
PROSES PEMBELAJARAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*) DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK USIA DINI DI PAUD LENTERA

¹Shafa Nabila Shaliha, ²Abdul Muis, ³Tika Santika

^{1,2,3} Pendidikan Masyarakat FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang

¹snabila0024@gmail.com, ²abdulmuis1961@gmail.com, ³tikasantika0570@gmail.com

Received: Januari, 2025; Accepted: September, 2025

Abstract

This study aims to discuss the learning process of role playing method in improving interpersonal intelligence in early childhood at Paud Lentera. The research method uses qualitative type and case study approach. The subjects of this research are the Principal of Paud Lentera, Class B1 and B2 Teachers, and class B parents. Data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The sampling technique was purposive sampling. Data analysis using Miles Huberman analysis. The results of the research obtained are developing students' thinking and reasoning power. In this method the teacher can find the talents, uniqueness, character, intelligence of the students. So students are encouraged to be able to socialise rules, learn what is learned in family life. In addition, in interpersonal intelligence there are 3 components, namely; first, social insight is that students have self-awareness about being aware of thoughts, feelings, and surrounding situations, introduction to social norms, student skills in solving problems. Second, namely social sensitivity, students have an empathetic attitude in their school and home environment, instilling prosocial attitudes in early childhood. Third is social communication, there are students' skills in communicating clearly and effectively and students' skills in listening clearly and effectively.

Keywords: role playing, interpersonal intelligence, early childhood

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membahas proses pembelajaran metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini di Paud Lentera. Metode penelitian menggunakan jenis kualitatif dan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian ini adalah Kepala Sekolah Paud Lentera, Guru Kelas B1 dan B2, dan orang tua kelas B. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Analisa data menggunakan analisis Miles Huberman. Hasil penelitian yang diperoleh adalah mengembangkan daya pikir dan daya nalar siswa. Di dalam metode ini guru dapat menemukan bakat, keunikan, karakter, kecerdasan dari siswanya. Jadi siswa dipacu untuk bisa mensosialisasikan aturan, mempelajari apa saja yang dipelajari dalam kehidupan berkeluarga. Selain itu, di dalam kecerdasan interpersonal terdapat 3 komponen yaitu; pertama, wawasan sosial (*social insight*) adalah siswa memiliki kesadaran diri tentang menyadari pikiran, perasaan, dan situasi sekitar, diperkenalkannya dengan norma sosial, keterampilan siswa dalam memecahkan masalah. Kedua, yaitu kepekaan sosial (*social sensitivity*) siswa memiliki sikap empati di lingkungan sekolah dan rumahnya, ditanamkannya sikap prososial pada anak usia dini. Ketiga adalah komunikasi sosial (*social communication*) terdapat keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan jelas dan efektif dan keterampilan siswa dalam mendengarkan dengan jelas dan efektif.

Kata Kunci: bermain peran, kecerdasan interpersonal, anak usia dini

How to Cite: Shaliha, S.N., Muis, A., & Santika, T. (2025). Proses Pembelajaran Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Usia Dini di PAUD Lentera. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 8 (3), 513-521.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan martabat manusia. Pendidikan semestinya dapat menjadi sebuah sarana yang strategis dalam hal pengembangan potensi individu, sehingga dapat mencapai cita-cita untuk membangun manusia seutuhnya. Dalam hal pembangunan kehidupan intelektual, pendidikan Nasional memiliki peranan yang sangat penting.

Berdasarkan Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 ayat 1, menyatakan bahwa, “Setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan”. Sedangkan, pasal 31 ayat 2 menjelaskan bahwa tiap warga negara harus mengikuti pendidikan dan pemerintah sudah sepatutnya membiayai dan memfasilitasinya. Tetapi masih banyak masyarakat Indonesia yang belum tersentuh dengan adanya pendidikan. Dengan ini pemerintah memberikan pendidikan melalui 3 jalur yaitu formal, informal, dan nonformal. Dalam penelitian ini, peneliti ingin menekankan pada pendidikan nonformalnya. Pendidikan nonformal ada untuk menjadi sebuah pelengkap tatkala masyarakat tidak mendapatkan di sekolah formal.

