

PENINGKATAN KECERDASAN INTRAPERSONAL MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN

ANDRIANUS KROBO

FKIP-BK Universitas Cendrawasih
Jl. Sentani Abepura, Jayapura. E-Mail: krobozon@gmail.com

Abstract: *This study aims to improve early childhood intrapersonal intelligence through role-playing activities in kindergarten KartiniSP.1.Nabire Earth Kingdom villages of Papua Province. The method used is the method of action research. This study was conducted from August 1 to October 12, 2013. The method of analysis studies concluded with analysis using the percentage. Research declared successful if the percentage of intrapersonal intelligence assessment >20 after commencing the method of playing a role. In the first act, twenty students have increased intrapersonal intelligence. The highest percentage increase in the intrapersonal intelligence is achieved by PJ, AM, and FA subjects, at 95.59%. Learning methods implemented by the teacher's role to step to propose and discuss the situation, preparing roles, played a role, express the experience, and finish well. The purpose of this study has been achieved with a maximum as expected.*

Keywords: *intrapersonal intelligence, role play, action research*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan intrapersonal anak usia dini melalui kegiatan bermain peran di TK.KartiniSP.1 Desa Bumi Raya Kabupaten Nabire Province Papua. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan. Penelitian ini dilakukan dari tanggal 1 Agustus sampai 12 Oktober 2013. Metode studi analisis menyimpulkan dengan analisis menggunakan persentase. Penelitian menyatakan berhasil jika persentase penilaian kecerdasan intrapersonal > 20 setelah melakukan metode bermain peran. Dalam tindakan pertama, dua puluh siswa telah meningkat kecerdasan intrapersonal. Persentase kenaikan tertinggi dalam kecerdasan intrapersonal dicapai dengan PJ, AM, dan mata pelajaran FA, di 95,59%. Metode yang diterapkan oleh peran guru ke langkah untuk mengusulkan dan membahas situasi, mempersiapkan peran, berperan, mengungkapkan pengalaman, dan menyelesaikan dengan baik belajar. Tujuan dari penelitian ini telah dicapai secara maksimal seperti yang diharapkan.

Kata Kunci: **Kecerdasan Intrapersonal, bermain peran, penelitian tindakan**

Persiapan pengembangan sumber daya manusia sejak dini usia cenderung memiliki keberhasilan di masa mendatang yang baik. Oleh karena itu peneliti memandang perlu untuk mengembangkan kecerdasan

intrapersonal anak usia 5-6 tahun. Pendidik anak usia dini memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan kecerdasan anak, karena kecerdasan dan keterampilan anak dibentuk melalui rangsangan

Persiapan pengembangan sumber daya manusia sejak dini usia cenderung memiliki keberhasilan di masa mendatang yang baik. Oleh karena itu peneliti memandang perlu untuk mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak usia 5-6 tahun. Pendidik anak usia dini memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan kecerdasan anak, karena kecerdasan dan keterampilan anak dibentuk melalui rangsangan-rangsangan dalam konsep dan model pembelajaran bermain yang di terapkan pada suatu sistem pendidikan. Berbicara mengenai pendidikan anak usia dini bahwa semua proses aspek perkembangan anak akan berjalan sesuai dengan kemampuan anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pendidikan anak usia dini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk

penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio-emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Contohnya, ketika penyelenggaraan lembaga pendidikan seperti Kelompok Bermain (KB), Taman Kanak-kanak (TK) atau lembaga PAUD yang berbasis pada kebutuhan anak (Sujiono, 2011:6). Pernyataan tersebut mengisyaratkan bahwa pendidikan bagi anak usia dini sebagai fondasi pengembangan diri individu yang sekaligus sebagai dasar pembangunan bangsa.

