></p> <p>4. Keluarga Bapak Slamet <i>Azzam menjadi Iron Man, temannya Yusril menjadi Titanium Man. Azzam berusaha mengalahkan Yusril, karena Yusril sudah menghancurkan kota. Azzam memberikan tembakan kepada Titanium Man dari tangannya. Titanium Man membalas serangan dengan menyerap material titanium di sekelilingnya. Iron Man juga menyerap material besi di sekelilingnya, dan mereka berdua menjadi tambah besar dan kuat. Titanium Man berhasil membuat Iron Man jatuh, Iron Man menyalakan roket yang ada di kakinya, ia bisa terbang tinggi dan melawan Titanium Man dari ketinggian.</i></p> <p>5. Keluarga Bapak Waluyo <i>Rizki dan Bima sama-sama menjadi Ultraman, mereka memiliki misi untuk menangkap Godzilla. Godzilla besar yang menghancurkan kota, Godzilla nya hanyalah imajinasi dari Bima dan Rizki, tapi perlawanan mereka kepada Godzilla sungguhan. Berkali-kali, Bima mengatakan “Awat Lava!”. Mereka berdua menyingkir, supaya tidak terkena muntahan lava Godzilla. Lalu Rizki menyaut “makin gede bima, Godzilla nya”. Karena, Godzilla yang semakin besar, dan bertambah kuat. Kedua Ultraman tersebut akhirnya mengubah dirinya menjadi Kingkong. Pertarungan dua Kingkong melawan satu Godzilla.</i></p> <p>6. Keluaraga Bapak Budi <i>Azka menjadi Power Rangers merah, ia ingin mengalahkan kakaknya. Karena, kakaknya merebut pedang milik Azka. Azka melakukan beberapa gaya dari Power merah, kemudian ia melakukan tembakan sinar dari jari telunjuknya kearah kakaknya. Azka juga menarik energi sinar matahari untuk penambahan amunisi.</i></p>
--	--	--

		<p>7. Keluarga Bapak Komar</p> <p><i>Hasan menjadi Boboi Boy, ia melakukan teknik berubah menjadi tiga, dengan tiga kekuatan yang berbeda. Temannya Fajri adalah Adudu, Adudu mengambil energi coklat milik Tok Abah. Adudu lari, dan merubah dirinya menjadi lemari, supaya Boboi Boy tidak tahu. Kemudian Boboi Boy mencari Adudu lewat pandangan kaca mata hyper miliknya. Boboi Boy berhasil menemukan Adudu yang pura-pura menjadi benda. Kemudian, Boboi Boy membuat Adudu kaku tidak bisa bergerak. Setelah itu, Boboi Boy mengambil energi coklat, dan mengembalikannya kepada Tok Abah.</i></p>
--	--	--



C. Kecerdasan Interpersonal dari Praktik Bermain Peran

NO	Kecerdasan Interpersonal	Data
1.	Mengikuti Aturan di Lingkungan Sekitar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keluarga Bapak Krisna <i>Mikhaila mengucapkan salam ketika masuk rumah, karena saat main sekolah-sekolahan ada aturan mengucapkan salam.</i> 2. Keluarga Bapak Hadi <i>Naura menawarkan jelly ke sepupunya ketika berkunjung. Karena, setiap bermain, Naura ditawarkan minuman atau makanan.</i> 3. Keluarga Bapak Yanto <i>Adrian mengantre ketika membeli cilung di depan rumahnya, ia sabar menunggu giliran. Karena saat bermain pesan makanan, Adrian mengantre juga.</i> 4. Keluarga Bapak Slamet <i>Azzam meminta izin kepada ibunya ketika akan bermain keluar rumah.</i> 5. Keluarga Bapak Waluyo <i>Rizki merapikan mainan yang sudah digunakan, supaya ibunya tidak merapikan mainannya.</i> 6. Keluarga Bapak Budi <i>Azka mencium tangan ayahnya setelah ayahnya pulang kerja.</i> 7. Keluarga Bapak Komar <i>Hasan mengecilkan suaranya ketika mbahnya sedang tidur. Karena ketika Hasan bermain, ibunya meminta mengecilkan suara supaya tidak mengganggu mbahnya.</i>
2.	Mudah Bergaul dengan Orang-orang di Sekelilingnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keluarga Bapak Krisna <i>Mikhaila menunjukkan hasil karyanya di sekolah kepada utinya.</i> 2. Keluarga Bapak Hadi <i>Naura melambaikan tangan dan berkata "hai" pada tantenya saat berkunjung ke rumah.</i> 3. Keluarga Bapak Yanto <i>Adrian langsung menceritakan pengalamannya saat di sekolah, kepada sepupunya, Hafizh.</i> 4. Keluarga Bapak Slamet <i>Azzam langsung mengajak bermain anak dari teman ayahnya ketika berkunjung ke rumah Azzam.</i> 5. Keluarga Bapak Waluyo <i>Rizki meminta maaf pada kakaknya, karena Rizki menghilangkan tutup pulpen karakter Squid Game.</i>