Pendidikan non formal pada dasarnya merupakan sebuah mekanisme pembelajaran sepanjang hayat yang dapat memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk mengembangkan wawasan serta keterampilan mereka. Dengan kata lain, pendidikan non formal merupakan sebuah pembelajaran yang dilaksanakan diluar pendidikan formal. Menurut Philip Coombs, pendidikan luar sekolah ialah serangkaian kegiatan terstruktur dan terorganisir diluar sistem pendidikan formal dilaksanakan berdasarkan kebutuhan masing-masing siswa yang bertujuan mengembangkan potensi mereka agar dapat memperbaiki kualitas hidupnya (Djuju Sudjana 2000: 46 - 47). Salah satu pendidikan luar sekolah atau non formal ini adalah Kelompok Bermain/ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Dalam suatu lembaga pendidikan terdapat RPP yang berisikan rancangan pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam kurun waktu satu kali pertemuan, satu semester, dan lain – lain. Dengan kata lain, RPP dapat diartikan sebagai pedoman yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Di dalam RPP terdapat salah satu komponen yaitu metode pembelajaran. Menurut Halifah (2020) mengemukakan, “Metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh ataupun benda disekitar anak (siswa) sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan dapat diterapkan/ dilaksanakan”.

Lebih lanjut, Halifah (2020) menguraikan bahwa bermain peran disebut juga main simbolis, pura - pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak dalam usia 3 - 6 tahun atau di dalam usia PAUD. Fungsi mental yang lebih tinggi berakar pada hubungan sosial dan kerja sama. Melalui bermain peran, siswa dapat membangun kemampuan untuk berimajinasi dan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial, dengan demikian bermain peran sesungguhnya dapat melibatkan seluruh kemampuan berkomunikasi saja yang berkembang tetapi diantaranya juga terdapat kemampuan dalam berimajinasi, sosialisasi, konsentrasi, dan tingkat kesabaran siswa pada saat bermain peran bersama dengan teman sekelasnya.

Metode pembelajaran bermain peran di Lembaga pendidikan seperti PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) merupakan pendekatan yang efektif untuk mengembangkan berbagai keterampilan pada anak-anak usia dini. Bermain peran melibatkan anak-anak dalam situasi imajinatif atau simulasi di mana mereka dapat mengasumsikan peran tertentu dan belajar melalui pengalaman tersebut. metode pembelajaran ini bisa mengembangkan karakter siswa maupun

guru. Dimana bagi siswa metode pembelajaran ini dapat mengasah kemampuannya di depan kelas, berani menyampaikan pesan saat bermain peran, peka terhadap teman sebayanya, dan mampu mengenali dirinya sendiri. Sedangkan bagi guru bisa mendalami lagi metode – metode pembelajaran yang menyenangkan saat pembelajaran di kelas supaya siswanya tidak merasa bosan.

Dikarenakan metode pembelajaran yang dilakukan dalam PAUD itu masih tergolong tidak ada perubahan, yaitu menggunakan metode pembelajaran yang sering digunakan di dalam kelas adalah metode calistung (membaca, menulis, dan menghitung) tidak adanya improvisasi dari guru tersebut. Oleh karena itu, kemampuan seperti diatas adalah termasuk dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal melainkan hanya kecerdasan akademik saja. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan seseorang dalam memahami dan membuat perbedaan pada suasana hati, tujuan, motivasi, dan perasaan orang lain. Hal ini dapat mencakup kepekaan terhadap ekspresi wajah, suara, dan gerak tubuh.