Penelitian tentang kecerdasan intrapersonal didukung oleh penelitian yang relevan, salah satunya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Apriani Purwanti dengan judul penelitian Peningkatan Kecerdasan Intrapersonal anak melalui kegiatan bercerita menggunakan media gam-

bar pada kelompok A di TK PKK 21 Krandoan Sewon Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecerdasan intrapersonal anak TK PKK 21 Krandoan Sewon Bantul kelompok A dapat meningkat melalui kegiatan bercerita menggunakan media gambar. Data hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakan tindakan terdapat 5 anak atau 31,25% dari 16 anak kategori baik setelah dilakukan tindakan pada siklus I naik menjadi 10 anak atau 62,50% dari 16 anak kategori baik dan siklus II meningkat menjadi 14 anak atau 87,25% dari 16 anak kategori baik.

Kecerdasan Intrapersonal

Kecerdasan intrapersonal adalah sebagai suatu kemampuan untuk mengenal perasaan-perasaan yang ada pada diri sendiri, seperti perasaan senang ataupun sedih (Gardner, 1993:239). *Intrapersonal: self-knowledge and the ability to act adaptively on the basis of the knowledge* (Armstrong, 2009:7). Pengetahuan tentang diri sendiri dan kemampuan untuk bertindak secara adaptif atas dasar

pengetahuan. kecerdasan ini termasuk memiliki gambaran yang akurat tentang diri sendiri (kekuatan seseorang dan keterbatasan), kesadaran suasana hati batin, niat, motivasi, temperamen, dan keinginan, dan kemampuan untuk disiplin diri, pemahaman diri, dan harga diri. Kecerdasan intrapersonal adalah kecerdasan kunci (Hoerr, 2007:114). Kecerdasan intrapersonal yang kuat menempatkan kita untuk kesuksesan.

Kecerdasan intrapersonal berkaitan dengan aspek internal dalam diri seseorang, seperti; perasaan hidup, rentang emosi, kemampuan untuk membedakan emosi-emosi, menandainya, dan menggunakannya untuk memahami dan membimbing tingkah laku sendiri (Musfiroh, 2008:56). Anak usia 4 tahun mulai menunjukkan kesadaran akan penguasaan diri. Mereka mulai mengenal emosi-emosi diri, dan tertarik pada identitas diri. Mudah marah ketika keinginan anak tidak terpenuhi. Kecerdasan intrapersonal yang kuat membuat kita berhasil mengendalikan situasi untuk meningkatkan kekuatan dan memper-

kecil kelemahan kita. Sebaliknya, kecerdasan intrapersonal yang lemah menyebabkan kita terus menerus melakukan kesalahan yang sama dan menghambat kita belajar memecahkan atau menghindari masalah.

Bermain Peran

Peran atau “*role*” dalam konsep, merupakan suatu rangkaian perasaan, ucapan atau tindakan/*action* (Waluyo, 2002:20).

Menurut Rubin, Fannie, Vandenberg & Smilansky bermain peran adalah kegiatan bermain dengan menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari (Saputra, 2001:28). Peran merupakan suatu pola hubungan yang ditunjukkan seorang individu kepada yang lain, sehingga dalam peran akan nampak dia berperan akrab, bersahabat, jujur, cakap, marah. Peran yang dimainkan oleh individu dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya, oleh karena itu perlu pemahaman terhadap peran itu sebaik-baiknya, sehingga perlu didukung oleh perasaan, penghayatan, persepsi dan sikap. Maka bermain peran berarti membantu

individu memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan oleh orang lain.

Berger, bermain peran merupakan sebuah kegiatan yang spontan dan mandiri di saat anak-anak menguji, menjernihkan dan meningkatkan pemahaman atas diri dan dunianya sendiri (Mayke, 1995:30). Dalam metode ini, anak-anak berperan sebagai orang lain tanpa perlu latihan/spontan dan tidak untuk hiburan, namun lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Model peran dapat membantu menciptakan antusiasme untuk kegiatan yang membutuhkan kecerdasan tertentu (Hoerr, 2007:102). Jadi dengan model pembelajaran peran tentu akan menimbulkan antusiasme/motivasi dari dalam diri individu untuk mengeksplor kecerdasan yang menonjol dan telah ada dalam diri anak secara sistematis. Bermain peran merupakan permainan yang sangat baik untuk meningkatkan kecerdasan *intrapersonal* anak, karena