		<p>6. Keluarga Bapak Budi <i>Azka menyapa tetangganya yang bernama Reno, saat Azka keluar rumah.</i></p> <p>7. Keluarga Bapak Komar <i>Hasan mengajak ibu dan mbahnya untuk jalan-jalan pagi sekitar komplek rumah.</i></p>
3.	Menggunakan Ucapan Sederhana (tolong, terima kasih, dan maaf)	<p>1. Keluarga Bapak Krisna <i>Mikhaila mengucap “minta tolong” kepada utinya untuk membuka tutup minuman.</i></p> <p>2. Keluarga Bapak Hadi <i>Naura mengucapkan kata “terima kasih” kepada ibunya ketika diberikan jepitan rambut.</i></p> <p>3. Keluarga Bapak Yanto <i>Adrian meminta maaf pada kakaknya, karena menumpahkan air di bukunya.</i></p> <p>4. Keluarga Bapak Slamet <i>Azzam mengucapkan kata “maaf” pada temannya saat tidak sengaja menyenggol kaki temannya dan hamper jatuh.</i></p> <p>5. Keluarga Bapak Waluyo <i>Rizki mengucapkan kata “terima kasih” ketika diberi jajan oleh peneliti, karena Rizki berhasil menjawab tebak-tebakan.</i></p> <p>6. Keluarga Bapak Budi <i>Azka meminjam mainan temannya di tempat les, setelah diberikan, Azka mengucapkan “terima kasih”.</i></p> <p>7. Keluarga Bapak Komar <i>Hasan meminta tolong kepada mbahnya ketika ingin mengambil mainan yang berada di atas lemari.</i></p>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

Nama Lengkap : Rahmah Danisa Nurmalinda
NIM : 1817406034
Tempat/ Tanggal Lahir : Indramayu/ 17 Desember 2000
Alamat Rumah : Kp. Sukamantri Ds. Sukaraya Rt 01/02 Kec.
Karang Bahagia Kab. Bekasi
Nama Ayah : Tunharir
Nama Ibu : Yatimah

B. Riwayat Pendidikan

Pendidikan Formal

- a. SD/MI, Tahun Lulus : SD Negeri Sukaraya 03, 2012
- b. SMP/MTs, Tahun Lulus : SMP Negeri 3 Cikarang Utara, 2015
- c. SMA/MA, Tahun Lulus : SMA Negeri 3 Cikarang Utara, 2018
- d. Kuliah/Perguruan Tinggi S1, Tahun Lulus : UIN Prof. Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2022

Pendidikan Non Formal : Pondok Pesantren Darul Abror Watumas
Purwanegara Purwokerto Utara

C Karya Ilmiah : Skripsi Berjudul “Praktik Kegiatan Bermain Peran untuk Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Lingkungan Keluarga Kelurahan Purwanegara”

I Pengalaman Organisasi : Pengurus Pondok Pesantren Darul Abror
: Tentor Bimbel Rumah Belajarkuu
: Guru Privat les TK dan SD