Kecerdasan interpersonal sangat penting untuk ditingkatkan pada masa anak memasuki golden age atau usia dini karena bermanfaat baginya hingga dewasa agar mampu mengatasi permasalahan yang berhubungan dengan orang lain atau lingkungan sekitarnya. Mengenai ini Humprey & Qia (2016) menyatakan bahwa tingkat kecerdasan interpersonal ini akan berbeda – beda di setiap individu karena adanya ketergantungan kecerdasan yang dimilikinya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Humprey tersebut memberikan isyarat bahwa anak – anak yang mampu meraih kesuksesannya tidak hanya melalui kecerdasan intelektualnya saja tetapi juga kecerdasan interpersonal, sehingga dapat dikatakan pengembangan kecerdasan interpersonal memiliki peranan penting dalam kehidupan anak. Salah satu tempat anak bisa mengembangkan kecerdasan interpersonal ini adalah di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

Pada saat melakukan pra penelitian dengan observasi PAUD Lentera ini cukup terbilang siswanya ada yang menyendiri, cuek terhadap lingkungan sekitarnya, kurang sikap empati di diri para siswa itu. Sehingga para siswa di Paud itu sulit membangun suatu hubungan positif bersama teman sebayanya, guru, dan masyarakat di lingkungan PAUD Lentera.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus yang bertujuan untuk memahami secara mendalam bagaimana penerapan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini di PAUD Lentera. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian yang menekankan pemahaman fenomena secara holistik dalam konteks alami (Creswell, 2018). Studi kasus memungkinkan peneliti menggali informasi secara komprehensif mengenai proses pembelajaran yang berlangsung (Yin, 2014). Subjek penelitian meliputi Kepala Sekolah PAUD Lentera, dua guru kelas B, serta satu orang tua siswa yang dipilih secara purposive untuk memberikan data yang relevan dan representatif. Instrumen utama penelitian adalah peneliti sendiri, dengan dukungan pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Data yang terkumpul dianalisis secara interaktif melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan guna memperoleh gambaran yang valid dan bermakna mengenai efektivitas metode *role playing* dalam pembelajaran anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses pembelajaran metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini di PAUD Lentera.

Latar belakang dari penggunaan dari metode bermain peran atau sentra ini adalah untuk mengembangkan daya pikir dan daya nalar siswa. Di dalam metode ini seorang guru dapat menemukan bakat, keunikan, karakter, dan kecerdasan dari siswanya. Disamping itu juga melatih siswa untuk bisa bersosialisasi dengan bidangnya, misalnya bidang alam sekitar, keluarga, pembangunan. Jadi siswa dipacu untuk bisa mensosialisasikan aturan, mempelajari apa saja yang dipelajari dalam kehidupan berkeluarga. Diantaranya cara merapikan tempat tidur, memasak atau mencuci pakaian dan merapihkan rumah. Jadi pada intinya yang melatar belakangi itu adalah untuk anak – anak itu sendiri dapat mengimplementasikan implementasi serta memang patut diimplementasikan pada kehidupannya yang sehari hari yang nyata itu.

Tujuan utama dari penggunaan metode bermain peran ini adalah melihat sikap dan perilaku dari siswa, pengenalan sentra – sentra yang ada di lingkungan beserta fungsinya. Contoh dari sentra itu adalah sentra keluarga, sentra pembangunan, sentra alam. Di dalam sentra keluarga dijelaskan seperti peran dan tugas dari seorang ayah, ibu, dan anak. Di sentra pembangunan dikenalkannya cara membuat gedung – gedung dari balok atau lego, keadaan lalu lintas yang didalamnya terdapat rambu – rambu lalu lintas dan kendaraan yang berlalu lalang. Di sentra alam sekitar dikenalkannya apa saja yang terdapat di alam sekitar seperti biji – bijian, kacang – kacangan, air, dan dedaunan. Jadi inti dari tujuan ini adalah mencari nilai – nilai dari siswanya sendiri dan sejauh mana siswa dapat menerima aturan yang berlaku di masyarakat dan bersosialisasi dengan teman, guru, orang tua, dan di lingkungan dia tinggal.