permainan ini merangsang kecerdasan jamak anak dalam berekspresi dan berkompromi sekaligus. Jadi melalui bermain peran anak dapat mengaktualisasikan segala kecerdasan yang dimiliki. Menurut Hamzah, bermain peran dapat meningkatkan kemampuan keterampilan pemecahan suatu masalah, baik masalah individu atau masalah sosial (Uno, 2007:28). Dimensi pribadi, strategi ini membantu anak menemukan makna dalam kehidupan sosial lingkungannya yang bermanfaat bagi dirinya, sehingga ada kemungkinan dilema-dilema pribadi dapat dipecahkan bersama temannya. Sedangkan dari dimensi sosial, terfokus pada pemahaman bahwa manusia tidak dapat hidup seorang diri, jadi manusia membutuhkan pertolongan orang lain.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Kartini, yang beralamat di Desa Bumi Raya Kali Bumi SP 1. Kabupaten Nabire Provinsi Papua. Waktu pelaksanaan penelitian selama semester ganjil

tahun ajaran 2013/2014. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan (*action research*).

Instrumen yang digunakan yaitu peningkatan kecerdasan intrapersonal adalah skor yang diperoleh melalui tes kecerdasan intrapersonal yang berbentuk pengamatan (observasi) menggunakan skala *rating scale* selama pelaksanaan tindakan. Uji validitas instrumen ini dilakukan dengan meminta pertimbangan dari tenaga ahli sesuai dengan judul penelitian atau materi konten yang ada dalam penelitian ini. Analisis data dilakukan dengan menggunakan *mixed methods research is a research design with philosophical assumption as well as methods of inquiry. as a methodology, it involves philosophical assumptions that guide the direction of the collection and analysis of data and the mixture of qualitative and quantitative approaches in many phases in the research process* (Creswell & Clark, 2007:5). Kompilasi data antara kualitatif dan kuantitatif, yaitu analisis dan refleksi dalam siklus berdasarkan hasil observasi yang terekam dalam cata-

tan lapangan dan format pengamatan lainnya, reduksi data, penyajian data & penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pra-penelitian diketahui bahwa rata-rata kelas kecerdasan intrapersonal adalah 38,97%. Data awal peningkatan kecerdasan intrapersonal meliputi aspek; mengenal perasaan diri sendiri, mengenal kemampuan dan ke-lemahan diri sendiri, bersikap realistis terhadap kekuatan dan kelemahan diri sendiri, berpikir reflektif, meng-ekspresikan perasaan dengan tepat. Hasil prapenelitian kecerdasan intrapersonal menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih rendah seperti melihat perbedaan dan persamaan antara dirinya dengan orang lain, mengidentifikasi emosi diri sendiri, belum berani menentukan kegiatan yang akan dilakukan sendiri, belum paham untuk menerima kekurangan dan kelebihan diri, belum begitu terlihat pengalihan pemikiran imajinatif pada kenyataan, kemampuan untuk melakukan suatu kegiatan masih belum nampak,

pemahaman dunia dari sudut pandang sendiri masih rendah, pengertian terhadap sebab akibat dari suatu tindakan masih minim, mengontrol perilaku diri sendiripun belum terlihat jelas, memecahkan masalah diri sendiri belum terlalu nampak, menunjukkan ekspresi sesuai yang dirasakan cukup terlihat namun hanya beberapa anak saja, pengendalian marah atau sedih juga belum nampak jelas dalam ekspresi dan tingkah laku yang ditunjukkan anak.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata kelas kecerdasan intrapersonal setelah siklus satu adalah 82,13%. Kecerdasan intrapersonal setelah tindakan siklus satu meliputi aspek; mengenal perasaan diri sendiri, mengenal kemampuan dan kelemahan diri sendiri, bersikap realistis terhadap kekuatan dan kelemahan diri sendiri, berpikir reflektif, mengekspresikan perasaan dengan tepat. Setelah diterapkan metode bermain peran dalam meningkatkan kecerdasan intrapersonal terlihat bahwa setelah dilakukan tindakan siklus satu