Menurut Undang–undang No. 26 Tahun 2008, prosedur bermain peran terdiri atas delapan langkah, yaitu persiapan yang dilakukan sebelum menggunakan metode bermain peran / sentra ini adalah persiapan pertama tentunya pemilihan tema apa yang akan dipilih. Seperti sentra keluarga, sentra pembangunan, sentra alam. Setelah tahu memakai sentra apa yang akan diperankan, guru mempersiapkan alat dan bahan yang akan dipakai. Sebagai contoh pada saat melakukan sentra keluarga alat dan bahan nya seperti alat masak, sayur dan buah asli, dan lain – lain. Di sentra pembangunan alat dan bahan yang dipakai adalah lego, balok, mobil – mobilan, rambu lalu lintas. Selanjutnya di sentra alam alat dan bahan yang dipakai adalah terigu, minyak, air, dan lain – lain untuk membuat playdough. Tahapan awalnya adalah guru memberikan pijakan terhadap siswa. seperti aturan – aturan di dalam sentra, pemilihan tema sentra yang di dalamnya terdapat sentra keluarga, sentra pembangunan, dan sentra alam. Dalam metode pembelajaran sentra ini memiliki jadwal tersendiri yaitu seminggu 3 kali (Senin, Rabu, Jumat).

Pemilihan peran yang dilakukan oleh guru siswa diberikan kebebasan dalam memainkan perannya. Seperti contoh di sentra keluarga ada yang memainkan fungsi ayah, fungsi ibu, ataupun fungsi anak itu sendiri, di sentra pembangunan ada yang memainkan fungsi pengendara mobil atau motor, polisi lalu lintas, pekerja, di sentra alam siswa bebas memainkan peran apapun. Dari semua itu setelah siswa memilih peran, guru memberikan arahan tentang fungsi peran yang siswa ambil.

Penataan ruang disesuaikan dengan kebutuhan. Penataan ruang kelas juga ditata dengan tema yang dipilih. Guru men setting ruang kelas yang akan dipakai dalam sentra nanti, dikarenakan

ruangan yang akan dipakai sentra paginya dipakai untuk KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Di titik – titik mana yang akan dipakai dalam sentra guru merapihkan kursi dan meja.

Guru memberikan arahan, menceritakan suatu alur sesuai dengan tema yang dipilih. Seperti contoh di sentra keluarga, anak siswa yang laki – laki diberikan peran ayah diberitahu fungsi ayah seperti apa saja, seperti pergi bekerja untuk mencari nafkah. Lalu anak siswa yang perempuan berperan sebagai ibu diberitahu fungsi dari ibu, seperti memasak, mencuci, dan lain – lain. Selanjutnya siswa berikutnya ada berperan sebagai anak diberitahukan fungsinya seperti sekolah, mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh gurunya pada saat di sekolah, membantu ibu di rumah.

Diskusi dan evaluasi dilakukan oleh guru. Guru mengumpulkan kembali siswanya untuk berdiskusi tentang bagaimana siswa memainkan perannya sebelumnya. Karena setelah bermain peran pasti terdapat suatu hal yang tak terduga. Guru memberikan penjelasan lebih jelas lagi tentang aturan – aturan di pijakan awal dan apakah sesuai siswa memainkan perannya dengan benar atau tidak. Untuk evaluasi kesesuaiannya siswa dalam memainkan peran sebelumnya.

Setelah diskusi dengan siswanya, guru mengevaluasi tentang peran yang dilakukan oleh siswanya. Seperti halnya pergantian peran supaya semua siswa bisa memberikan antusiasnya dengan perannya dan guru bisa menilai apakah terdapat perubahan setelah diadakannya diskusi

Siswa memainkan perannya sesuai dengan pergantian sebelumnya. Setelah diadakannya diskusi sebelumnya, siswa memainkan perannya lebih teratur dan kondusif. Guru mengumpulkan kembali siswanya untuk melakukan diskusi. Guru memberikan dukungan dengan bertepuk tangan untuk menyemangati siswanya setelah bermain peran ini. Untuk evaluasi kedua adalah siswa dapat bermain peran sesuai dengan peran dan fungsinya masing – masing. Setelah itu guru dan siswa merapihkan kembali alat dan bahan yang dipakai dalam bermain peran sebelumnya. Dengan begitu, siswa dapat belajar arti dari kebersihan dan kerapian.