sebagian besar anak sudah mampu memahami dirinya dan mulai menerapkan kemunculan sikap mengenal perasaan diri sendiri, mengenal kemampuan dan kelemahan diri sendiri, bersikap realistis terhadap kekuatan dan kelemahan diri sendiri, berpikir reflektif, meng-ekspresikan perasaan dengan tepat. Hal ini dikarenakan metode bermain peran dalam proses pembelajaran di TK Kartini termasuk baru diuji-cobakan dan anak-anak begitu antusias untuk menyimak cerita-cerita seperti; Anak nusantara, sikap menolong, berangkat sekolah, me-mbantu orang tua memasak, tubuh yang sehat, cita-citaku, pakai baju sendiri, sakit perut karena tidak cuci tangan, jaranan/kuda lumping, me-warnai, anak berprestasi, mengendalikan amarah, serta proses bermain peran yang gembira dan menyenangkan. Proses pembelajaran bermain peran yang menarik menjadikan anak semangat, antusias, dan fokus dalam pembelajaran sehingga mendapatkan hasil yang maksimal. Kecerdasan intrapersonal setelah dilakukan tindakan siklus satu terlihat sebagian besar anak sudah

meningkat dan telah mampu mengenal perasaan diri sendiri, mengenal kemampuan dan kelemahan diri sendiri, bersikap realistis terhadap kekuatan dan kelemahan diri sendiri, berpikir reflektif, mengekspresikan perasaan dengan tepat. Hal ini dikarenakan prosedur bermain peran sejak awal hingga akhir seperti; motivasi kelompok, memilih pemeran, menyiapkan tahap-tahap peran, pemeranan, diskusi dan evaluasi, mengembangkan situasi masalah dengan pengalaman nyata dan masalah yang tengah berlangsung, mengeksplorasi prinsip umum tentang perilaku lalui dengan baik, sehingga anak-anak termotivasi dan apresiasasi terhadap semua peran-peran yang dilakukan serta anak-anak tidak segan-segan untuk mengomentari peran yang dimainkan oleh teman-temannya, bahkan kadang terjadi interupsi-interupsi atau pro dan kontra opini dikalangan anak untuk membenarkan peran tersebut dalam hal verbal maupun nonverbal yang dilakukan oleh anak-anak, Hal inilah yang menjadi

indicator meningkatnya kecerdasan intrapersonal anak pada siklus satu.

Terjadi peningkatan kecerdasan intrapersonal melalui kegiatan bermain peran di kelompok B Taman Kanak-kanak Kartini Desa Bumiraya SP1 Kabupaten Nabire. Hal ini dibuktikan dengan kecerdasan intrapersonal awal mencapai 38,97% meliputi aspek mengenal perasaan diri sendiri mencapai 29,75%, mengenal kemampuan dan kelemahan diri sendiri mencapai 29%, bersikap realistis terhadap kekuatan dan kelemahan diri sendiri mencapai 33%, berpikir reflektif mencapai 32,57%, dan mengekspresikan perasaan dengan tepat mencapai 32,33%. Setelah pembelajaran menggunakan metode bermain peran hasil menunjukkan bahwa kecerdasan intrapersonal meningkat menjadi 82,13% meliputi aspek mengenal perasaan diri sendiri mencapai 65,25%, mengenal kemampuan dan kelemahan diri sendiri mencapai 66,5%, bersikap realistis terhadap kekuatan dan kelemahan diri sendiri mencapai 65%, berpikir reflektif mencapai 65,14%, dan meng-

ekspresikan perasaan dengan tepat mencapai 67%.

Kelengkapan kostum bermain peran masih minim, setting ruang bermain peran masih perlu lebih variatif, penunjukkan bermain peran dan pemilihan bermain peran perlu lebih merata kepada setiap anak.