Dengan dilaksanakannya metode bermain peran atau sentra sangat baik diadakan di prasekolah atau di sekolah PAUD maupun TK. Jadi siswa dapat mengembangkan kemampuan untuk mengeksplor lingkungan di sekitarnya, seperti kerjasama dengan temannya maupun guru saat bermain peran itu. Selain kerjasama, siswa mempunyai sikap untuk berani untuk bertanya dan menanggapi.

Sarana yang memfasilitasi jalannya metode bermain peran ini adalah terdapatnya APE (Alat Pembelajaran Edukatif) dalam mendukung jalannya metode ini. APE yang dimaksudkan adalah apabila bermain peran di sentra keluarga seperti alat masak, mainan masak – masakan, sayur mayur, dan buah – buahan asli. Jika di sentra pembangunan yaitu balok, lego, rambu lalu lintas, mobil – mobilan, binatang, dan lain – lain. Di sentra alam yaitu penggunaan bahan di alam sekitar yang mudah ditemukan seperti air, dedaunan, biji – bijian, kacang – kacangan, air, dedaunan, dan lain – lain. Bahan daur ulang seperti kertas origami, plastik, plastisin, dan lain – lain.

Sarana yang digunakan dalam metode bermain peran cukup untuk memenuhi kebutuhan siswa. Jadi guru bisa menggunakan alat dan bahan yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari dan guru bisa mengkombinasikan dengan bahan – bahan alam sekitar. Misalnya bahan

habis pakai, bahan daur ulang, maupun barang bekas yang masih layak dipakai untuk pembelajaran.

Sampai saat ini memang terbilang masih banyak kurangnya, akan tetapi guru mampu untuk menutupi kekurangan itu. Evaluasi dari kepala sekolah menghimbau untuk guru – gurunya untuk memperbanyak pelatihan dan membuat kreativitas yang ada dari bahan – bahan alam sekitarnya. Oleh karena itu, setiap tahun ajaran baru guru atau kepala sekolah membeli baru sarana yang dipakai oleh siswa.

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media.

Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005:3).

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan.

Media pembelajaran yang dipakai dalam metode bermain peran ini adalah media berbasis audio visual. Dimana media audio visual merupakan penggabungan antara media visual dan penggunaan suara. Di dalam audio visual ini adalah seperti penulisan naskah (*storyboard*), penjelasan tentang peran dan tugas dari seorang ayah, ibu, dan anak di dalam sentra keluarga. Di dalam sentra pembangunan dijelaskan seorang polisi lalu lintas yang sedang mengatur jalannya lalu lintas, pembangunan gedung atau bangunan yang dikerjakan seorang pekerja bangunan (Hasan et al., 2021).

Penilaian merupakan rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi sebuah informasi yang bermakna dalam mengambil keputusan. Penilaian pembelajaran harus dirancang untuk dapat mengukur dan memberikan informasi mengenai pencapaian kompetensi siswa yang diperoleh melalui kegiatan tatap muka, penugasan terstruktur, dan kegiatan mandiri tidak terstruktur (Amirullah, 2015).

Sistem penilaiannya yang dilakukan guru adalah melihat dari siswa itu sendiri terutama dari segi motoriknya dan cara bersosialisasi nya. Selain itu, guru menilai langsung pada saat siswa memainkan perannya. Setelah itu guru mempunyai catatan khusus untuk penilaian masing – masing siswanya berdasarkan proses perkembangannya, setelah itu guru mengumpulkan data dari penilaian masing – masing siswanya untuk digunakan penilaian akhir semester atau akhir tahun ajaran.

Pandangan guru dengan adanya metode bermain peran ini terhadap kecerdasan interpersonal adalah di dalam bermain peran siswa tidak sendiri, melainkan bersama temannya dan gurunya dari situ siswa dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dan bekerja sama dalam menjalankan peran dan tugasnya masing – masing.

Dengan bermain peran dapat merubah sikap dan perilaku siswa nya secara perlahan dan bertahap. Karena dari awal tadi sudah ada pijakan – pijakan peran dan fungsinya sebagai anak. Seperti halnya anak dengan orang tua ataupun orang yang lebih tua dari dia cara bersikap dan perlakuannya, jadi bisa dikatakan dapat berkembang.

2. Hasil proses pembelajaran metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak usia dini di PAUD Lentera.

Menurut Anderson (Safaria, 2005; 24; Nurunnisa, 2017) komponen kecerdasan interpersonal merupakan sebuah satu kesatuan utuh yang saing mengisi serta melengkapi satu sama lain. Komponen kecerdasan interpersonal terdapat tiga komponen utama adalah sebagai berikut ini:

Wawasan sosial (*social insight*), siswa memiliki kesadaran diri tentang menyadari pikiran, perasaan, dan situasi sekitarnya. Seperti contoh siswa memiliki pikiran tentang yang terjadi di situasi sekitarnya. Siswa dapat mengambil atau mensaring tentang yang benar dan buruk. Contoh dari kesadaran diri pada anak usia dini adalah pengenalan diri dimana anak usia dini mengenali dirinya sendiri sebagai individu yang terpisah dari orang lain. Disamping itu, siswa juga dikenalkan dengan pengenalan emosi dan pengelolaan emosi.

Siswa sudah harus diperkenalkannya dengan norma sosial yang berlaku di masyarakat. Disamping itu, siswa sudah memahami apa yang benar dan salah di masyarakat supaya nanti bisa diterima di masyarakat. Seperti contoh siswa memiliki tutur kata yang sopan ketika berperilaku dengan orang tua, guru, dan orang yang umurnya lebih tua dari dia. Selain itu, siswa mulai memperhatikan situasi sosial dan tindakan mereka mempengaruhi orang lain. Misalnya mereka bisa belajar jika tidak berbagi mainan dengan temannya, temannya itu akan merasa kecewa. Selain itu, seperti budaya cuci tangan sebelum makan, mereka berbaris untuk mengantri atau bergantian untuk mencuci tangan, dan budaya biasakan mengucapkan maaf, tolong, dan berterima kasih. Untuk menerapkan di dalam diri siswa paud adanya butuh proses tidak bisa langsung tertanam di diri siswa, pemahaman ini membutuhkan waktu, kondisi, karakter di setiap anak.

Keterampilan anak mengatasi masalahnya adalah sangat penting untuk dikembangkan sejak dini, ini merupakan salah satu dari pondasi karakter anak di masa yang akan datang, saat menghadapi tugas perkembangan selanjutnya (Sofyan, Suhardi, Hardiyanto & Mulyono, 2020). Kemampuan ini mencakup beberapa aspek seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan sosial – emosionalnya. Misalnya mengajarkan anak mengenali emosi mereka

sendiri adalah langkah awal dalam mengatasi masalahnya. Selanjutnya, melalui metode bermain peran dan aktivitas sehari – hari mereka dapat diajarkan berpikir kritis, mencari solusi alternatif solusi, dan membuat keputusan. Langkah selanjutnya adalah anak – anak perlu diajarkan bagaimana berbicara secara efektif dengan temannya dan guru. Langkah terakhir adalah anak – anak dapat diajarkan untuk membuat pilihan dan memahami konsekuensi dari keputusan mereka.

Kepekaan sosial (*social sensitivity*), siswa memiliki sikap empati di lingkungan sekolah dan rumahnya adalah sikap empati sangat penting untuk dikembangkan karena menjadi dasar bagi interaksi sosial yang positif dan kemampuan berhubungan dengan orang lain. Contoh dari sikap empati adalah berbagi dengan temannya seperti berbagi mainan, berbagi bekal makanan, ataupun benda di sekitarnya. Siswa juga menunjukkan kepedulian ketika melihat temannya saat kesulita, sedih, terluka. Anak – anak juga diajarkan tentang kata maaf, tolong, dan terima kasih. Yang terakhir adalah sikap saling membantu sesama teman atau guru.