SIMPULAN

Pembelajaran dengan kegiatan bermain peran merupakan suatu metode yang dilakukan dengan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya imajiner dan penghayatan terhadap pengembangan yang dilaksanakan. Pada implementasi pembelajaran dengan kegiatan bermain peran di TK. Kartini desa Bumi Raya telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah atau prosedur yang baik dan benar, sehingga hasilnya meningkat dibandingkan dengan sebelum dilakukan tindakan. Keberhasilan peningkatan ini sangat ditentukan oleh guru. Hal ini terlihat jelas dari hasil observasi dan catatan lapangan tindakan secara keseluruhan. Lima

aspek fokus pengembangan peningkatan kecerdasan intrapersonal yaitu; mengenal perasaan diri sendiri, mengenal kemampuan dan kelemahan diri, bersikap realistis terhadap kekuatan dan kelemahan diri sendiri, berpikir reflektif, mengekspresikan perasaan dengan tepat meningkat.

Keadaan yang terjadi di TK. KartiniDesa Bumi Raya SP1 Kali Bumi Kabupaten Nabire Provinsi Papua mengenai peningkatan kecerdasan intrapersonal melalui kegiatan bermain peran masih memiliki kendala-kendala antarlain; penataan tempat kurang maksimal, anak masih ragu-ragu maju ke depan, anak masih ragu-ragu berargumentasi dalam bermain peran, motivasi guru kepada anak sedang; guru kurang membicarakan atau mengaitkan tema bermain peran yang telah diperankan pada hari sebelumnya, guru kurang memberi keleluasaan bagi anak untuk memilih peran yang diminati anak, pembagian lakon atau tugas bermain peran tidak merata untuk setiap anak sehingga ada anak yang bosan, jenuh, ngambek, dan cemberut.

SARAN

Saran pemanfaatan hasil penelitian: (1) Bagi guru, persiapan pelaksanaan pembelajaran bermain peran perlu diperhatikan secara menyeluruh, dari media bermain peran, penyesuaian pembuatan rencana kegiatan harian, pembuatan dan penjelasan skenario cerita dan penguatan terhadap nilai-nilai yang akan ditanamkan kepada anak serta memberi teladan kepada anak secara intensif dan berkelanjutan agar nilai-nilai yang sudah tertanam benar-banar terinternalisasi secara permanen dalam jiwa anak. (2) Bagi kepala sekolah, perlu untuk memberikan kesempatan, tantangan kepada guru untuk mencobadan mengembangkan metode pembelajaran lain, sehingga kegiatan yang dilakukan dapat bervariasi dan membuat anak-anak merasa nyaman, bahagia dengan proses belajar di sekolah. (3) Bagi peneliti PAUD selanjutnya, dapat mengembangkan potensi dalam diri anak tentang kecerdasan intrapersonal secara lebih mendalam, karena banyak faktor lain yang belum diteliti.(4) Bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Nabire

Provinsi Papua, TK. Kartini dapat menjadi salah satu TKpercontohan/model yang menelaah tentang peningkatan kecerdasan intrapersonal melalui kegiatan bermainperan.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Thomas. *Multiple Intelligences in the Classroom*. USA Virginia, Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development, 2009.
- Creswell, John W. & Vicki L. Plano Clark. *Mixed Methods Research*. (United States of America, Sage Publications, 2007.
- Gardner, Howard. *Frames Of Mind The Theory of Multiple Intelligences*. Tenth-Anniversary Edition, New York: Basic Books A Member of The Perseus Books Group, 1993.
- Hoerr, Thomas R. *Buku Kerja Multiple Intelligences*. Bandung: Mizan Pustaka, 2007.
- Joyce. B., Marsha Weil, dan Emily Calhoun. *Models of Teaching*. (Bostom-London; Allyn and Bacon), 2011.
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman, *Qualitative Data Analysis*. Jakarta, Universitas Indonesia-Press, 1992.
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Cerdas melalui bermain, Caramengasah multiple intelligense*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Santoso, Soegeng. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan, 2002.
- Sugianto, T. Mayke. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Guru, 1995.
- Sujiono, Yuliani Nurani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks, 2011.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 1, ayat 14 dan pasal 28, ayat 3.
- Uno B, Hamzah. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Waluyo, Hermawan J. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Prasetya Widya Pratama, 2002.