Sikap prososial pada anak usia dini adalah merujuk pada perilaku yang menunjukkan kepedulian dan niat baik terhadap orang lain, serta berkontribusi pada kesejahteraan sosial dan emosional. Sikap ini mencakup tindakan seperti berbagi, tolong – menolong, berempati, dan bekerja sama. Jadi dengan adanya metode bermain peran ini ada keterkaitannya dengan sikap tolong – menolong, berempati, bekerja sama di diri siswa. Dengan adanya kemampuan untuk menunjukkan sikap secara proporsional, maka anak diharapkan akan memahami status dan perannya di tengah masyarakat, sehingga mampu memberikan kontribusi positif dalam upaya pengembangan masyarakat kelak saat dia memasuki usia remaja maupun dewasa, hal ini penting menjadi muatan utama dalam proses pendidikan di tengah masyarakat (Mulyono, 2012).

Komunikasi sosial (*social communication*), keterampilan siswa dalam berkomunikasi dengan jelas dan efektif adalah anak memiliki sopan santun dan tahu batasannya dalam berbicara dengan teman, guru, orang tua, dan di lingkungan sekitarnya. Seperti berbicara dengan temannya mereka memiliki tutur bahasa yang sehari – hari mereka pakai. Sedangkan untuk guru, orang tua, dan orang yang umurnya lebih tua, mereka memiliki tutur bahasa yang sopan, tidak berteriak, dan nada yang berani mempertanyakan apa yang ingin dia ketahui.

Keterampilan siswa dalam mendengarkan dengan jelas dan efektif adalah ketika guru sedang menerangkan materi anak – anak mendengarkan dengan seksama dan tidak mengobrol dengan temannya. Karena ada watunya untuk belajar, bermain, makan. Jadi apabila guru menanyakan yang ada di papan tulis mau itu angka atau huruf, siswa menjadi fokus untuk menjawabnya dengan benar dan tepat.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran (*role playing*) di PAUD Lentera efektif dalam meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia dini. Proses pembelajaran yang dilaksanakan melalui skenario sederhana, pembagian peran, dan pendampingan guru berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mendorong anak untuk berinteraksi secara aktif. Anak-anak belajar mengekspresikan diri, mengelola emosi, bekerja sama, dan memahami perbedaan peran sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan *role playing* memberi kesempatan anak untuk mengembangkan empati, kemampuan berkomunikasi, serta sikap menghargai orang lain. Guru berperan penting dalam memberikan

arahan dan dukungan sehingga semua anak terlibat secara optimal. Peningkatan kecerdasan interpersonal terlihat dari kemampuan anak berkomunikasi, berkolaborasi, serta menyelesaikan konflik sederhana. Dengan demikian, metode bermain peran dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang relevan untuk memperkuat perkembangan sosial-emosional anak sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah. (2015). *Pengantar Manajemen*. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Arsyad, Azhar. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Creswell, W John. (2018). *Penelitian Kualitatif dan Desain Riset*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Halifah, S. (2020). *Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak*. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan 4(3), 35-40.
- Hasan, M. et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Miao, C, Humphrey. R. H & Qian. S. (2016). *A meta-analysis of emotional intelligence and work attitudes*. Journal of Occupational and Organizational Psychology 90 (2), 177–202.
- Mulyono, D. (2012). *Menegaskan Karakter Pendidikan Nonformal*. Empowerment 1(1), 63-68.
- Naz, D. A. A., & Akbar, D. R. A. (2008). *Use of Media for Effective Instruction its Importance : Some Consideration*. Journal of Elementary Education, 18(1), 35–40.
- Nurunnisa, E.C. (2017). *Melek Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini*. Tunas Siliwangi, 2(2), hal. 10 – 17.
- Safaria. (2005). *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.
- Sofyan, Suhardi, Hardiyanto & Mulyono. (2020). *Models Involvement Of Parents In Growing Religious Characters In Early Childhood*. Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah 9(1), 100-108.
- Sudjana, D. (2000). *Pendidikan Luar Sekolah; Falsafah, Sejarah, Teori Pendukung*. Bandung: Falah Production.
- Yin, Robert K. (2014). *Studi Kasus: Desain & Metode*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.